

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MENGENAI TERAPI
NON-FARMAKOLOGI UNTUK MENGATASI
*DYSMENORRHEA***



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Ditha Paramita Gunawan
00000053358**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MENGENAI TERAPI
NON-FARMAKOLOGI UNTUK MENGATASI
*DYSMENORRHEA***



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)**

**Ditha Paramita Gunawan
00000053358**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ditha Paramita Gunawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053358
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MENGENAI TERAPI

NON-FARMAKOLOGI UNTUK MENGATASI *DYSMENORRHEA*

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Januari 2025



(Ditha Paramita Gunawan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MENGENAI TERAPI NON-FARMAKOLOGI UNTUK MENGATASI *DYSMENORRHEA*

Oleh

Nama Lengkap : Ditha Paramita Gunawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053358
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 6 Januari 2025

Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan

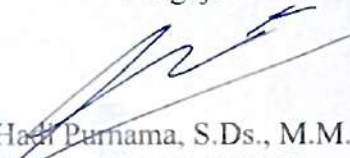
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

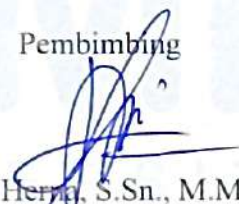
Ketua Sidang


Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Penguji


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Pembimbing


Lia Herma, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ditha Paramita Gunawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053358
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN UI/UX APLIKASI
MENGENAI TERAPI NON-
FARMAKOLOGI UNTUK
MENGATASI *DYSMENORRHEA*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 6 Januari 2025



(Ditha Paramita Gunawan)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Terpujilah Sanghyang Adi Buddha Tuhan Yang Maha Esa, Sang Tiratana, Boddhisatva dan Mahasatva karena atas berkah-Nya serta dukungan dari kumpulan *kusala kamma*, penulis mampu menyelesaikan perancangan tugas akhir berjudul *Perancangan UI/UX Aplikasi Mengenai Terapi Non-Farmakologi untuk Mengatasi Dysmenorrhea* secara baik dan tepat waktu.

Perancangan tugas akhir ini dilatarbelakangi oleh tingginya prevalensi *dysmenorrhea* di Indonesia, terutama di wilayah Jakarta, dengan mayoritas kasus terjadi pada wanita usia reproduktif kelompok remaja akhir hingga dewasa muda. Meskipun terapi farmakologi, seperti penggunaan obat-obatan golongan NSAID efektif dalam meredakan nyeri, terdapat risiko efek samping jangka panjang. Hal ini mendorong perlunya menerapkan terapi non-farmakologi sebagai metode terapi yang lebih aman untuk dilakukan walaupun dalam jangka waktu yang lama. Berdasarkan hal tersebut, penulis bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi mengenai terapi non-farmakologi untuk mengatasi *dysmenorrhea*.

Selama melakukan perancangan tugas akhir ini, penulis memperoleh bimbingan, dukungan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Lia Herna, S.Sn., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., selaku Koordinator Tugas Akhir.

6. Adhreza Brahma, M.Ds., dan Mariska Legia, S.Ds., M.B.A., selaku Ketua Sidang sekaligus Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Penguji pada Pra-Sidang penulis, yang memberikan kritik dan saran untuk perbaikan perancangan tugas akhir ini.
7. Dedy Arpan, S.Des., M.Ds., dan Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Ketua Sidang dan Dosen Penguji pada Sidang Akhir penulis, yang memberikan kritik dan saran untuk perbaikan perancangan tugas akhir ini.
8. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds., selaku Dosen Seminar, yang juga telah membimbing dan memberikan arahan yang membangun dalam menyempurnakan tugas akhir ini.
9. Seluruh karyawan dan *staff* pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
10. dr. Dewi Ratih Hendarto Putri, Sp.OG., M.Si.Med., dan Pramaishella Kastika Putri, S.Kom., M.Kom., selaku dokter spesialis obstetri dan ginekologi serta UI/UX *designer*, yang berperan sebagai ahli untuk membantu memberikan *insight* mendalam seputar topik perancangan tugas akhir ini.
11. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Kucing-kucing tersayang penulis, Leo, Keiko, Kenzu, serta kesepuluh lainnya, yang selalu setia menemani dan memberikan kebahagiaan di saat-saat penulis menghadapi tantangan dalam perancangan tugas akhir ini.
13. Gabriella Junetta, Kenishia Wijaya, dan Yoel Agustinus H. M., selaku sahabat yang selalu memberikan dukungan selama perancangan tugas akhir ini.
14. Gabriella Junetta, Kenishia Wijaya, Irene Priscilla Giovanna, Tania Adeline, dan Devina, selaku narasumber penderita *dysmenorrhea* yang telah membagikan pengalamannya untuk mendukung topik perancangan tugas akhir ini.
15. Seluruh responden kuesioner dan *user testing* yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

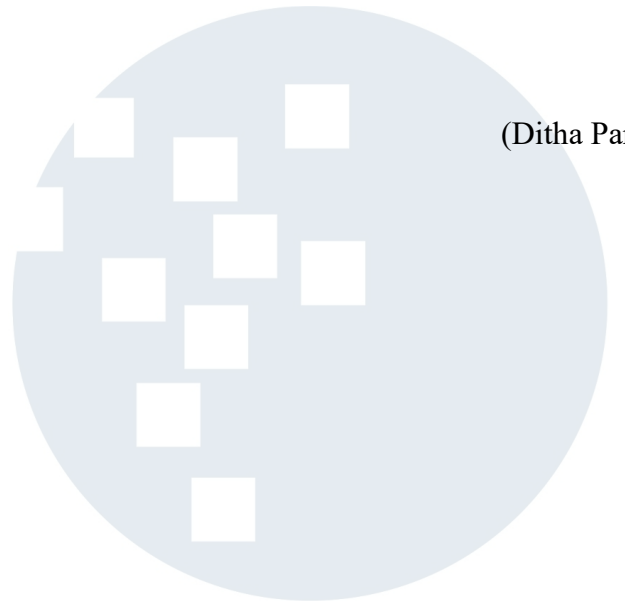
Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi

kesempurnaan karya ini. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Tangerang, 6 Januari 2025



(Ditha Paramita Gunawan)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MENGENAI TERAPI

NON-FARMAKOLOGI UNTUK MENGATASI

DYSMENORRHEA

(Ditha Paramita Gunawan)

ABSTRAK

Dismenorea adalah nyeri yang terjadi pada perut bagian bawah, sering kali menjalar ke punggung dan kaki, sebelum, selama, atau setelah menstruasi. Prevalensi dismenorea di Indonesia mencapai 64,52%, dengan mayoritas kasus berupa dismenorea primer. Dismenorea mampu memengaruhi aktivitas sehari-hari yang berdampak pada penurunan kualitas hidup dari wanita usia reproduktif, yang dalam jangka panjang juga berpengaruh terhadap fertilitas individu. Berbagai faktor seperti usia menstruasi pertama, konsumsi makanan cepat saji, dan gaya hidup sedentari berkontribusi pada peningkatan angka kejadian dismenorea, terutama di kalangan wanita muda di kota metropolitan seperti Jakarta. Obat-obatan golongan NSAID (*Non-Steroidal Anti-Inflammatory Drugs*) umumnya digunakan untuk mengatasi rasa nyeri, namun penggunaan jangka panjang menyebabkan efek samping bagi tubuh. Oleh karena itu, penulis menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif serta metode perancangan *Design Thinking* untuk merancang sebuah solusi berupa aplikasi sebagai media informasi interaktif mengenai terapi non-farmakologi bagi wanita usia 18-25 tahun agar dapat mengatasi dismenorea secara alami dan berkelanjutan tanpa merasakan efek samping apapun.

Kata kunci: Dismenorea, Terapi Non-Farmakologi, Desain UI/UX, Aplikasi Seluler

THE UI/UX DESIGN OF AN APPLICATION FOR NON- PHARMACOLOGICAL THERAPY TO MANAGE DYSMENORRHEA

(Ditha Paramita Gunawan)

ABSTRACT (English)

Dysmenorrhea refers to pain occurring in the lower abdomen, often radiating to the back and legs, before, during, or after menstruation. The prevalence of dysmenorrhea in Indonesia is 64.52%, with most cases being primary dysmenorrhea. Dysmenorrhea can significantly affect daily activities and lead to a decline in the quality of life for women of reproductive age, which, in the long term, may also impact fertility. Various factors such as age at menarche, consumption of fast food, and a sedentary lifestyle contribute to the increasing incidence of dysmenorrhea, particularly among young women in metropolitan areas like Jakarta. NSAID (Non-Steroidal Anti-Inflammatory Drugs) are commonly used to alleviate pain; however, long-term use can result in negative side effects for the body. Therefore, the author employs both qualitative and quantitative data collection methods alongside Design Thinking to develop an interactive mobile application that provides non-pharmacological therapy information for women aged 18-25. This solution aims to help women manage dysmenorrhea naturally and sustainably without experiencing any adverse side effects.

Keywords: *Dysmenorrhea, Non-Pharmacological Therapy, UI/UX Design, Mobile Application*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 UI/UX Design	5
2.1.1 User Interface (UI) Design	5
2.1.2 User Experience (UX) Design	20
2.2 Mobile Application	36
2.2.1 Estetika dalam Mobile Application	36
2.2.2 Identitas dalam Mobile Application	46
2.2.3 Mobile Health Application.....	49
2.3 Dysmenorrhea	50
2.3.1 Jenis Dysmenorrhea.....	51
2.3.2 Pengukuran Intensitas Dysmenorrhea.....	52
2.3.3 Faktor Risiko Dysmenorrhea.....	52
2.3.4 Penanganan Dysmenorrhea	53
2.4 Penelitian yang Relevan.....	64

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	68
3.1 Subjek Perancangan	68
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	69
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	71
3.3.1 Wawancara (<i>Expert/In-Depth Interview</i>)	71
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	75
3.3.3 Kuesioner	77
3.3.4 Studi Eksisting	82
3.3.5 Studi Referensi	82
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	83
4.1 Hasil Perancangan	83
4.1.1 <i>Empathize</i>	83
4.1.2 <i>Define</i>	125
4.1.3 <i>Ideate</i>	142
4.1.4 <i>Prototype</i>	186
4.1.5 <i>Test</i>	196
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	208
4.2 Hasil Perancangan	208
BAB V PENUTUP	234
DAFTAR PUSTAKA	238
LAMPIRAN	246



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	64
Tabel 3.1 Pertanyaan Bagian Inti pada Kuesioner <i>Online</i>	78
Tabel 4.1 Usia dan Domisili Responden Kuesioner	94
Tabel 4.2 Pengalaman Responden terhadap <i>Dysmenorrhea</i>	95
Tabel 4.3 Frekuensi dan Waktu Terjadinya <i>Dysmenorrhea</i>	95
Tabel 4.4 Derajat <i>Dysmenorrhea</i> yang Dialami Responden.....	96
Tabel 4.5 Gejala Lain Ketika Mengalami <i>Dysmenorrhea</i>	97
Tabel 4.6 Jenis Terapi untuk Mengatasi <i>Dysmenorrhea</i>	98
Tabel 4.7 Terapi Non-Farmakologi yang Diketahui dan Dilakukan.....	99
Tabel 4.8 Terapi Farmakologi yang Diketahui dan Dilakukan.....	100
Tabel 4.9 Perbandingan Frekuensi Penerapan Terapi.....	100
Tabel 4.10 Alasan Penerapan Terapi Non-Farmakologi.....	102
Tabel 4.11 Alasan Penerapan Terapi Farmakologi	103
Tabel 4.12 Efek Samping yang Dirasakan.....	104
Tabel 4.13 Pelacakan Siklus Haid.....	104
Tabel 4.14 Persepsi Pelacakan Siklus Haid dan <i>Dysmenorrhea</i>	105
Tabel 4.15 Media Informasi yang Digunakan.....	105
Tabel 4.16 Ketertarikan Responden terhadap Aplikasi.....	106
Tabel 4.17 <i>Device</i> yang Digunakan Responden	107
Tabel 4.18 Analisis SWOT Studi Eksisting	113
Tabel 4.19 Analisis SWOT Studi Referensi 1	118
Tabel 4.20 Analisis SWOT Studi Referensi 2	123
Tabel 4.21 Penurunan <i>Keywords</i>	145
Tabel 4.22 Alternatif Nama Aplikasi	157
Tabel 4.23 Perancangan <i>Icon Menstrual Flow</i>	163
Tabel 4.24 Perancangan <i>Icon My Symptoms</i>	165
Tabel 4.25 Perancangan <i>Icon Current Mood</i>	167
Tabel 4.26 Perancangan <i>Icon Vaginal Discharge</i>	169
Tabel 4.27 Perancangan <i>Icon Navigasi</i>	171
Tabel 4.28 Perancangan <i>Icon Cards Home</i>	173
Tabel 4.29 Perancangan <i>Icon Cards Daily</i>	175
Tabel 4.30 Perancangan <i>Icon Cards Doctor</i>	176
Tabel 4.31 Perancangan <i>Icon Cards Profile</i>	177
Tabel 4.32 Perancangan <i>Banner A5</i>	190
Tabel 4.33 Perancangan <i>X-Banner</i>	191
Tabel 4.34 Perancangan <i>App Preview</i>	193
Tabel 4.35 Perancangan <i>IG Story Ads</i>	194
Tabel 4.36 Perancangan <i>IG Post</i>	196
Tabel 4.37 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	197
Tabel 4.38 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	199
Tabel 4.39 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	202
Tabel 4.40 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	204
Tabel 4.41 Pendapat Responden <i>Alpha Test</i>	206

Tabel 4.42 Hasil Perbaikan <i>Alpha Test</i>	207
Tabel 4.43 Tabel Profil <i>User Beta Test</i>	209
Tabel 4.44 <i>Budgeting</i> Aplikasi EaseUp	232



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku <i>Interface User Experience</i>	5
Gambar 2.2 <i>Pull-Down Buttons</i> pada Desain UI	7
Gambar 2.3 <i>Combo Boxes</i> pada Desain UI	7
Gambar 2.4 <i>Buttons</i> pada Desain UI	7
Gambar 2.5 <i>Toggle Switches</i> pada Desain UI	8
Gambar 2.6 <i>Text Fields</i> pada Desain UI	8
Gambar 2.7 <i>Date Pickers</i> pada Desain UI	9
Gambar 2.8 <i>Checkboxes</i> pada Desain UI	9
Gambar 2.9 <i>Radio Buttons</i> pada Desain UI	10
Gambar 2.10 <i>Confirmation Dialogues</i> pada Desain UI	10
Gambar 2.11 <i>Notifications</i> pada Desain UI	11
Gambar 2.12 <i>Breadcrumbs</i> pada Desain UI	11
Gambar 2.13 <i>Icons</i> pada Desain UI	12
Gambar 2.14 <i>Rounded Icons</i>	12
Gambar 2.15 <i>Sliders</i> pada Desain UI	13
Gambar 2.16 <i>Progress Bars</i> pada Desain UI	13
Gambar 2.17 <i>Tooltips</i> pada Desain UI	14
Gambar 2.18 Buku <i>Designing with the Mind in Mind</i>	15
Gambar 2.19 <i>Proximity</i> pada Desain UI	15
Gambar 2.20 <i>Similarity</i> pada Desain UI	16
Gambar 2.21 <i>Continuity</i> pada Desain UI	17
Gambar 2.22 <i>Closure</i> pada Desain UI	17
Gambar 2.23 <i>Symmetry</i> pada Desain UI	18
Gambar 2.24 <i>Figure/Ground</i> pada Desain UI	19
Gambar 2.25 <i>Common Fate</i> pada Desain UI	19
Gambar 2.26 Buku <i>A Pocket Guide to HCI and UX Design</i>	20
Gambar 2.27 <i>Visual Hierarchy</i>	21
Gambar 2.28 Buku <i>Law of UX</i>	23
Gambar 2.29 <i>Jakob's Law</i> pada Desain UX	23
Gambar 2.30 <i>Fitt's Law</i> pada Desain UX	24
Gambar 2.31 <i>Hick's Law</i> pada Desain UX	25
Gambar 2.32 <i>Miller's Law</i> pada Desain UX	25
Gambar 2.33 <i>Postel's Law</i> pada Desain UX	26
Gambar 2.34 <i>Peak-End Rule</i> pada Desain UX	27
Gambar 2.35 <i>Aesthetic-Usability Effect</i> pada Desain UX	27
Gambar 2.36 <i>The von Restorff Effect</i> pada Desain UX	28
Gambar 2.37 <i>Tesler's Law</i> pada Desain UX	28
Gambar 2.38 <i>Doherty Threshold</i> pada Desain UX	29
Gambar 2.39 Metode <i>Design Thinking</i>	30
Gambar 2.40 <i>User Persona</i>	31
Gambar 2.41 <i>User Journey Map</i>	31
Gambar 2.42 <i>Empathy Map</i>	32
Gambar 2.43 Diagram <i>Information Architecture</i>	34

Gambar 2.44 Diagram <i>Flowchart</i>	34
Gambar 2.45 <i>Wireframe</i> pada Aplikasi <i>Mobile</i>	35
Gambar 2.46 Buku <i>Introduction to Interactive Digital Media</i>	36
Gambar 2.47 <i>Typefaces</i> pada Tipografi	37
Gambar 2.48 Contoh <i>Font Sans Serif</i>	37
Gambar 2.49 Contoh Warna pada Desain UI/UX	38
Gambar 2.50 Psikologi Warna	39
Gambar 2.51 Penerapan <i>Imagery</i> pada <i>Onboarding Page</i>	40
Gambar 2.52 <i>Flat Illustration</i>	41
Gambar 2.53 <i>Multicolumn Grid</i> pada <i>Mobile Device</i>	42
Gambar 2.54 <i>Unity</i> pada Desain UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i>	43
Gambar 2.55 <i>Differentiation</i> pada Desain UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i>	44
Gambar 2.56 <i>Emphasis</i> pada Desain UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i>	44
Gambar 2.57 <i>Whitespace</i> pada Desain UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i>	45
Gambar 2.58 <i>Alignment</i> pada Desain UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i>	45
Gambar 2.59 Contoh <i>Wordmarks</i>	47
Gambar 2.60 Contoh <i>Letterforms</i>	48
Gambar 2.61 Buku <i>Developing Medical Apps & mHealth</i>	49
Gambar 2.62 Teh Jahe	54
Gambar 2.63 Teh <i>Chamomile</i>	55
Gambar 2.64 Teh <i>Peppermint</i>	55
Gambar 2.65 Minuman Kunyit Asam	56
Gambar 2.66 Teh Kayu Manis	57
Gambar 2.67 <i>Child Pose Yoga</i>	58
Gambar 2.68 <i>Cow-Cat Pose Yoga</i>	59
Gambar 2.69 <i>Tiger Pose Yoga</i>	59
Gambar 2.70 <i>Pigeon Pose Yoga</i>	60
Gambar 2.71 <i>Camel Pose Yoga</i>	60
Gambar 2.72 <i>Butterfly Pose Yoga</i>	61
Gambar 2.73 <i>Cobra Pose Yoga</i>	61
Gambar 2.74 Titik <i>San Yin Jiao</i> (SP6)	62
Gambar 2.75 Titik <i>He Qu</i> (LI4)	63
Gambar 2.76 Titik <i>Tai Chong</i> (LV3)	63
Gambar 2.77 Titik <i>Zu San Li</i> (ST36)	64
Gambar 4.1 Wawancara Bersama UI/UX <i>Designer</i>	84
Gambar 4.2 Wawancara Bersama Dokter Spesialis	87
Gambar 4.3 FGD Bersama Penderita <i>Dysmenorrhea</i>	91
Gambar 4.4 Tampilan UI pada Flo	108
Gambar 4.5 Tampilan UI <i>Pregnancy Tracking</i> pada Flo	109
Gambar 4.6 Penerapan Prinsip Gestalt <i>Proximity</i> dan <i>Similarity</i> pada Flo	110
Gambar 4.7 Penerapan Prinsip Gestalt <i>Closure</i> pada Flo	111
Gambar 4.8 Penerapan Prinsip Gestalt <i>Figure/Ground</i> pada Flo	111
Gambar 4.9 Penerapan <i>Jakob's</i> dan <i>Fitt's Law</i> pada Flo	112
Gambar 4.10 Penerapan <i>Hick's</i> , <i>Miller's</i> , dan <i>The von Restorff Effect</i> pada Flo	113
Gambar 4.11 Tampilan UI pada Headspace	115
Gambar 4.12 Tampilan <i>Onboarding Page</i> pada Headspace	116

Gambar 4.13 <i>Design System</i> pada Headspace	116
Gambar 4.14 Penerapan <i>Hick's Law</i> pada Headspace	117
Gambar 4.15 Penerapan <i>Jakob's Law</i> pada Headspace	118
Gambar 4.16 Tampilan UI pada Bend	119
Gambar 4.17 <i>Bendometer</i> untuk Melacak Progres Pengguna	120
Gambar 4.18 Fitur <i>Create Your Own Routine</i>	121
Gambar 4.19 Penerapan Prinsip Gestalt <i>Proximity</i> dan <i>Similarity</i> pada Bend ..	121
Gambar 4.20 Penerapan Prinsip Gestalt <i>Figure/Ground</i> pada Bend	122
Gambar 4.21 Logo Klinik Utama BumilQ	124
Gambar 4.22 <i>User Persona</i> Alice Carter	126
Gambar 4.23 <i>User Journey Map</i> Alice Carter	128
Gambar 4.24 <i>Empathy Map</i> Alice Carter	130
Gambar 4.25 <i>Information Architecture</i>	132
Gambar 4.26 <i>Information Architecture</i> Home dan Daily.....	133
Gambar 4.27 <i>Information Architecture</i> Doctor	135
Gambar 4.28 <i>Information Architecture</i> Circle.....	136
Gambar 4.29 <i>Information Architecture</i> Profile.....	137
Gambar 4.30 <i>User Flow</i> 1	139
Gambar 4.31 <i>User Flow</i> 2A <i>Online Consulting</i>	141
Gambar 4.32 <i>User Flow</i> 2B <i>Booking Appointment</i>	142
Gambar 4.33 Pencarian <i>Keywords</i> Melalui <i>Mindmap</i>	143
Gambar 4.34 <i>Moodboard</i>	149
Gambar 4.35 Referensi.....	150
Gambar 4.36 <i>Stylescape</i>	152
Gambar 4.37 <i>Wireframe</i>	155
Gambar 4.38 Warna	157
Gambar 4.39 Proses Perancangan Logo.....	159
Gambar 4.40 <i>Typeface</i> Inter dan Gluten	160
Gambar 4.41 <i>Grid System</i>	160
Gambar 4.42 <i>Icon</i> <i>Menstrual Flow</i>	163
Gambar 4.43 <i>Icon</i> <i>My Symptoms</i>	164
Gambar 4.44 <i>Icon</i> <i>Current Mood</i>	166
Gambar 4.45 <i>Icon</i> <i>Vaginal Discharge</i>	168
Gambar 4.46 <i>Icon</i> Navigasi.....	170
Gambar 4.47 <i>Icon</i> <i>Cards</i> pada Halaman <i>Home</i>	172
Gambar 4.48 <i>Icon</i> <i>Cards</i> pada Halaman <i>Daily</i>	174
Gambar 4.49 <i>Icon</i> <i>Cards</i> pada Halaman <i>Doctor</i>	175
Gambar 4.50 <i>Icon</i> <i>Cards</i> pada Halaman <i>Profile</i>	177
Gambar 4.51 <i>Big Button</i> CTA.....	178
Gambar 4.52 <i>Icon</i> <i>Primary Button</i>	179
Gambar 4.53 <i>Secondary Button</i>	179
Gambar 4.54 Penerapan <i>Secondary Button</i>	179
Gambar 4.55 Perancangan <i>Card</i> Berita	180
Gambar 4.56 Perancangan <i>Card</i> <i>Daily</i>	181
Gambar 4.57 <i>Pull-Down Button</i> pada <i>Tracking Yoga</i>	182
Gambar 4.58 <i>Pull-Down Button</i> pada <i>Mindful Moments</i>	182

Gambar 4.59 <i>Tab Bar</i>	183
Gambar 4.60 <i>Text Field E-mail</i>	184
Gambar 4.61 <i>Switch Toggle</i>	185
Gambar 4.62 Proses Perancangan Ilustrasi	186
Gambar 4.63 <i>High Fidelity Mockup</i>	187
Gambar 4.64 <i>Prototype Figma</i>	188
Gambar 4.65 <i>Banner A5</i>	189
Gambar 4.66 <i>X-Banner</i>	190
Gambar 4.67 <i>App Preview</i>	192
Gambar 4.68 <i>Instagram Story Ads</i>	193
Gambar 4.69 <i>Instagram Post</i>	195
Gambar 4.70 <i>Logo EaseUp</i>	210
Gambar 4.71 <i>Onboarding Page</i>	213
Gambar 4.72 <i>Log in/Sign up Page</i>	215
Gambar 4.73 <i>Analisa Home Page</i>	217
Gambar 4.74 <i>Analisa Daily Page</i>	218
Gambar 4.75 <i>Analisa Doctor Page</i>	221
Gambar 4.76 <i>Analisa Banner A5</i>	223
Gambar 4.77 <i>Analisa X-Banner</i>	226
Gambar 4.78 <i>Analisa App Preview</i>	227
Gambar 4.79 <i>Analisa IG Post</i>	229
Gambar 4.80 <i>Analisa IG Story Ads</i>	230
Gambar 4.81 <i>Design System EaseUp</i>	232



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentasi Turnitin	246
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	248
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	252
Lampiran <i>Consent Form</i>	254
Lampiran Kuesioner.....	255
Lampiran Transkrip Wawancara.....	273
Lampiran Dokumentasi.....	314

