

**PERANCANGAN APLIKASI
MENGENAL SUPLEMEN KESEHATAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Amelia Giovani
00000055552

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

**PERANCANGAN APLIKASI
MENGENAL SUPLEMEN KESEHATAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

Amelia Giovani

00000055552

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Amelia Giovani

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055552

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN APLIKASI MENGENAL SUPLEMEN KESEHATAN

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, 5 Juni 2025



(Amelia Giovani)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI

MENGENAL SUPLEMEN KESEHATAN

Oleh

Nama Lengkap : Amelia Giovani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055552
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

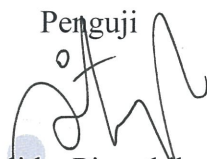
Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

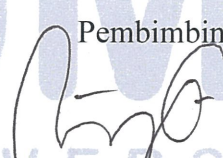
Ketua Sidang


Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049

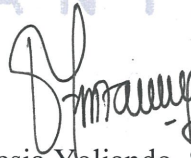
Penguji


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

Pembimbing


Dr. Ratna Cahaya Rina Wirawan Putri, S.Sos., M.Ds.
0324087506/ 023899

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visuals


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Amelia Giovani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055552
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Aplikasi
Mengenai Suplemen Kesehatan

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, 5 Juni 2025



(Amelia Giovani)

* 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

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatNya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan Aplikasi Mengenal Suplemen Kesehatan”. Aplikasi ini bertujuan untuk mengedukasi mengenai aturan konsumsi suplemen yang aman. Tugas akhir ini merupakan salah satu kewajiban atau syarat dalam menyelesaikan pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara program studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Seni dan Desain. Selama menjalani tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa proses pelaksanaan hingga penyelesaian penulisan laporan ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan 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. Dr. Ratna Cahaya Rina Wirawan Putri, S.Sos., M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap perancangan ini dapat memberikan manfaat kepada konsumen yang membutuhkan informasi terkait suplemen kesehatan. Semoga karya ini dapat menjadi sumber referensi dan inspirasi bagi pembaca. Terima kasih.

Tangerang, 5 Juni 2025



(Amelia Giovani)

PERANCANGAN APLIKASI

MENGENAL SUPLEMEN KESEHATAN

(Amelia Giovani)

ABSTRAK

Suplemen kesehatan dibutuhkan oleh seseorang dengan kondisi tertentu seperti untuk memenuhi kebutuhan hariannya. Dalam produk suplemen kesehatan, terdapat kandungan atau jenis zat yang bermacam dalam satu produk seperti suplemen multivitamin. Namun dalam mengkonsumsi suplemen kesehatan terdapat kandungan yang disarankan tidak dikonsumsi secara bersamaan dikarenakan interaksi kandungan tertentu. Hal ini dapat mempengaruhi pada sistem kerja tubuh dan berdampak pada kesehatan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media aplikasi mengenai suplemen kesehatan. Pada perancangan ini metode yang digunakan yaitu *Design Thinking* yang tahapannya terdiri dari *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Proses pengumpulan data kualitatif pada perancangan ini dilakukan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner. Aplikasi ini dibuat untuk menginformasikan mengenai jenis suplemen yang tidak disarankan untuk dikonsumsi secara bersamaan seperti suplemen dengan suplemen dan suplemen dengan obat tertentu. Selain itu, terdapat dampak yang dialami jika kebiasaan konsumsi ini dalam jangka panjang. Kesimpulannya, aplikasi ini dapat menjadi media informasi yang berisi mengenai aturan konsumsi suplemen secara bersamaan yang aman.

Kata kunci: Kesehatan, Suplemen Kesehatan, Aplikasi

APPLICATION DESIGN

UNDERSTANDING HEALTH SUPPLEMENTS

(Amelia Giovani)

ABSTRACT (English)

Health supplements are needed by someone with certain conditions such as to meet their daily needs. In health supplement products, there are various contents or types of substances in one product such as multivitamin supplements. However, in consuming health supplements, there are contents that are recommended not to be consumed together due to the interaction of certain contents. This can affect the body's working system and have an impact on health. This study aims to design an application media regarding health supplements. In this design, the method used is Design Thinking, the stages of which consist of empathize, define, ideate, prototype, and test. The process of collecting qualitative data in this design is carried out through interviews, observations, and questionnaires. This application is made to provide information about the types of supplements that are not recommended to be consumed together such as supplements with supplements and supplements with certain drugs. In addition, there are impacts experienced if this consumption habit is in the long term. In conclusion, this application can be an information media that contains the rules for safe simultaneous consumption of supplements.

Keywords: Health, Health Supplements, Application



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Informasi.....	4
2.1.1 Aplikasi	6
2.1.2 UI/UX	7
2.2 Suplemen Kesehatan	13
2.2.1 Jenis Suplemen Kesehatan	14
2.2.2 Aturan Pencampuran Suplemen	23
2.3 Penelitian yang Relevan.....	26
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	28
3.1 Subjek Perancangan	28
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	28
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	29

3.3.1 Observasi.....	30
3.3.2 Wawancara	30
3.3.3 Kuesioner	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	32
4.1 Hasil Perancangan	32
4.1.1 <i>Emphatize</i>	32
4.1.2 <i>Define</i>	40
4.1.3 <i>Ideate</i>	41
4.1.4 <i>Prototype</i>	45
4.1.5 <i>Test</i>	58
4.2 Pembahasan Perancangan.....	60
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	60
4.2.2 Analisis Desain Aplikasi	61
4.2.3 Analisis Desain <i>X-Banner</i>	62
4.2.4 Analisis Desain Brosur.....	63
4.2.5 Analisis Desain Kotak Obat	63
4.2.6 Anggaran	64
BAB V PENUTUP.....	66
5.1 Simpulan	66
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN.....	xvi

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

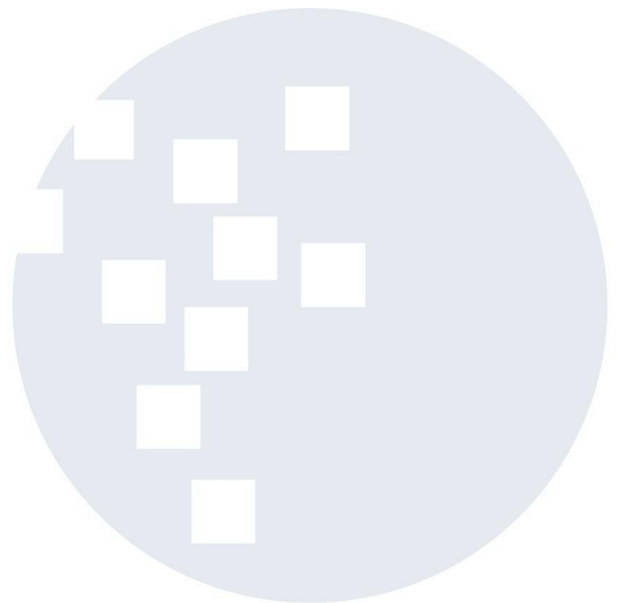
Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	26
Tabel 4.1 Data Diri Responden.....	35
Tabel 4.2 Pengetahuan Tentang Suplemen Kesehatan	36
Tabel 4.3 Pemilihan Media Informasi.....	37
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	59
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	60
Tabel 4.6 Anggaran Media Primer.....	64
Tabel 4.7 Anggaran Media Sekunder.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Typeface Font Roboto</i>	8
Gambar 2.2 <i>Warna</i>	8
Gambar 2.3 <i>Icon</i>	9
Gambar 2.4 <i>Layout dan Grid</i>	9
Gambar 2.5 <i>Button</i>	10
Gambar 2.6 <i>Form dan Input</i>	11
Gambar 2.7 <i>Navigation Bar</i>	12
Gambar 2.8 <i>Search Bar</i>	12
Gambar 4.1 <i>Produk Suplemen Kesehatan</i>	32
Gambar 4.2 <i>Zinc Plus dan Biocalci-72</i>	32
Gambar 4.3 <i>Wawancara Alpi Thosseparma</i>	33
Gambar 4.4 <i>Wawancara Kimi</i>	34
Gambar 4.5 <i>Wawancara Karin</i>	34
Gambar 4.6 <i>Buku Public Health Nutrition</i>	38
Gambar 4.7 <i>Buku Nutrition, Immunity, and Infection</i>	38
Gambar 4.8 <i>Teladoc Health</i>	39
Gambar 4.9 <i>Suplement Snoop</i>	40
Gambar 4.10 <i>Persona 1</i>	41
Gambar 4.11 <i>Persona 2</i>	41
Gambar 4.12 <i>Mindmap</i>	42
Gambar 4.13 <i>Brainstorming</i>	43
Gambar 4.14 <i>Big Idea</i>	43
Gambar 4.15 <i>Moodboard</i>	44
Gambar 4.16 <i>Sitemap</i>	45
Gambar 4.17 <i>Flowchart</i>	46
Gambar 4.18 <i>Sketsa Layout</i>	47
Gambar 4.19 <i>Low Fidelity</i>	48
Gambar 4.20 <i>High Fidelity</i>	49
Gambar 4.21 <i>Sketsa Icon</i>	50
Gambar 4.22 <i>Icon</i>	51
Gambar 4.23 <i>Penggunaan Tipografi</i>	52
Gambar 4.24 <i>Sketsa Logo</i>	52
Gambar 4.25 <i>Varian Logo</i>	53
Gambar 4.26 <i>Color Palette</i>	54
Gambar 4.27 <i>Desain Sketsa X-Banner</i>	55
Gambar 4.28 <i>Desain X-Banner</i>	55
Gambar 4.29 <i>Desain Sketsa Brosur</i>	56
Gambar 4.30 <i>Desain Brosur</i>	57
Gambar 4.31 <i>Desain Sketsa Kotak Obat</i>	57
Gambar 4.32 <i>Desain Kotak Obat</i>	58

Gambar 4.33 <i>Mockup Aplikasi</i>	61
Gambar 4.34 <i>Mockup X-Banner</i>	62
Gambar 4.35 <i>Mockup Brosur</i>	63
Gambar 4.36 <i>Mockup Kotak Obat</i>	63



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvi
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xvii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xviii
Lampiran <i>Consent Form</i>	xix
Lampiran Kuesioner.....	xxi
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxiii
Lampiran Dokumentasi.....	xxv

