

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan data penelitian ini, mayoritas mahasiswa yang tinggal di kost memiliki pola konsumsi makanan yang kurang sehat akibat kepadatan aktivitas dan minimnya keterampilan memasak. Keterbatasan waktu dan kurangnya panduan memasak yang sesuai dengan preferensi mereka juga memperburuk situasi ini, menyebabkan tingginya konsumsi makanan cepat saji di kalangan mahasiswa. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah solusi media informasi interaktif berupa aplikasi meal planner yang menggabungkan resep masakan sederhana dengan panduan gizi seimbang.

Proses perancangan dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* yang mencakup lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Aplikasi ini menampilkan fitur-fitur utama seperti *meal planner*, panduan memasak, dan daftar belanja otomatis yang dirancang untuk mempermudah mahasiswa dalam merencanakan dan memasak makanan bergizi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini berhasil meningkatkan minat mahasiswa dalam memasak, serta mempermudah mereka memahami konsep gizi seimbang.

Selain itu, elemen desain UI/UX aplikasi dirancang secara konsisten dengan konsep *simple* namun tetap menyenangkan, menggunakan *8 pt grid system* untuk memastikan *layout* yang rapi dan mudah digunakan. Aplikasi ini juga memanfaatkan ilustrasi yang sederhana dan menarik untuk mendukung pengalaman pengguna. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa solusi berupa aplikasi *meal planner* ini efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap gizi seimbang sekaligus mengurangi waktu dan kesulitan mahasiswa dalam memasak makanan sehari-hari.

## 5.2 Saran

Sebagai bentuk penutup setelah penulis berhasil menyelesaikan perancangan aplikasi *meal planner* masakan sederhana dengan gizi seimbang, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan kepada peneliti berikutnya yang ingin mengembangkan topik serupa. Saran tersebut dibagi menjadi dua, yaitu saran teoretis dan saran praktis.

### 1. Saran Teoretis

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan dapat dimanfaatkan sebagai dasar dalam perancangan media informasi interaktif berbasis aplikasi, terutama yang berfokus pada edukasi gizi atau pengembangan keterampilan memasak. Untuk penelitian lanjutan, penambahan elemen seperti gamifikasi atau real-time feedback dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan daya tarik aplikasi dan User Experience. Selain itu, eksplorasi metodologi alternatif, seperti Human-Centered Design, dapat menjadi langkah berikutnya untuk membandingkan efektivitas berbagai pendekatan dalam proses perancangan UI/UX.

Sebagai bagian dari strategi monetisasi aplikasi, penambahan fitur resep premium dapat dipertimbangkan. Fitur ini dapat berupa akses ke resep-resep eksklusif dengan bahan atau metode masak yang unik, panduan video dari ahli, atau fitur personalisasi resep berdasarkan kebutuhan gizi pengguna. Dengan model ini, aplikasi dapat menawarkan langganan berbayar atau pembelian satu kali untuk konten premium, yang dapat memberikan nilai lebih bagi pengguna dan mendukung keberlanjutan aplikasi.

### 2. Saran Praktis

Dalam pengembangan yang lebih lanjut, aplikasi ini diharapkan dapat dilengkapi dengan fitur tambahan, seperti kalkulator kalori, panduan belanja sehat berbasis anggaran, atau fitur komunitas untuk berbagi resep antar pengguna untuk menambah kredibilitas. Selain itu, dukungan berupa media lain seperti e-book panduan gizi, atau modul visual interaktif juga dapat menjadi pelengkap untuk memperkaya

pengalaman pengguna. Kolaborasi dengan ahli gizi atau chef juga dapat membantu memastikan akurasi dan mendukung kredibilitas aplikasi bagi pengguna.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA