

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi *Mobile*

Seiring dengan berkembangnya teknologi, semakin banyak aplikasi – aplikasi yang muncul dan menawarkan fitur – fitur yang beragam kepada masyarakat. Mereka dapat mengakses apapun seperti mengakses media sosial, game, situs streaming dan juga masih banyak lagi. Aplikasi tersebut lebih mudah lagi untuk diakses melalui *smartphone*. Melalui *smartphone*, aplikasi dapat diakses di mana saja dan kapan saja sehingga dapat memenuhi kebutuhan masing – masing pengguna nya (Fajri, dkk, 2021). Ditambah dengan penggunaan *smartphone* yang semakin marak karena dianggap dapat membantu kegiatan sehari – hari masyarakat semakin efektif (Prabowo, dkk, 2025) tingkat penggunaan aplikasi pun juga ikut meningkat.

Aplikasi yang dijalankan pada *smartphone* umumnya berlandaskan aplikasi mobile. Aplikasi mobile merupakan perangkat lunak yang diprogram untuk *smartphone* ataupun tablet, berbeda dengan program yang biasanya digunakan pada aplikasi PC atau laptop (Fajri, dkk, 2021). Istilah *mobile* tersebut mengacu pada fungsi aplikasi yang dapat digunakan atau berjalan dengan mudah di mana saja (Novianti, 2022) Aplikasi mobile memiliki fungsi media yang kurang lebih sama seperti aplikasi pada PC, yaitu sebagai media hiburan, bersosialisasi, pendidikan, pekerjaan dan juga kesehatan. (Putra, dkk, 2023). Tren pertumbuhan aplikasi mobile ini tidak berhenti sampai di situ saja, namun terus berkembang sambil mengikuti irama kemajuan teknologi dan juga permintaan yang berdatangan dari masyarakat (Alda, dkk, 2025).

2.1.1 *User experience (UX)*

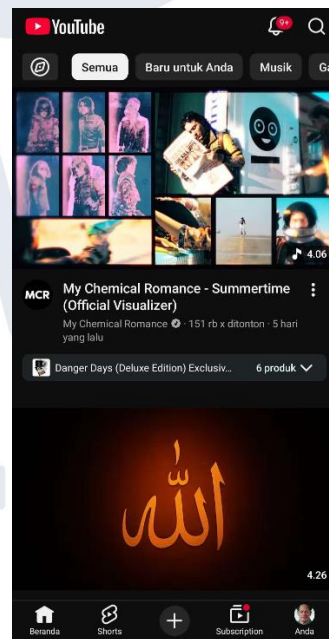
User experience (UX) mencakup pengalaman yang dirasakan oleh user saat menggunakan aplikasi, mulai dari awal membuka aplikasi hingga menutup aplikasi. Dalam UX, terdapat faktor – faktor yang dilibatkan yaitu

emosional *user*, efisiensi, interaktif. persepsi terhadap sesuatu dan juga kepuasan (Mayasari, Heryana, 2023). Dengan UX yang dirancang sedemikian rupa mengikuti *behaviour* dari user, maka UX tersebut dapat menciptakan pengalaman menggunakan aplikasi yang optimal.

2.1.1.1 Prinsip UX

1. Usability

Usability menjelaskan tentang seberapa mudah produk untuk digunakan. *Usability* berhubungan dengan mungkin atau tidaknya seorang user mencapai target akhir mereka dengan produk yang ditawarkan secara efisien dan efektif. (Soegaard, 2018, h. 22) akan tetapi *usability* memiliki makna lebih dari kemudahan dalam aplikasi saja, namun juga menyangkut kepuasan pengguna. Agar menarik minat user menggunakan situs maka harus dirancang menarik dan juga enak untuk dilihat. (h. 28).



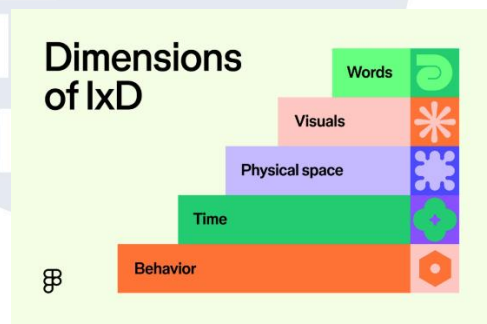
Gambar 2.1 Contoh Aplikasi *Usability* Mudah

Usability merupakan salah satu aspek terpenting dalam UX, dikarenakan jika *user* tidak bisa mencapai target mereka dengan mudah, efisien dan memuaskan, user biasanya mencari

opsi alternatif untuk dijadikan solusi dalam mencapai target mereka (h. 28). 5 faktor yang membuat sebuah sistem menjadi *usable*, yaitu adalah keefektifan, efisiensi, interaksi, toleransi eror dan yang terakhir merupakan kemudahan dalam mempelajari.

2. Interaction Design

Interaction design merupakan sebuah desain dari interaksi di antara user dan juga produk atau sistem. Tujuan dari *interaction design* tidak lain adalah untuk menciptakan sebuah produk yang di mana *user* dapat menggapai targetnya melalui cara yang paling baik. Interaksi di antara produk dengan *user* kerap kali menyangkut elemen seperti *motion*, estetika, suara dan masih banyak lagi (Soegaard, 2018, h. 51).



Gambar 2.2 5 Dimensi *interaction Design*

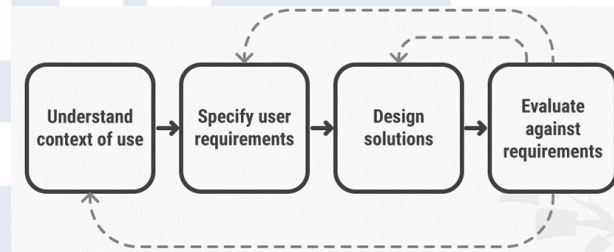
Sumber : <https://www.figma.com/resource-library/interaction-design/>

Interaction design memiliki model yang memiliki lima dimensi mengenai hal – hal yang dapat membantu memahami apa saja yang harus dilibatkan dalam *interaction design*. Pertama merupakan *words* (kata – kata) yang sebaiknya dibuat dengan simpel dan mudah untuk dimengerti, lalu yang kedua merupakan *visual representations* (representasi visual) dimensi ini menyangkut elemen seperti gambar, tipografi dan ikon, lalu *physical objects or space* (benda fisik atau ruang) dimensi yang bergantung pada konteks serta mempunyai pengaruh besar, selanjutnya adalah *time* (waktu) dimensi ini mereferensikan media – media yang berubah sejalan waktu (animasi, video), dan

yang terakhir merupakan *behaviour* (perilaku) dimensi ini menyangkut emosi atau *feed back* dari *user*.

3. User Centered Design

User Centered Design merupakan sebuah metodologi yang digunakan untuk memastikan UX dapat berjalan dengan baik. Jika dapat disimpulkan, *user centered design* membahas tentang merancang sambil memperhitungkan kebutuhan *user* dan juga perilaku *user* yang dibayangkan. *User centered design* merupakan langkah yang bagus untuk mencapai perancangan UX yang baik (Soegaard, 2018, h. 7-8)



Gambar 2.3 User-Centered Design
Sumber : <https://11nq.com/9qzeodd>

Dalam *User centered design*, kemudahan dalam *user* dalam menuntaskan *task*, kemudahan suatu sistem untuk dipahami oleh *user* dan juga kepuasan *user* setelah menggunakan sistem menjadi tolak ukur nomor satu dalam menentukan keberhasilan desain (Lanter, Essinger, 2017).

4. Recognition Better than Recall

Recognition Better than Recall merupakan sebuah teori hasil pengembangan Jakob Nielsen yang mengatakan bahwa *user* akan lebih mudah mengidentifikasi informasi yang diberikan kepada mereka di bandingkan harus mengingat kembali informasi tersebut dari memori mereka sendiri (Nielsen, 2024).

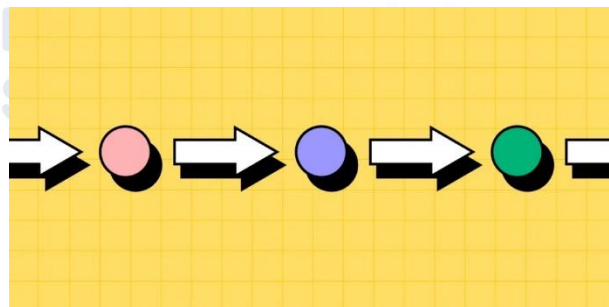


Gambar 2.4 *Recognition Better Than Recall*
Sumber : <https://11nq.com/hrcfpzf>

Recognition better than recall menyatakan bahwa informasi akan lebih mudah dicerna oleh *user* jika *user* sudah terbiasa melihat informasi tersebut dan seberapa relevan informasi tersebut dengan tindakan yang sedang *user* lakukan. Berbanding dengan jika *user* tidak mengenali informasi yang diberikan dan harus mengingat kembali informasi yang pernah mereka temukan. Teori ini seringkali diaplikasikan pada riwayat pencarian atau mengingat halaman yang pernah dikunjungi sebelumnya (Budi, 2024).

5. *Progressive Disclosure*

Progressive Disclosure merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mempersingkat kompleksitas dari fitur yang ditawarkan aplikasi, guna meminimalisir beban kognitif pada *user*. *Progressive disclosure* menjelaskan informasi kompleks mengenai produk secara bertahap, dan akan menampilkan fitur dari apa yang relevan dengan tindakan pengguna saat itu (UXpin, 2026)

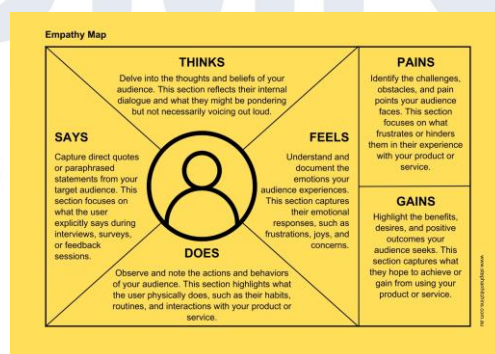


Gambar 2.5 *Progressive Disclosure*
Sumber : <https://11nq.com/r071ir6>

Progressive disclosure menyajikan informasi kompleks dengan mengkategorikan nya menjadi beberapa bagian barulah kemudian disuguhkan kepada user. *Progressive disclosure* memiliki tiga kategori, antara lain adalah *step-by-step* yang berarti membagi *flow* menjadi beberapa tahapan, kemudian terdapat *conditional* yaitu menyembunyikan informasi tambahan yang spesifik terlebih dahulu hingga tiba waktu *user* membutuhkan nya. lalu untuk kategori yang ketiga merupakan *contextual*, yaitu memunculkan informasi spesifik berdasarkan situasi *user* atau berdasarkan data yang telah diinput *user* sebelumnya (UXpin, 2026)

2.1.1.2 *Empathy Map*

Pembuatan *empathy map* mencakup data – data mengenai perilaku *user*, apa yang diinginkan, dan juga kekhawatiran yang dialami *user* (Krüger, 2022). *Empathy map* dapat membantu ketepatan dalam perancangan, lantaran data diri *user* yang menuntun desainer untuk menciptakan desain yang bernilai lebih besar, dan dapat menggapai *user*. Dari situlah penulis dapat memahami apa yang sebenarnya dibutuhkan oleh *user* (Osterwalder, 2022).

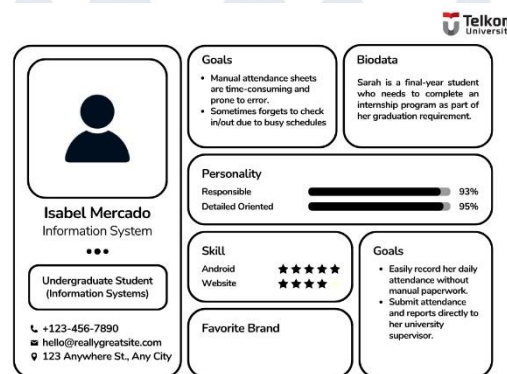


Gambar 2.6 *Empathy Map*
Sumber : <https://l1nq.com/hfoajjb>

Terdapat enam elemen yang digunakan untuk pemetaan data *user* pada *empathy map* yaitu *says*, *thinks*, *does*, *feels*, *pains* dan *gains*. *Says* menjelaskan apa yang dikatakan oleh *user* kepada orang lain, *thinks* untuk menjelaskan apa yang dipikirkan oleh *user*, *does* adalah apa yang dilakukan oleh *user*, *feels* merupakan perasaan yang dirasa oleh *user*, *pains* menjelaskan apa saja permasalahan dan kekurangan yang dialami *user* dan yang terakhir merupakan *gain* yang menjelaskan apa saja keuntungan dan peluang yang bisa didapatkan *user* dari servis yang ditawarkan (Sinansari, dkk, 2023).

2.1.1.3 User Persona

Persona dalam *user persona* merupakan gambaran atau representasi dari potential *user* atau dari riset berdasarkan audiens di dunia nyata, guna memahami permasalahan dari perspektif para audiens (Krüger, 2022). *User persona* dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan produk, cara komunikasi, dan juga refleksi, dikarenakan *user persona* menggambarkan kebutuhan dan juga informasi target audiens (Sinansari, 2023).



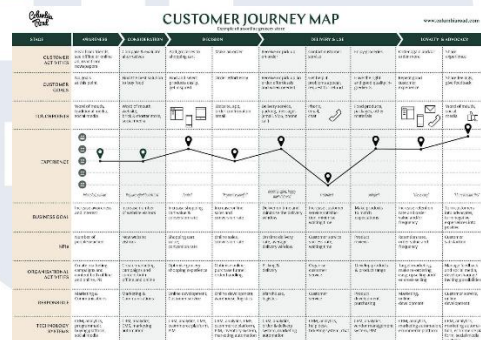
Gambar 2.7 User Persona
Sumber : <https://sl1nk.com/s9lr4ti>

Namun *user persona* harus dapat merepresentasikan target setiap audiens dengan tepat agar perancangan yang dibuat dapat sesuai dengan tujuan yang ingin diraih. *User persona* pada umumnya memiliki tampilan profil, nama, data diri singkat mengenai status persona, tujuan

yang ingin dicapai atau *goals*, motivasi, frustrasi yang ditemui dan juga apa saja yang menarik bagi target.

2.1.1.4 User Journey

User journey merupakan peta gambaran dari perjalanan atau *timeline* yang dijalani oleh *user persona*. *User journey* digunakan untuk mendapatkan keseluruhan gambaran mengenai pengalaman *persona* satu demi satu langkah Ketika menggunakan suatu layanan atau produk. *User journey* merincikan apa saja langkah yang diambil *persona* dalam meraih tujuannya (Walter, 2022).



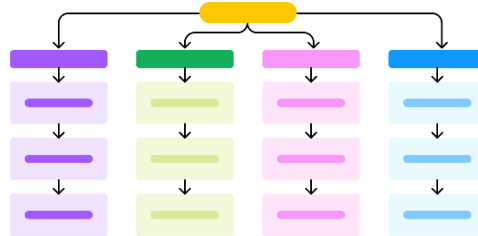
Gambar 2.8 *User Journey*
Sumber : <https://sl1nk.com/vlhinhw>

Langkah – Langkah tersebut disusun secara runtut berdasarkan *timeline* yang telah ditentukan dan dimulai dari kiri ke kanan. Agar *user journey* dapat dirancang diperlukan data yang kredibel dan dapat diperoleh melalui *interview*, FGD atau pencarian data lainnya. *User journey* terdiri dari *user actions* (apa yang dilakukan *user*), *touch points* (yang disinggahi *user*), *mood meter* (yang dirasakan *user*), *pain points* (halangan yang dilalui) dan juga *opportunities* (peluang).

2.1.1.5 Information Architecture

Information architecture atau IA merupakan metode desain yang berpusat pada pembuatan informasi yang mudah untuk di navigasi dan juga mudah untuk dimengerti. Di mana disiplin desain yang lain berfokus kepada desain rancangan lainnya, namun pada *information*

architecture, ia akan berfokus untuk mengatur bagaimana informasi akan dikelompokkan pada aplikasi, situs *web*, ataupun antarmuka (Morville, 2015, h. 20)

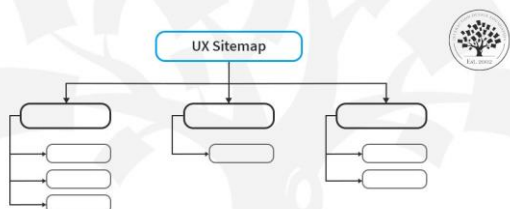


Gambar 2.9 *Architecture Information*
Sumber : <https://sl1nk.com/qy9w4l8>

IA yang berlandaskan pada konteks, konten dan juga pengguna merupakan IA yang baik. IA diawali dengan memahami sifat target user, alasan dari keputusan dalam memilih suatu produk, maka dari itu diperlukan pendekatan yang sistematis dan juga komprehensif agar informasi yang ditata pun akan semakin mudah ditemukan dan juga mudah untuk dimengerti oleh pengguna (IxDF, 2026). Setelah mengerti sepenuhnya tentang perilaku user dalam bertindak, maka dapat dilanjutkan dengan membuat hal – hal berikut

1. *Sitemap*

Sitemap merupakan sebuah peta berisi informasi yang mencakup detail - detail informasi dari konsep yang dibuat oleh perancang, untuk mendefinisikan suatu fitur dalam *web* melalui kategori – kategori dari konten yang dirancang.

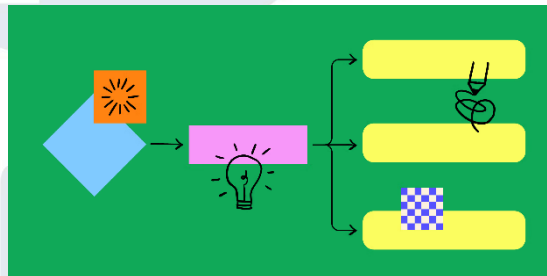


Gambar 2.10 *Sitemap*
Sumber : <https://ixdf.org/literature/article/ux-sitemap>

Sitemap tidak hanya menyediakan alur fitur utama untuk *user* gunakan, namun Menyusun konten – konten pada situs dengan hirarkis. Hal tersebut tentunya dapat meningkatkan pengalaman *user* saat menggunakan situs. *Sitemap* membuat tatanan konten pada situs dalam urutan *top-down*, yaitu merupakan dari halaman umum kemudian diarahkan ke halaman yang lebih detail mengenai informasi yang ingin dilihat (Ceci, Lanotte, 2021).

2. *Userflow*

User flow adalah alur yang ditempuh oleh *user* mulai dari pertama kali menjalankan sistem hingga langkah terakhir penggunaan sistem. *User flow* merupakan salah satu komponen yang paling penting dalam perancangan UX, maka dari itu diperlukan analisis sebelum merancang *user flow* agar sistem *user flow* dapat dirancang lebih baik dan sistem dapat mengantisipasi tindakan yang akan diambil oleh *user*.



Gambar 2.11 *Userflow*

Sumber : <https://www.figma.com/resource-library/user-flow/>

User flow biasanya dipresentasikan menggunakan bentuk *flow chart*, guna mempermudah tiap proses yang dilalui oleh *user* ketika menggunakan sistem. (Sutanto, 2022). Bentuk – bentuk *chart* yang digunakan pada *user flow* memiliki makna – makna spesifik dalam penggunaannya.

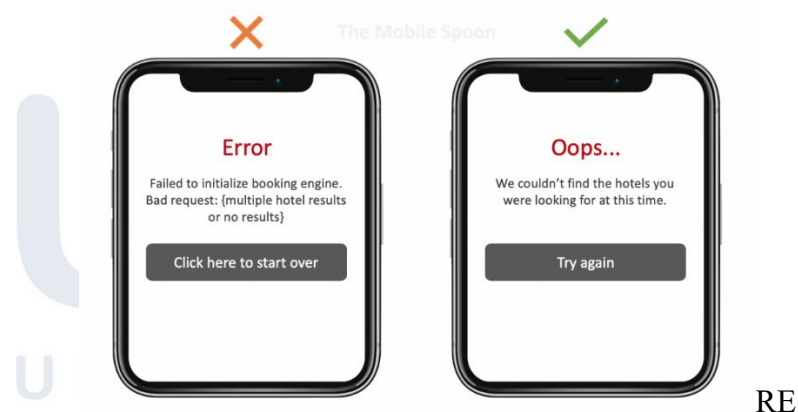
3. *Feature and Function*

Fitur pada *website* merupakan salah satu komponen yang paling penting dikarenakan mempengaruhi fungsi dan juga kemudahan yang dialami oleh *user*. Fitur interaktif atau fitur yang

dipersonalisasi sesuai dengan karakteristik *user*, dapat meningkatkan fungsi *website* dan juga pandangan user terhadap *website*. Maka dari itu fitur yang tepat dan mudah untuk diakses dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan seperti *user* yang lebih terbuka dan meningkatkan minat terhadap *website* yang ditawarkan karena dinilai lebih efisien (Hariadi, Rosyidi, 2025).

2.1.1.6 UX Writing

UX *writing* merupakan elemen yang penting dalam *user experience*. UX *writing* berfungsi sebagai pemandu yang dapat membantu pengguna menavigasi serta mengerti apa yang harus dilakukan saat menjalankan program. UX *writing* membantu user memahami apa yang sebenarnya sedang terjadi sehingga fitur yang ditawarkan aplikasi menjadi tepat sasaran. Dengan UX *writing* yang buruk, tampilan UI yang memanjakan mata pun akan menjadi tidak bermakna dan membuat frustrasi (Stafford, 2025).

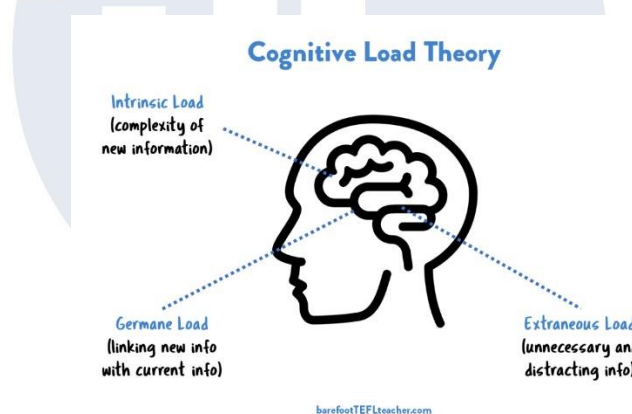


Gambar 2.12 Bad VS Good UX Writing
Sumber : <https://11nq.com/mir7btz>

UX *writing* dikembangkan pada tahun 2000-an dan dijadikan sebagai landasan ilmu di mana seorang perancang menyatukan *emphatize*, skill berbicara, dan juga pengetahuan teknis menjadi sebuah UX *writing* yang baik dan dapat menuntun user menuju pengalaman digital yang jelas.

2.1.1.7 Cognitive Load Theory

Cognitive load theory (CLT) atau teori beban kognitif merupakan teori yang dikembangkan oleh John Sweller di era tahun 1980-an dan diambil berlandaskan *processing theories* oleh George Miller yang kurang lebih membahas bagaimana kapasitas memori manusia bekerja. *Cognitive load theory* berdiri atas dasar prinsip psikologi kognitif, dan menjelaskan bagaimana seseorang yang menerima informasi baru yang kompleks dalam satu waktu, maka akan mengakibatkan kewalahan pada sistem kerja memori. (Siregar, 2025) (h.1)



Gambar 2.13 *Cognitive Load theory*
Sumber : <https://s11nk.com/w8fkebi>

CLT sendiri mengklasifikasikan beban kognitif menjadi 3 bagian utama, yaitu *Intrinsic Load*, *Extraneous cognitive load* dan yang terakhir *Germane Load*. Berikut merupakan penjelasan dari masing – masing bagian beban kognitif pada *CLT*:

1. *Intrinsic Load*

Intrinsic load atau bisa disebut beban instrinsik merupakan beban yang didapatkan dari seberapa kompleks atau tingkat kerumitan informasi itu sendiri. Manusia akan mendapatkan beban ini secara berbeda sesuai dengan pengalaman yang telah dialami oleh seseorang sebelumnya.

2. *Extraneous load*

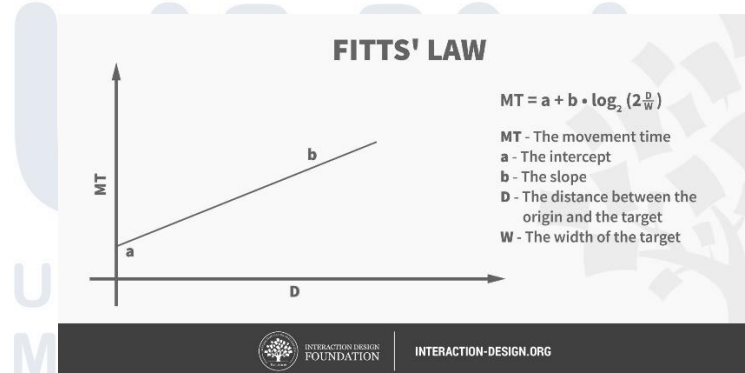
Seperti yang tertera pada nama nya, *extraneous load* atau beban ekstrinsik merupakan beban eksternal yang didapatkan dari pemberian informasi yang berantakan atau tidak efisien, sehingga mengganggu fokus utama dan memperlambat suatu proses.

3. *Germane Load*

Germane load atau beban germane merupakan beban kognitif yang berhubungan dengan pengalaman belajar yang konstruktif, yaitu pengerahan upaya mental untuk menyusun skema pengetahuan yang sudah ada dengan informasi yang baru didapatkan. (Mitchell, 2024).

2.1.1.8 *Fitts's Law*

Human Centered Design yang baik dapat mem prediksi dan juga mengukur kinerja manusia. Pergerakan manusia di dunia nyata berkaitan dengan *fitts's law*. *Fitts's law* atau hukum Fitts menjelaskan waktu tempuh yang diperoleh saat ingin mencapai target yang dituju dipengaruhi dengan jarak dan juga ukuran dari target yang ada. *Fitts's law* diterapkan untuk melakukan eksplor mengenai ruang desain ataupun untuk memperkirakan kinerja manusia (Mackenzie, 2018, h. 349).



Gambar 2.14 *Fitts's Law*
Sumber : <https://sl1nk.com/a2kmw9k>

Dalam pembahasan mengenai UI/UX, hukum ini dapat membimbing desainer agar lebih memperhatikan ukuran – ukuran dari elemen yang ingin digunakan pada perancangan seperti jarak antar tombol, dan juga tata letak antar elemen. Hal tersebut dilakukan guna

meningkatkan efisiensi dari navigasi dan juga membuat elemen nya lebih intuitif (Mutaqqin, dkk, 2025).

2.1.2 User Interface

Setelah membahas *user experience* (UX) selanjutnya akan membahas *user interface* atau UI. *User interface* (UI) atau antarmuka pengguna merupakan bagaimana *user* berinteraksi dengan perangkat. UI meliputi komponen – komponen pada *hardware* dan juga *software*. Untuk sebuah perancangan UI yang baik, harus diketahui terlebih dahulu siapa target user yang diincar. Jika tidak mengidentifikasi target *user* terlebih dahulu, maka tidak akan tahu sistem seperti apa yang ingin dirancang. Maka dari itu perancangan UI harus memperhitungkan kebutuhan target dan memenuhi kehendak mereka (Deacon, 2020, h. 14). Pada UI tentunya terdapat prinsip yang harus diterapkan,

2.1.2.1 Prinsip UI

Prinsip UI digunakan untuk dijadikan landasan dalam mendesain sebuah UI. Dengan prinsip – prinsip yang telah dipegang, desain akan memiliki patokan dan dapat dirancang sesuai dengan kaidah – kaidah yang berlaku.

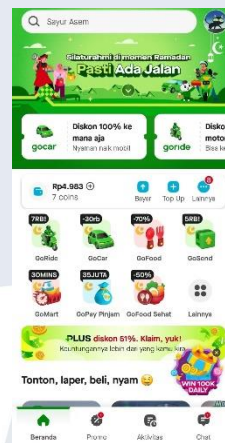
1. Consistency

Konsistensi dalam dunia UI/UX merupakan sebuah konsep dalam menjaga keselarasan elemen – elemen yang terdapat di dalamnya untuk menjaga keteraturan tampilan yang ada pada UI (Angga, 2023). Konsistensi juga merupakan salah satu prinsip yang sangat penting dalam pembuatan suatu desain. Penafsiran setiap orang terhadap sesuatu, tergantung dengan apa yang mereka lihat secara aktif, dan juga dengan apa yang mereka lihat di aplikasi lain ataupun di aplikasi yang sama (Schlatter & Levinson, 2013). *User* memiliki kebiasaan yang sudah terukir

dari penggunaan aplikasi – aplikasi sebelumnya. Maka dari itu sangat krusial untuk membuat aplikasi dengan konsistensi karena dapat meningkatkan efisiensi *user* (Kholik, dkk, 2024).

2. *Hierarchy*

Prinsip berikutnya yang juga perlu diperhatikan adalah hierarki merupakan. Menurut Idris, dalam bukunya yang berjudul implementasi UI/UX, hierarki merupakan penekanan pada elemen – elemen yang terdapat dalam desain UI, seperti penekanan pada elemen warna, ukuran, tampilan *interface* dan juga posisi.

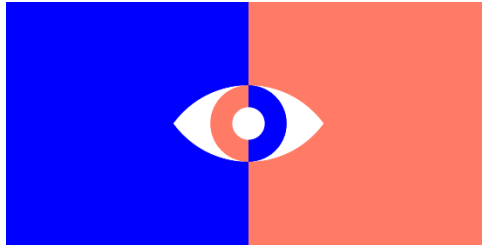


Gambar 2.15 Hierarki app Gojek

Hierarki sudah sangat sering kita temui pada website maupun aplikasi, seperti contoh nya hierarki saat kita membuka aplikasi Gojek, maka hal pertama yang akan kita lihat adalah bagian banner besar berisikan promo di bagian atas dan ikon – ikon yang menawarkan jasa mereka pada bagian bawah aplikasi.

3. *Contrast*

Prinsip yang selanjutnya merupakan kontras. Masih berdasarkan buku Idris, kontras memberi perbedaan visual secara signifikan di antara satu elemen dan elemen lainnya.



Gambar 2.16 Kontras
Sumber : <https://sl1nk.com/u582tv7>

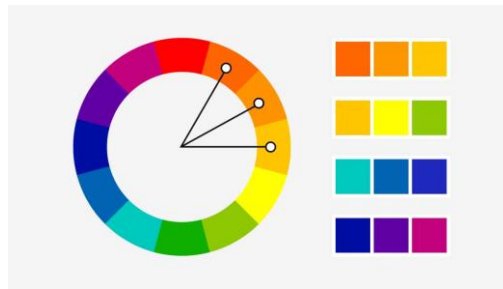
Dengan penggunaan kontras yang baik dan tepat, *user* dapat menavigasi segalanya dengan lebih mudah dan mereka dapat mencerna cara kerja aplikasi dengan lebih mudah. Aplikasi yang baik adalah aplikasi yang memiliki kontras yang baik.

2.1.2.2 Elemen *UI*

Selain prinsip, UI juga memiliki elemen – elemen untuk diterapkan di dalam nya, guna menciptakan keselarasan visual. Dengan elemen – elemen UI yang diatur sedemikian rupa, maka UI pada aplikasi akan terlihat menjadi lebih harmonis.

1. Warna

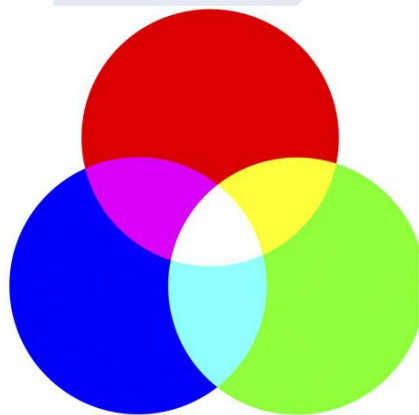
Selain prinsip, elemen juga merupakan sebuah faktor yang sangat penting dalam UI/UX. Elemen yang paling mencolok untuk dilihat pertama kali merupakan warna, warna juga berperan sangat besar dalam membentuk hierarki visual (Putri, 2025). Selain hierarki, terdapat juga sebuah keharmonisan warna. Harmoni warna yang baik akan menciptakan tampilan yang menyenangkan mata. Harmoni warna terdiri dari beberapa kategori atau skema warna yaitu *analogus*, monokromatik dan komplementer.



Gambar 2.17 *Analogus Colour Wheel*

Sumber : <https://11nq.com/2n99541>

Analogus merupakan harmoni warna yang tercipta dari warna – warna yang memiliki posisi berdekatan pada palet warna. Penerapan warna *analogus* yang tepat dapat memberikan rasa harmonis dan juga ketenangan yang tidak membosankan (Swasty, 2010). Pengaplikasian warna *analogus* pada suatu perancangan dapat menimbulkan keselarasan visual yang membuatnya menjadi nyaman untuk dilihat.



Gambar 2.18 Warna RGB

Sumber : <https://sl1nk.com/qafd9u0>

Selain harmoni warna, terdapat juga warna aditif yang tercipta dari media tertentu seperti warna pada media elektronik, layar monitor, dan lainnya atau sering disebut sebagai RGB. Warna red, green, blue atau dapat disingkat menjadi RGB merupakan warna yang jika dikombinasikan dapat menghasilkan warna putih.

Oleh karna itu, RGB juga disebut warna aditif atau warna cahaya (Hendratman, 2023, h. 6).

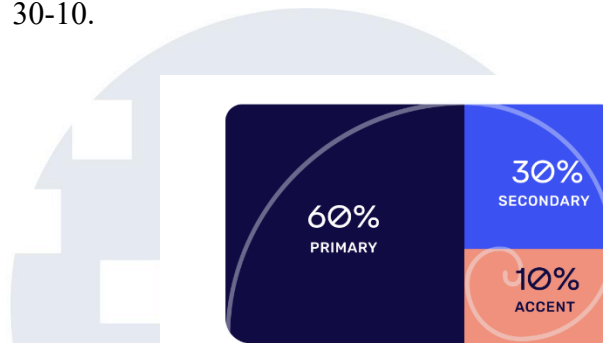


Gambar 2.19 Penerapan warna kuning dan hijau pada tema Ramadhan
Sumber : <https://sl1nk.com/l6ore32>

Warna hijau seringkali dihubungkan dengan unsur agama Islam dan memiliki sejarah yang berkaitan dengan agama Islam. Warna hijau merupakan warna favorit dari Nabi Muhammad SAW, karena digambarkan sebagai warna yang berkaitan dengan dedaunan. Nabi SAW bersabda bahwa warna hijau dapat memberikan kesan mata yang bersinar dan juga menyehatkan. Sedangkan untuk warna putih, menggambarkan kesan yang bersih, suci, kemenangan dan juga mencerminkan nur atau cahaya (Asdiana, dkk, 2024). Lalu untuk warna kuning atau oranye, seringkali dikaitkan dengan perasaan positif ataupun tingkat kesenangan yang tinggi, contohnya seperti bahagia, gembira antusias dan juga senang (Jonauskaite, Mohr, 2025). Selain itu kuning juga seringkali memberikan kesan yang cerah, hangat dan juga bijaksana. Percampuran kuning dan hijau dapat memberikan kesan persahabatan, berseri dan juga kehangatan (Chairunnisa, 2024). Kuning menyimbolkan siklus kehidupan manusia saat melakukan proses pengkajian dan juga ketaatan (Fuadah, Arzaqina, 2025).

Selain psikologi warna, terdapat juga rasio penggunaan warna yang dapat digunakan sebagai kontras atau penekanan

yang dapat membantu *user*nya dalam menggunakan aplikasi. Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan warna adalah aturan 60-30-10. Bagaimana cara agar kita dapat mengetahui kombinasi warna yang ideal untuk perancangan aplikasi yang maksimal, ialah melalui penerapan teori aturan 60-30-10.

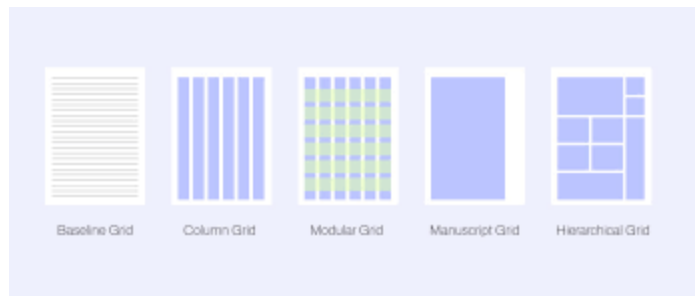


Gambar 2.20 *What is the colour rule and how to apply it*
 Sumber : <https://supernovasites.com/60-30-10-color-rule/>

60-30-10 merupakan proporsi yang sempurna jika ingin membuat sebuah desain yang ideal, di mana 60% merupakan warna primer atau warna yang paling banyak digunakan dalam desain, 30 merupakan warna yang sering digunakan pada elemen – elemen yang sering muncul, dan 10 merupakan warna aksen yang hanya muncul pada beberapa fitur seperti tombol, atau *highlight* dari aplikasi.

2. Layout dan Grid

Grid dan *layout* merupakan salah satu prinsip yang paling penting dalam mendesain sebuah UI. *Grid* merupakan sekelompok gabungan dari garis horizontal dan vertikal yang menciptakan kolom dan juga baris. *Grid* memberikan struktur pada sebuah halaman untuk mengonfirmasi konsistensi dari jeda antar elemen (Filipiuk, 2021, h. 32). *Grid* terbagi menjadi *columns*, *rows*, *gutter*, *margins*, dan juga *modules*. Masing – masing memiliki fungsinya tersendiri.



Gambar 2.21 Jenis - jenis *grid*
Sumber : <https://11nq.com/cz5slix>

Grid memiliki banyak fungsi, di antara nya yaitu untuk memberikan ketegasan dan struktur pada desain, membuat produk digital jadi lebih mudah untuk digunakan, dan grid juga membuat desain menjadi responsif mengikuti kondisi yang sedang dialami oleh user (Filipiuk, 2021, h. 36).



Gambar 2.22 *The importance of layout*
Sumber : <https://sl1nk.com/hdlhpyg>

Menempatkan masing – masing elemen ke dalam struktur yang memang sudah dirancang untuknya agar mudah untuk dipahami oleh orang lain, serta memutuskan untuk menjabarkan elemen – elemen apa saja yang seharusnya muncul di *layer*, merupakan artian dari tata letak atau *layout*. *Layout* merupakan salah satu elemen yang paling krusial untuk dapat menciptakan control hierarki visual yang enak untuk dipandang mata.

3. Tipografi

Selain *layout* dan warna, tipografi juga memiliki peran yang tak kalah penting dalam desain. Tipografi yang baik dapat meningkatkan keefektifitasan user dalam menggunakan aplikasi, dengan jenis fon yang tepat, ukuran yang pas, warna dan kontras antara teks yang terpapar dengan latar belakang, serta jarak spasi antar baris, semua hal tersebut dapat menentukan tingkat kenyamanan *user* saat membaca atau melihat aplikasi yang sedang mereka gunakan (Chantika, dkk, 2025).



Gambar 2.23 *What is Typography?*

Sumber : <https://sl1nk.com/5shsnpm>

Pemilihan *typeface* yang tepat juga dapat menentukan kenyamanan user saat menggunakan aplikasi. Tipografi memang terkesan sepele, namun digunakan dalam sangat banyak elemen dalam UX, seperti dalam notifikasi, ataupun tombol saat ingin berinteraksi dengan sesuatu.

4. Ilustrasi

Ilustrasi tidak lagi dinilai hanya sebagai penyalur informasi namun juga memiliki peran dalam mengendalikan realitas emosional orang yang melihatnya. Ilustrasi merupakan sebuah media representatif yang dihasilkan dari cara membuat tradisional ataupun secara digital. Ilustrasi lebih dari sekedar menangkap visual dan memaknai visual tersebut, namun ilustrasi

juga mencakup penekanan, pemilihan dan juga sudut pandang (Türk, 2023).



Gambar 2.4 *Flat design Illustration*
Sumber : <https://11nq.com/luxybgf>

Desain pada UI seringkali menggunakan *flat design* karena dianggap mudah untuk dicerna dan menarik secara visual. Gaya *flat design* merupakan gaya ilustrasi digital yang kekinian dan modern. Di era sekarang, gaya ilustrasi *flat design* banyak digunakan oleh perusahaan besar dalam situs ataupun aplikasi mereka karena dianggap lebih mudah untuk menyampaikan pesan kepada *user*. Selain itu *flat design* juga disesuaikan dengan konsep *flat design* yang diterapkan pada *software* komputer dan juga *handphone*. Implementasi gaya ilustrasi flat design dapat memberikan tampilan antarmuka yang lebih universal. Selain itu, *flat design* juga dapat membuat *software* bekerja dengan lebih efisien dan juga *loading* dengan lebih cepat (El-Sherbiny, 2020).

Melalui pembahasan dari prinsip – prinsip dan juga teori yang telah digunakan di atas dapat disimpulkan bahwa teori dalam UX dapat membantu pendekatan penulis kepada target audiens secara sisi psikologis sehingga dapat merancang desain ui/ux yang sesuai dengan kebutuhan dari para *user*. Jika dilihat dari sisi UX, dapat dilihat terdapat teori *cognitive load* yang penulis gunakan untuk membantu meringankan beban kognitif pengguna dan memberikan solusi melalui

prinsip *progressive disclosure* di mana penulis akan menyajikan konten informasi secara bertahap. Selain itu penulis juga menerapkan prinsip *recognition better than recall* guna membantu calon user mengenali fitur – fitur pada aplikasi daripada harus mengingat – ingat kembali. Lalu untuk kesimpulan yang terakhir dan paling utama adalah penulis menerapkan *user-centered design* dikarenakan prinsip ini sangat relevan dengan solusi permasalahan yang ditemui. *User-centered design* dapat membantu penulis merancang sebuah aplikasi yang berempati pada masalah calon *user* dan aplikasi dapat digunakan dengan lebih efektif serta efisien.

2.2 Ramadhan

Puasa Ramadhan merupakan rukun islam ke empat dan wajib untuk dilaksanakan oleh semua umat muslim. (Yulianti, Kosasih, 2026). Puasa Ramadhan merupakan kegiatan menahan makan dan minum dari terbit nya fajar sampai tenggelamnya fajar. Seseorang yang berpuasa harus melaksanakan makan sahur sebelum adzan subuh berkumandang, dan baru boleh berbuka saat adzan maghrib berkumandang. Setelah melaksanakan buka puasa, umat muslim juga disunnahkan untuk melaksanakan shalat tarawih yaitu shalat yang hanya dilakukan selama bulan Ramadhan. Selama menjalani puasa, umat muslim tidak hanya menahan lapar dan haus saja, namun juga bagaimana mereka dapat menahan emosi, menjaga lisan, hawa nafsu dan juga pandangan mereka (Suroto, 2022). Puasa dilakukan untuk meningkatkan kedisiplinan diri dan juga ketakwaan seorang muslim kepada Allah (Pittalwala, 2026).

Selain memiliki manfaat spiritual dengan Allah, puasa juga memiliki banyak sekali manfaat lainnya, salah satu manfaat yang paling besar adalah manfaat bagi kesehatan fisik maupun kesehatan mental. Puasa dapat memperkuat imun tubuh, meningkatkan metabolisme dan juga penurunan kadar glukosa sehingga sangat baik untuk orang yang menderita diabetes (Yulianti, Kosasih, 2026). Selain itu puasa juga dapat membantu meredam rasa kecemasan yang berlebih, mengurangi energi negatif, serta meningkatkan ketenangan mental atau emosional bagi yang menjalaninya (Larasati, 2025).

Hal tersebut dapat diatasi dengan menerapkan gaya hidup sehat selama bulan Ramadhan, Di mana umat muslim harus mengatur gizi pola makan mereka dan juga aktifitas yang dapat dilakukan supaya menjaga tubuh tetap bugar agar dapat menjalankan puasa dengan lebih maksimal (Hasni, dkk, 2023).

2.3 Meal Prep

Meal prep menurut Toby Amidor adalah kegiatan merencanakan dan menjadwalkan waktu untuk menyiapkan atau memasak beberapa makanan dalam satu waktu, dan menyimpan atau membungkus nya agar makanan tersebut siap sedia untuk dibawa. *Meal prepping* juga berarti menyusun menu super cepat untuk seminggu ke depan, dan mempersiapkan segala bahan terlebih dahulu. Menurut Toby Amidor, *meal prep* memiliki banyak manfaat di antaranya adalah menghemat waktu di antara kesibukkan yang sedang dijalani, pengkontrollan porsi, menyelesaikan banyak hal dengan *effort* yang minimal, makan dengan lebih sehat, meningkatkan *skill multitasking*, dan yang terutama adalah menghemat uang.

Penerapan *meal prep* dapat membantu untuk makan lebih bersih dan menghindari *ultra processed food*. Permasalahan terbesar dengan makanan *ultra proses* adalah. Mereka telah kehilangan keseluruhan nutrisinya. Maka dari itu *meal prep* merupakan opsi makanan instan terbaik untuk seseorang yang memiliki waktu kosong sedikit. Akan tetapi *meal prep* memiliki sedikit tantangan dikarenakan butuh komitmen dan juga ketelatenan dalam pelaksanaannya. Karena banyak hal yang harus dilakukan agar *meal prep* ini dapat berjalan dengan baik.

2.4 Penelitian yang Relevan

Sebagai pendukung dalam perancangan aplikasi, penulis melakukan penelitian yang relevan dengan 3 topik berikut:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Edukasi Pola Hidup Sehat dan Bugar di Bulan Suci	Fardian, dkk (2025)	Hasil penelitian ini membantu mengedukasi	Penelitian ini juga membahas

	Ramadhan Bagi Mahasiswa dan Anak Kos Menggunakan Panduan Gizi Seimbang		anak indekos yang sebelumnya masih kurang aware dengan pola makan dengan gizi seimbang	mengenai anjuran aktifitas fisik dan bukan hanya pola makan saja
2	Pendidikan Kesehatan tentang Gaya Hidup Sehat Pada Remaja Tahap Akhir	Sumarwati, dkk (2022)	Penelitian ini membuktikan bahwa mempertahankan komunikasi dan melakukan evaluasi berkala mengenai gaya hidup dapat berdampak positif bagi remaja	Memberikan perspektif baru dari cara menjalankan gaya hidup sehat dan dapat disambungkan dengan kegunaan aplikasi <i>meal prep</i>
3	Representasi Produk “Gocook Foodprep” sebagai Pemenuhan Kebutuhan Nutrisi Pangan Anak Kos	Prasetya, dkk (2025)	Penelitian ini memvalidasi bahwa keterbatasan waktu dikarenakan jadwal yang padat, biaya, dan juga keterbatasan alat	Penelitian ini memberikan alternatif baru agar mahasiswa dapat makan lebih sehat melalui perancangan produk <i>meal</i>

			masak merupakan faktor yang mempengaruhi para mahasiswa kesulitan mengkonsumsi atau menyiapkan makanan yang sehat	<i>prep</i> yang praktis serta terjangkau
--	--	--	---	---

Berdasarkan dari 3 penelitian di atas Fardian (2025) menunjukkan bahwa anjuran gaya hidup sehat dapat diatur dengan mengatur pola makan yang baik dan juga anjuran melakukan aktifitas fisik yang ringan, dilengkapi dengan penelitian dari Sumarwati (2022) di mana dia memberikan perspektif baru mengenai cara menjalankan gaya hidup sehat bagi remaja akhir. Lalu untuk penelitian yang terakhir yaitu milik Prasetya (2025), di mana ia menemukan bahwa faktor terbesar yang menghalangi mahasiswa untuk makan sehat adalah karena keterbatasan waktu, biaya dan juga fasilitas. Penelitian ini sangat mendukung topik yang sedang penulis bahas, dan letak perbedaannya adalah pada *output*, di mana penelitian Prasetya berbentuk sebuah produk dan penelitian penulis berbentuk perancangan aplikasi *mobile*, sehingga penulis dapat memiliki patokan yang kredibel mengenai pembuatan aplikasi *meal prep* di bulan Ramadhan ini.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA