



Pengembangan Prototype *Startup Healthy Food* “YumHealth” dengan Pendekatan *Design thinking* dan *Usability Testing*

Heni Widi Astuti¹, Vanishi Tiyar Nitza², Lasmi Sapalakai³, Patrick Ezra Tua⁴, Aldian Umbu Tamu Ama⁵

Politeknik Bhakti Semesta

E-mail: ¹heni.w.astuti@gmail.com, ²vanishi.t.nitza@bhaktisemesta.ac.id,
³lasmi.sapalakai@bhaktisemesta.ac.id, ⁴patrick.e.tua@bhaktisemesta.ac.id,
⁵aldian@bhaktisemesta.ac.id

Abstract

Based on the results of a survey by Kurious and Populix, a healthy lifestyle starting to become a focus and trend in Indonesia. These surveys reveal people's understanding of healthy food, with the problems that arise. Even though many people understand its benefits, there is still a gap between understanding and healthy practices, especially among the productive age group (25-44 years). Difficulty maintaining consistency in a healthy eating pattern is a challenge faced. The solutions provided from the survey results show that 64 percent of Indonesian people use healthy catering services to maintain consistent healthy lifestyle patterns. Therefore, the idea of developing the YumHealth startup emerged to help people start eating better, with a focus on catering services and delivery service features, nutritional consultations, education through articles, and a BMI calculator. This research will focus on implementing these features using a Design Thinking approach and testing using the Usability Testing method. Apart from that, the potential of the online market in Indonesia is also an encouragement to develop this application. This research aims to provide adequate solutions to existing problems and improve user experience. Based on the results of Usability Testing with 30 respondents, the final result was 71.5, which means the application prototype is in a good grade. The testing results also provide suggestions such as the use of typography (fonts), and visualization in education, as well as adding features such as guide pages and TDEE calculators.

Keywords: Design Thinking; Healthy lifestyle; Prototype; UI/UX; Usability Testing

Abstrak

Berdasarkan hasil survei oleh Kurious dan Populix, tentang perilaku pola gaya hidup sehat yang mulai menjadi sorotan dan tren di Indonesia. Survei-survei tersebut mengungkapkan pemahaman masyarakat terkait makanan sehat, serta permasalahan yang muncul. Meskipun banyak yang memahami manfaatnya, masih ada kesenjangan antara pemahaman dan praktik sehat, khususnya di kalangan usia produktif (25-44 tahun). Kesulitan menjaga konsistensi dalam pola makan sehat menjadi tantangan yang dihadapi. Solusi yang diberikan dari hasil survei menunjukkan 64 persen masyarakat Indonesia menggunakan jasa katering sehat untuk menjaga konsistensi pola gaya hidup sehat. Oleh karena itu, ide pengembangan *startup* YumHealth muncul dengan tujuan membantu masyarakat dalam memulai pola makan yang lebih baik, dengan fokus pada layanan katering dan fitur-fitur layanan pesan-antar, konsultasi gizi, edukasi melalui artikel dan kalkulator BMI. Penelitian ini akan memfokuskan implementasi fitur-fitur ini dengan pendekatan Design Thinking dan pengujian menggunakan metode Usability Testing. Selain itu, potensi pasar online di Indonesia juga menjadi dorongan untuk mengembangkan aplikasi ini. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi yang memadai terhadap permasalahan yang ada dan meningkatkan pengalaman pengguna. Berdasarkan hasil pengujian Usability Testing dengan 30 responden mendapatkan hasil akhir 71,5 yang berarti prototype aplikasi dalam grade yang baik, hasil testing juga memberikan saran seperti penggunaan typografi (font), visualisasi pada edukasi, serta penambahan fitur seperti halaman panduan dan kalkulator TDEE.

Kata Kunci: Design Thinking; Gaya hidup sehat; Prototype; UI/UX; Usability Testing

PENDAHULUAN

Perilaku pola gaya hidup sehat semakin diperhatikan oleh penduduk Indonesia, terbukti dari survei yang dilakukan oleh lembaga survei kurious dengan judul “Pola Gaya Hidup

Received September 25, 2023; Revised Oktober 20, 2023; Accepted november 14, 2023

* Heni Widi Astuti, heni.w.astuti@gmail.com

Sehat”. Survei tersebut menunjukkan pemahaman untuk mengonsumsi makanan sehat seperti mengurangi asupan karbohidrat (gula), menghindari makanan berlemak, menghindari makanan cepat saji bahkan sampai pada pola diet dengan mengurangi frekuensi atau porsi makan. Hasil survei juga menunjukkan bagaimana pemahaman penduduk Indonesia tentang manfaat pola gaya hidup sehat seperti menjaga kesehatan, mengatur berat badan, memperbaiki fisik/bentuk tubuh maupun cara untuk menghindari stress. Masalah yang muncul tentang pola gaya hidup sehat dari 875 responden yang mayoritas di daerah Jawa sebesar 62,6 persen adalah sebanyak 39,5 persen pernah melakukan diet baik menjaga pola makan, tapi sudah tidak melakukannya lagi, dan sebanyak 24,8 persen pernah membatasi atau menjaga konsumsi gula harian tetapi sekarang sudah tidak melakukannya lagi. Apalagi kelompok rentan usia yang sudah melakukan dan pada akhirnya berhenti melakukan pola gaya hidup sehat adalah 25-44 tahun yang merupakan usia produktif (Kurios 2023).

Survei kurios juga didukung dengan hasil survey Populix dengan judul “*Unveiling Indonesian Beauty & Dietary Lifestyle*”. Survei ini membahas bagaimana pola konsumsi dan juga perilaku diet di kalangan masyarakat Indonesia. Hasil survei menunjukkan sebanyak 55 persen masyarakat Indonesia mengatakan bahwa mereka mengonsumsi serat dan vitamin secara teratur, sementara 11 persen responden perempuan mengatakan bahwa mereka lebih memilih untuk mengikuti program diet untuk menjaga dan menurunkan berat badan. Tak hanya itu, masyarakat juga memilih menghindari makanan yang mengandung bahan pengawet dan perisa buatan, serta lebih mengonsumsi makanan berkalori rendah. Namun masalah yang sama juga ditunjukkan dalam survei yaitu sebanyak 54 persen orang Indonesia memiliki tantangan dalam menjaga pola makan sehat seperti kesulitan dalam menjaga konsistensi. Padahal sebanyak 46 persen menahan diri untuk tidak mengonsumsi makanan dan minuman yang kurang sehat dan 39 persen responden menghitung kalori makanan dan minuman yang dikonsumsi. Melihat masalah yang muncul dari survei memberikan solusi bahwa sebanyak 64 persen masyarakat Indonesia menggunakan jasa katering sehat untuk menjaga konsistensi pola gaya hidup sehat dan supaya dapat mengatur asupan gizi sesuai kebutuhan tubuh (Populix 2022).

Melihat tren pola gaya hidup sehat yang berkembang, masalah dan juga solusi yang didapat maka muncullah ide pengembangan *startup* YumHelath. Yumhealth sendiri merupakan platform penyedia makanan sehat atau katering makanan sehat mingguan yang menyediakan layanan pesan antar sehingga konsumen dapat mengonsumsi makanan sehat dimanapun dan kapanpun untuk membantu memenuhi kebutuhan asupan gizi yang sesuai. *Startup* YumHealth memiliki tujuan untuk membantu masyarakat yang menginginkan gaya hidup yang lebih sehat

memulai pola makan yang lebih baik dan tentu saja disesuaikan dengan kebutuhan tiap konsumen. Target pasar yang berfokus pada usia produktif mendorong pengembangan *startup* YumHealth untuk menyediakan fitur-fitur yang mencakup layanan pesan-antar, konsultasi gizi, edukasi melalui artikel, kalkulator BMI, dan kategori makanan/menu yang dapat dipesan dalam bentuk katering. Implementasi fitur-fitur dalam aplikasi *startup* YumHealt diharapkan menjadi pilihan masyarakat apalagi jika melihat sebuah penelitian yang dilakukan oleh Nielsen, kategori makanan dan minuman menduduki peringkat kedua (42%) sebagai kategori barang yang paling sering dibeli secara online oleh masyarakat Indonesia (Nielsen Company Indonesia 2020), (Mahmudiono et al. 2022).

Fokus dan tujuan penelitian adalah bagaimana memberikan solusi dari permasalahan yang ada dengan pendekatan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi YumHealth. Implementasi fitur-fitur yang sesuai tentu saja berkaitan dengan *UI (User Interface)* dan *UX (User Experience)*, sehingga metode yang tepat dalam kajian *prototype* UI/UX adalah metode *Design thinking* yang menggunakan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. Proses pengujian *prototype* akan menggunakan *Usability testing* dimana *prototype* secara langsung digunakan atau dijalankan oleh *user*. Penggunaan *Design thinking* dalam *prototype* sudah banyak dilakukan seperti dalam penelitian “*Penerapan UI/UX Dengan Metode Design thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas*” yang membedakan dengan penelitian ini adalah penggunaan *Usability testing* dimana pengujian pertama kali dimulai dengan membuat *goals* dan *scenari* (Nabila, Stephanie, and Wahyuni 2022). Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan kuesinoer dengan pertanyaan yang mengarah pada *goals* dan *scenario* yang sebelumnya sudah dibuat.

KAJIAN TEORI

Startup

Istilah "*startup*" berasal dari Bahasa Inggris, yaitu "*start-up*" dan merujuk kepada perusahaan yang baru didirikan atau yang belum lama beroperasi. *Startup* adalah perusahaan yang sedang dalam tahap pengembangan atau yang baru-baru ini memulai operasinya. Karena sifatnya yang baru dan inovatif, *startup* sering disebut sebagai perusahaan rintisan. Istilah "*startup*" khususnya sering digunakan dalam konteks perusahaan baru di bidang teknologi dan informasi (Tiffany et al. 2020). *Startup* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan bisnis atau perusahaan yang baru dibentuk dan berada dalam tahap pengembangan untuk menemukan pangsa pasar dan mengembangkan produk atau layanan. Saat ini, konsep *startup* cenderung lebih terkait dengan perusahaan-perusahaan rintisan yang berfokus pada teknologi. Sebuah perusahaan dapat dianggap sebagai *startup* apabila memenuhi tiga faktor kunci, yaitu

adanya pendiri, investor atau pemberi dana, dan produk atau layanan yang ditawarkan. Di Indonesia, pertumbuhan jumlah pengguna internet yang terus meningkat dari tahun ke tahun menjadi dorongan positif untuk mendirikan *startup*. Keberadaan investor dari dalam dan luar negeri semakin memperbesar peluang dan potensi pertumbuhan bagi perusahaan-perusahaan rintisan di Indonesia (katadata.co.id 2021).

Design thinking

Design thinking adalah Metode pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada pengguna dan berfokus pada pengalaman pengguna yang berulang. Terdapat lima tahap dalam metode ini, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Berikut adalah langkah-langkah dari metode *Design thinking* (Aulia, Andryana, and Gunaryati 2021).

a. Empathize

Empati adalah kemampuan untuk memahami dan merasakan emosi yang sama dengan emosi yang dialami oleh orang lain. Melalui empati, kita dapat mengalami perasaan yang sama dengan yang dirasakan oleh orang lain terkait dengan masalah, situasi, atau kondisi tertentu (Danang, Asfi, and Fahrudin 2021).

b. Define

Langkah *define* dilakukan setelah memahami dengan spesifik fokus dari masalah yang dihadapi, berdasarkan kebutuhan pengguna yang ditemukan melalui hasil pengamatan dalam proses empati. Hasil pengamatan yang diperoleh selama tahap empati kemudian dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi dengan jelas fokus permasalahan yang sedang dihadapi oleh pengguna (Sari et al. 2020).

c. Ideate

Pada tahap ini desainer dapat menghasilkan gagasan-gagasan yang berpotensi menjadi solusi untuk permasalahan dengan melakukan sesi *brainstorming* bersama tim dan pihak terkait. Gagasan-gagasan yang dihasilkan melalui proses *brainstorming* ini akan menjadi solusi-solusi potensial untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh pengguna (Wibowo and Setiaji 2020).

d. Prototype

Tahap *prototype* melibatkan pembuatan desain visual dari sebuah website serta mengimplementasikan ide-ide tersebut untuk menghasilkan prototipe tampilan visual dalam bentuk wireframe rendah (*low fidelity*) dan tinggi (*high fidelity*) (Danang, Asfi, and Fahrudin 2021).

e. Test

Pengujian *prototype* memungkinkan pengembang untuk mengumpulkan umpan balik dari calon pengguna dan melakukan penyempurnaan pada desain guna memastikan bahwa desain tersebut memenuhi kebutuhan dari pengguna (Sutresno and Singgalen 2023).

UI/UX

UI (User Interface) dan *UX (User Experience)* adalah singkatan dari tampilan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna. Ini merujuk pada elemen visual dalam aplikasi atau alat pemasaran digital seperti situs web yang dapat meningkatkan citra merek yang dimiliki oleh suatu bisnis atau perusahaan.

a. *User Interface (UI)*

UI atau antarmuka pengguna adalah bidang desain yang berkaitan dengan tata letak grafis dari situs web atau aplikasi. Ini mencakup elemen-elemen seperti tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, kolom entri teks, dan semua elemen yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk dalam cakupan *UI* adalah tata letak, animasi, transisi, dan semua aspek interaksi kecil. *UI* merancang semua elemen visual, mengatur cara pengguna berinteraksi dengan halaman web, dan menentukan apa yang akan ditampilkan pada halaman tersebut. *UI* mencakup pemilihan skema warna, desain tombol, serta pemilihan jenis huruf yang digunakan dalam teks. Tujuannya adalah menciptakan tampilan yang menarik yang meningkatkan kenyamanan pengguna.

b. *User Experience (UX)*

User Experience (UX) adalah konsep yang mencakup berbagai definisi. Secara umum, seorang desainer *UX* adalah individu yang menciptakan produk yang bermanfaat dan mengubah alur penggunaan menjadi desain produk yang diuji dan menarik. Desainer *UX* bekerja dengan berbagai tim untuk menyatukan kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan kemajuan teknologi. Desain yang dibuat oleh desainer *UX* mempengaruhi seberapa mudah atau sulit pengguna berinteraksi dengan situs web atau aplikasi. Kemampuan dasar yang dimiliki oleh desainer *UX* meliputi pembuatan *wireframe* atau *mockup* (Muhyidin, Sulhan, and Sevtiana 2020).

Usability testing

Usability testing merupakan pengujian yang menekankan pada responden dalam proses pengujiannya. *Usability testing* adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk

dengan mengujinya secara langsung bersama pengguna utama (Ramadhan, Soedijono, and Pramono 2019).

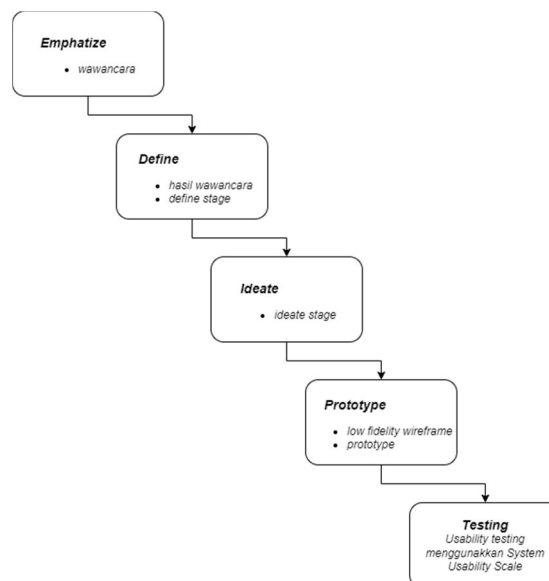
Usability testing melibatkan partisipasi pengguna, memungkinkan pemeriksaan dan penggunaan produk guna mencapai aspek kenyamanan pengguna seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna secara keseluruhan terhadap sistem (Yuliyana et al. 2019)

Evaluasi dapat dilakukan melalui pendekatan SUS atau *System Usability Scale*. SUS merupakan metode evaluasi *usability* yang memanfaatkan sepuluh pertanyaan yang telah ditetapkan sebagai instrumen pengujian. Keunggulan SUS juga terletak pada kebutuhan sampel yang tidak besar, sehingga dapat mengurangi biaya pelaksanaan uji coba (Brooke 1996).

Tujuan utama dari *Usability testing* adalah untuk mengevaluasi produk atau layanan dengan menguji produk tersebut kepada pengguna, dengan tujuan menentukan sejauh mana sistem berfungsi sesuai dengan harapan pengguna. Proses ini melibatkan identifikasi isu-isu tertentu dalam sistem dan menilai tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam lingkup penggunaannya (Salamah 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design thinking* dalam menentukan prototipe yang akan dibuat. Terdapat 5 tahapan *design thinking* yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Berikut merupakan bagan tahapan *Design thinking* yang digunakan dalam mengembangkan prototipe aplikasi YumHealth.



Bagan 1 Tahapan Design Thinking

Dimulai dengan tahap *emphasize* yang melibatkan kegiatan wawancara untuk menemukan kebutuhan pengguna. Hasilnya kemudian diuraikan pada tahap *define* menjadi kebutuhan pengguna yang spesifik, dengan penentuan pengguna, tujuan, dan identifikasi permasalahan aplikasi. Pada tahap *Ideate*, ide-ide solusi dihasilkan dan diimplementasikan dalam rancangan *prototype*, yang kemudian akan diuji coba melalui *Usability testing*. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis kuantitatif dengan pengukuran *System Usability Scale*. Teknik pengumpulan data dengan memberikan kuesioner yang terdiri dari sepuluh pernyataan berbeda dengan perbandingan antara pernyataan positif dan negatif adalah 5:5. Pernyataan nomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9) merupakan pernyataan positif, sedangkan pernyataan nomor genap (2, 4, 6, 8, 10) merupakan pernyataan negatif. SUS adalah kuesioner cepat yang mengukur kepuasan pengguna terhadap prototipe YumHealth dengan skala Likert. Penelitian ini menggunakan lima buah skala Likert (sesuai dengan standar kuesoiner SUS) dengan keterangan jika, 1: Sangat tidak Setuju, 2: Tidak Setuju, 3: Netral, 4: Setuju, dan 5: Sangat Setuju. Skor akhir SUS memberikan gambaran tingkat usability dan acceptable desain sistem dari aplikasi (Brooke 1996).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Tahapan *Emphasize*

Tahapan *empathize* merupakan tahap awal untuk menggali permasalahan dan mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Pada tahap ini dilakukan wawancara secara acak pada 17 orang yang terdiri dari mahasiswa dan karyawan dengan pertanyaan yang telah ditentukan. Tujuan yang ingin dicapai dari wawancara ini adalah untuk mengetahui kebutuhan pengguna terkait penyedia makanan sehat. Berikut merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden. Pertanyaaan wawancara dibagi dalam 3 kategori, pemahaman makanan sehat, minat terhadap makanan sehat dan kebutuhan akan aplikasi makanan sehat.

Tabel 1 Pertanyaan Wawancara

No	pemahaman makanan sehat
1	menurut anda, makanan sehat adalah makanan yg seperti apa?
2	prefer makanan sehat yang seperti apa?
3	pentingkah penghitungan kalori dalam makanan sehat?
No	minat terhadap makanan sehat
1	adakah keinginan untuk mengonsumsi makanan sehat secara rutin? Lalu kendalanya apa?
2	jika lebih suka makanan tidak sehat (<i>junkfood</i>) alasannya apa?

3	apa yang menyebabkan tidak berminat makanan sehat? dan apa saja yang menjadi pertimbangan jika suatu saat akan membeli makanan sehat?
No	kebutuhan akan aplikasi makanan sehat
1	Kira-kira jika ada aplikasi makanan sehat, apakah ada kriteria tertentu dan apakah tertarik menggunakannya?
2	apa saja fitur yang diinginkan? (pesan antar, <i>cashless</i>)
3	jika ada aplikasi makanan sehat, apakah tertarik untuk mengonsumsi makanan sehat? Dan jenis makanan sehat apa yang diinginkan ada pada aplikasi?
2. Tahapan <i>Define</i>	

Tahapan *Define* merupakan proses dalam mendapatkan pandangan pengguna yang menjadi dasar perancangan aplikasi. Pada tahap ini, dilakukan analisis terkait hasil yang didapatkan dari wawancara pada tahap *emphasize* dengan menyusun daftar kebutuhan pengguna. Daftar kebutuhan tersebut disusun agar aplikasi makanan sehat yang akan dirancang sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Berikut daftar kebutuhan pengguna.

Tabel 2 Kebutuhan Pengguna

No	Kebutuhan pengguna
1	Aplikasi penyedia makanan sehat
2	Varian menu makanan sehat yang beragam
3	Fitur edukasi terkait makanan sehat dan kesehatan
4	Menyediakan makanan sehat yang siap konsumsi
5	Informasi kalori pada makanan
6	Penghitungan <i>body mass index</i>
7	Pesan antar dengan pembayaran <i>cashless</i>

Setelah kebutuhan pengguna teridentifikasi, langkah selanjutnya adalah menentukan siapa pengguna dari aplikasi ini, tujuan dan motivasi dari aplikasi ini dibuat, dan permasalahan yang akan dialami pengguna saat menggunakan aplikasi ini. Berikut merupakan *define stage* yang telah dirancang.

192



Gambar 2 Ideate Stage

Journal of Ec

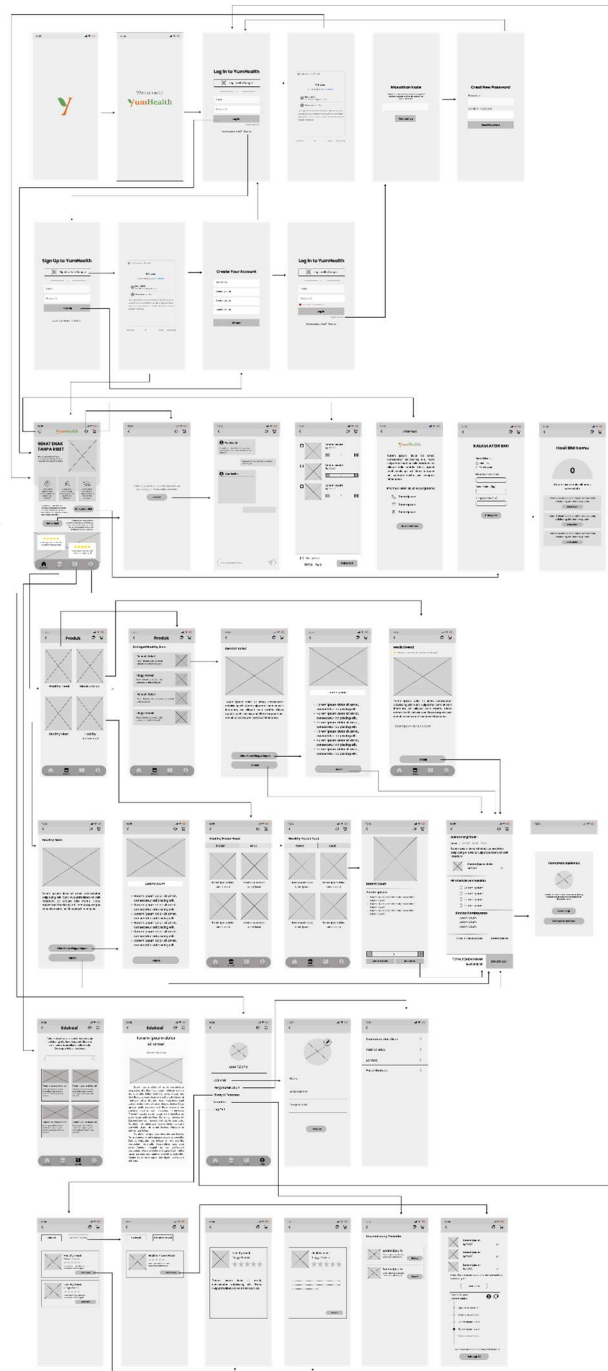
Journal of Educational Innovation and Public Health - Vol.2, No.1 Januari 2024



Gambar 2 Ideate Stage

4. Tahap *Prototype*

Pada tahap *prototype* membuat visualisasi dari ide-ide hasil *brainstorming* yang sudah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Tahapan *prototype* dimulai dengan membuat *low fidelity wireframe* yang kemudian dibuat versi detailnya dengan menambahkan elemen-elemen berupa warna, icon, gambar, dan navigasi. Berikut merupakan *low fidelity wireframe* dari aplikasi YumHealth.



Gambar 3 Wireframe YumHealth

Setelah membuat *low fidelity wireframe*, langkah selanjutnya adalah membuat prototipe aplikasi. Prototipe merupakan simulasi bagaimana *user* berinteraksi dengan *User Interface* secara nyata. Prototipe menunjukkan cara kerja aplikasi yang kita buat. *Prototype* fitur utama aplikasi Yumhealth sebagai berikut.

f. Halaman beranda



Gambar 4 Tampilan Beranda

g. Konsultasi



Gambar 5 Tampilan Konsultasi

h. Kalkulator BMI

KALKULATOR BMI

Jenis Kelamin
☐ Laki - laki
☐ Perempuan

Masukkan Usia Anda

Berat Badan (kg)

Tinggi badan (cm)

Hitung BMI

Hasil BMI kamu

0

Kamu mempunyai berat badan ideal

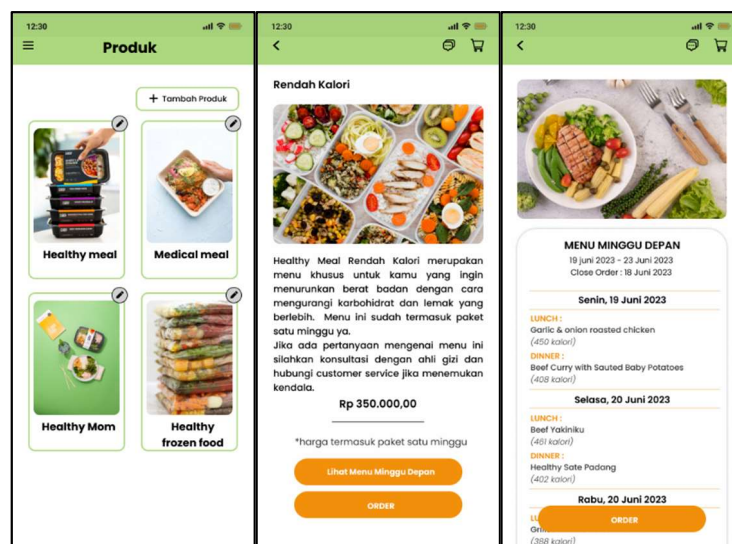
Makanan yang sehat dapat mempertahankan berat badan & meningkatkan imunitas
[Lihat Menu](#)

Jaga pola hidup sehat dan konsultasi terkait masalah kesehatanmu
[Konsultasi](#)

pahami BMI kamu, baca artikel sesuai dengan kondisimu
[Lihat Artikel](#)

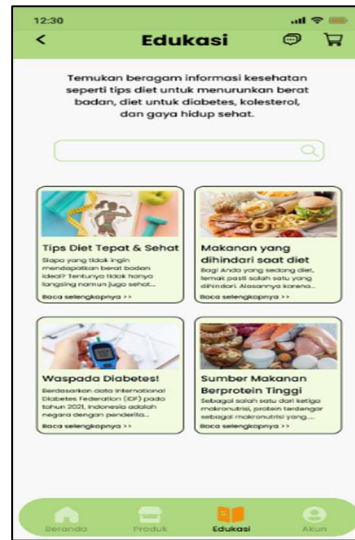
Gambar 6 Kalkulator BMI

i. Kategori menu katering



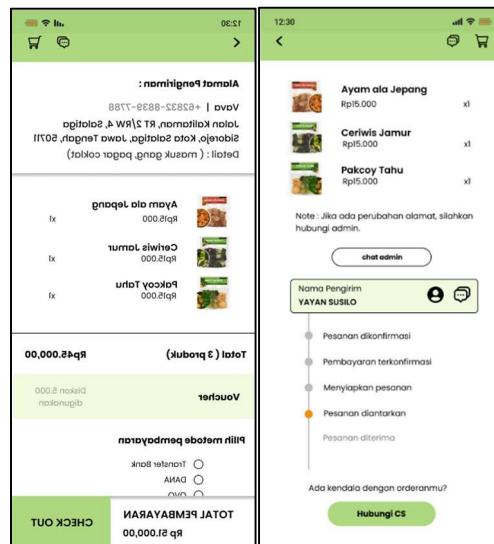
Gambar 7 Kategori Menu

j. Edukasi melalui artikel



Gambar 8 Edukasi

k. Layanan Pesan Antar



Gambar 9 Checkout dan Lacak pesanan

5. Tahap *Testing*

Tahap *testing* merupakan tahap akhir setelah menyelesaikan *prototype* dalam penelitian ini. Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang respons pengguna dan kualitas desain aplikasi yang dikembangkan. Pengujian ini melibatkan 30 responden umur 19 tahun sampai 35 tahun dengan menggunakan kuesioner dan menggunakan penilaian *System Usability testing* (SUS). Setelah mendapatkan data responden maka data tersebut diolah dengan ketentuan yang ada pada metode SUS.

Setiap item pernyataan mempunyai skor kontribusi. Pernyataan ganjil, yaitu pernyataan 1, 3, 5, 7, 9 skor yang diberikan responden dikurangi 1, skor SUS ganjil = $\sum P_x - 1$. Pernyataan genap, yaitu pernyataan 2, 4, 6, 8, 10 skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor yang diberikan responden, skor SUS genap = $5 - P_n$. Selanjutnya jumlah skor kontribusi untuk setiap responden dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan rentang nilai 0 – 100. Skor SUS keseluruhan diperoleh dari rata-rata skor SUS tiap responden, dengan cara menjumlahkan semua hasil skor dibagi dengan jumlah responden yang ada. Berikut merupakan data dari 30 responden yang telah dioleh menggunakan SUS.

Tabel 3 Hasil Skor SUS

Responden (R)	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah skor	Nilai (Jumlah skor x 2,5)
R1	3	3	4	3	3	3	4	2	4	4	33	82,5
R2	3	2	2	3	2	2	4	2	2	3	25	62,5
R3	3	2	3	3	2	3	3	2	4	4	29	72,5
R4	3	3	4	3	4	2	3	2	3	2	29	72,5
R5	4	2	3	1	2	2	3	1	3	3	24	60
R6	3	3	4	3	4	2	3	2	3	2	29	72,5
R7	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	33	82,5
R8	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	27	67,5
R9	3	3	4	2	2	3	3	3	3	2	28	70
R10	3	2	4	3	4	2	4	3	3	3	31	77,5
R11	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	28	70
R12	4	3	3	4	3	3	3	4	2	4	33	82,5
R13	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	35	87,5
R14	3	3	1	3	2	3	3	2	2	3	25	62,5
R15	4	1	3	2	3	3	3	2	4	3	28	70
R16	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3	28	70
R17	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	34	85
R18	3	3	3	3	2	4	3	2	2	1	26	65
R19	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	72,5
R20	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	24	60
R21	2	4	4	4	3	4	4	3	3	4	35	87,5
R22	2	2	3	1	3	2	3	1	3	2	22	55
R23	1	4	2	1	1	0	3	2	2	2	18	45
R24	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	26	65
R25	3	2	4	3	3	3	3	2	4	3	30	75
R26	3	2	2	3	3	3	2	2	4	3	27	67,5
R27	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	31	77,5
R28	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	31	77,5
R29	3	3	2	3	4	4	4	4	3	4	34	85

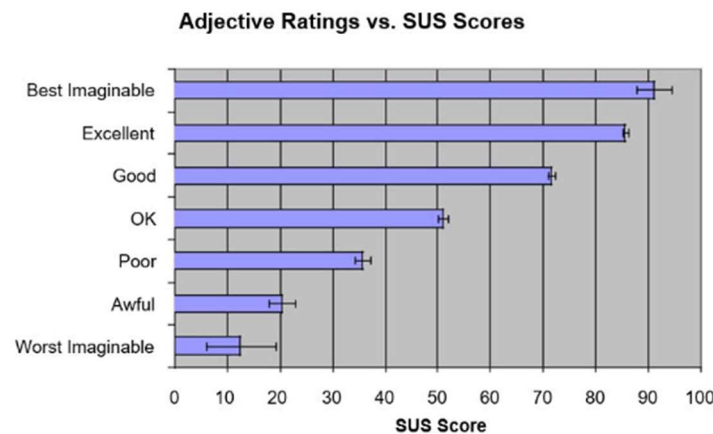
R30	3	3	2	2	3	2	2	3	4	2	26	65
Total Skor											2145	
Rata-rata Skor											71,5	

Untuk menentukan tingkat penerimaan berdasarkan skor akhir SUS yang sudah diperoleh, dapat menggunakan tabel *Acceptable Ratings* yang memiliki 3 kategori seperti dibawah ini (Wardani, Darmawiguna, and Sugihartini 2019).

Tabel 4 Acceptable Rating

No	Rentang Nilai	Status
1	Skor akhir di 71-100	<i>Acceptable</i>
2	Skor akhir di 51-70.9	<i>Marginal</i>
3	Skor akhir di 0-50.9	<i>Not Acceptable</i>

Dan untuk menentukan *Adjective Rating* dari skor ahir SUS, digunakan gambar seperti dibawah ini (Salamah 2019).



Gambar 10 Adjective range SUS Score

Berdasarkan data responden yang telah diolah diatas, diketahui bahwa skor SUS *prototype* aplikasi YumHealth adalah 71,5. Skor tersebut menunjukkan bahwa *prototype* aplikasi YumHealth berada pada *Grade B* dengan *Adjective Rating Good* dan *Acceptability Ranges “Acceptable”*.

Berdasarkan hasil kuesioner responden, terdapat berbagai saran yang dapat digunakan untuk peningkatan aplikasi YumHealth. Beberapa responden menyatakan bahwa mereka membutuhkan halaman panduan mengenai informasi aplikasi, supaya memudahkan mereka dalam menggunakan aplikasi nantinya. Responden juga menyoroti font yang terlalu kecil pada halaman beranda, sehingga deskripsi yang terdapat pada beranda kurang nyaman dibaca. Tampilan edukasi perlu diberi visualisasi yang lebih banyak, seperti gambar atau video agar tidak terlihat membosankan bagi pengguna. Salah satu responden membutuhkan penghitungan TDEE (*Total Daily*

Energy Expenditure) calculator yang digunakan untuk membantu menghitung berapa banyak kalori yang harus dibakar per hari, sehingga dapat bermanfaat bagi pengguna yang akan menambah, mempertahankan atau menurunkan berat badan dengan menggunakan formula yang akurat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pendekatan *design thinking* berguna dalam menentukan bagaimana merancang *prototype* aplikasi YumHealth. Melalui *design thinking*, dilakukan pendekatan dengan pengguna untuk memahami kebutuhan mereka secara spesifik, sehingga fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi sesuai dengan tujuan mereka dalam menggunakan aplikasi “YumHealth”. *Usability testing* sangat penting untuk dilakukan karena melalui pengujian tersebut dapat diketahui kekurangan dalam sebuah *prototype* yang dibuat dan kemudahan serta kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Melalui *usability testing* dapat dilakukan evaluasi dan perbaikan sesuai dengan saran pengguna. *Usability testing* pada *prototype* aplikasi “YumHealth” menunjukkan skor akhir 71,5 dimana *prototype* aplikasi dalam grade yang baik dan dapat diterima, serta fitur-fitur yang ada sudah sesuai dengan tujuan mereka sehingga hanya perlu melakukan sedikit perbaikan kedepannya. Berdasarkan data responden diperlukan perbaikan terkait dengan typografi (font), penambahan visual pada edukasi, serta penambahan fitur seperti halaman panduan dan kalkulator TDEE.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Nadia, Septi Andryana, and Aris Gunaryati. 2021. “User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method” 11 (1). <https://doi.org/10.30700/jst.v11i1.1066>.
- Brooke, John. 1996. *SUS: A Quick and Dirty Usability Scale*. United Kingdom: Redhatch Consulting Ltd.
- Danang, Haryuda Putra, Marsani Asfi, and Rifqi Fahrudin. 2021. “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY” 8 (1).
- katadata.co.id. 2021. “Pengertian Startup, Istilah, Dan Bedanya Dengan Bisnis Konvensional Artikel Ini Telah TayPengertian Startup, Istilah, Dan Bedanya Dengan Bisnis Konvensional.” 2021. <https://katadata.co.id/safrezifitra/digital/6110a5251ff83/pengertian-startup-istilah-dan-bedanya-dengan-bisnis-konvensional>.
- Kurious. 2023. “POLA GAYA HIDUP SEHAT.” 2023. <https://www.kurious.id/>.
- Mahmudiono, Trias, Qonita Rachmah, Diah Indriani, Erwanda Anugrah Permatasari, Nur Alifia Hera, and Hsiu Ling Chen. 2022. “Food and Beverage Consumption Habits

- through the Perception of Health Belief Model (Grab Food or Go Food) in Surabaya and Pasuruan.” *Nutrients* 14 (21). <https://doi.org/10.3390/nu14214482>.
- Muhyidin, M Agus, Muhammad Afif Sulhan, and Agus Sevtiana. 2020. “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA” 10 (2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Nabila, Genisshanda, Stephanie, and Sri Wahyuni. 2022. “MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas.”
- Nielsen Company Indonesia. 2020. “Konsumen Digital Menunjukkan Trend Positif.” 2020. <https://www.nielsen.com/id/news-center/2020/konsumen-digital-menunjukkan-pertumbuhan-tren-positif/>.
- Populix. 2022. “Unveiling Indonesian Beauty & Dietary Lifestyle.” 2022. <https://info.populix.co/en/report/unveiling-indonesian-beauty-dietary-lifestyle/>.
- Ramadhan, Danar Wahyu, Bambang Soedijono, and Eko Pramono. 2019. “PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO)” 4 (2). <https://excelindo.co.id>.
- Salamah, Irma. 2019. “EVALUASI USABILITY WEBSITE POLSRI DENGAN MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE” 8 (3). www.polsri.ac.id.
- Sari, Intan Permata, Annisa Hasna Kartina, Ajeng Mubdi Pratiwi, Fitri Oktariana, Muhammad Farhan Nasrulloh, and Sahla Analia Zain. 2020. “Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking Dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru” 2 (1). <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>.
- Sutresno, Stephen Aprius, and Yerik Afrianto Singgalen. 2023. “Digital Innovation Design of Tourism Destination Marketing Website Using Design Thinking Method” 5 (2). <https://doi.org/10.51519/journalisi.v5i2.464>.
- Tiffany, Amalia, Annisa Yuniar, Axel Febrian, Jennifer Austeen, Liony Suryaputra, Michelle Hannah, Timotius Kevin, and Wendy Bagas. 2020. “Strategi Pemilik Bisnis Startup Di Indonesia Hadapi Pandemi Covid-19” 10 (2).
- Wardani, Ni Luh Surya Wardani, I Gede Mahendra Darmawiguna, and Nyoman Sugihartini. 2019. “Usability Testing Sesuai Dengan ISO 9241-11 Pada Sistem Informasi Program Pengalaman Lapangan Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau Dari Pengguna Mahasiswa” 8 (2).
- Wibowo, Muhammad Ridwan, and Hari Setiaji. 2020. “Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking.”
- Yuliyana, Tifani, I Ketut, Resika Arthana, and Ketut Agustini. 2019. “USABILITY TESTING PADA APLIKASI POTWIS” 8 (1).