

Design Thinking dalam Meningkatkan User Experience pada Website Edukasi Gizi Anak

Faris Ahmad Farhan^{1)*}, Muhammad Arifin²⁾

¹⁾²⁾Universitas Muria Kudus

Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

¹⁾202153069@std.umk.ac.id

²⁾Manggar07@umk.ac.id

Article history:

Received 22 Nov 2024;
Revised 28 Nov 2024;
Accepted 03 Des 2024;
Available online 27 Des 2024

Keywords:

Design Thinking
Gizi
Perancangan
Stunting
UI/UX

Abstrak

Dalam beberapa tahun terakhir masalah stunting di Indonesia mencapai 21,6%, menunjukkan bahwa kurangnya kesadaran orang tua dalam memenuhi kebutuhan gizi anak. Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan UI/UX website Nutrikids menggunakan metode Design Thinking. Metode Design Thinking diterapkan melalui lima tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pada tahap empathize dilakukan observasi, wawancara, dan survei kepada ibu-ibu muda untuk memahami kebutuhan pengguna. Tahap define dilakukan identifikasi masalah dan kebutuhan pengguna dari tahap empathize. Setelah mengetahui masalah dan kebutuhan pengguna. Selanjutnya memasuki tahap ideate, di tahap ini mulai melakukan pembuatan kerangka dasar UI/UX dengan membuat user flow dan wireframe untuk mengembangkan prototype. Selanjutnya melakukan pengembangan prototype yang mencakup fitur-fitur yang akan memudahkan orang tua dalam mencari asupan gizi anak. Prototype yang sudah dibuat selanjutnya di test menggunakan usability testing yang melibatkan para orang tua dan ibu-ibu muda. Hasil test menunjukkan kepuasan yang cukup tinggi dengan rata-rata 77.6% terhadap lima aspek yang telah diuji. Saran yang diberikan para orang tua dan ibu-ibu muda kemudian digunakan untuk menyempurnakan desain sebelum diterapkan secara penuh. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman orang tua tentang pentingnya gizi seimbang melalui pendekatan teknologi yang dirancang dengan fokus pada desain UI/UX. Dengan desain yang intuitif dan ramah pengguna, aplikasi ini diharapkan mampu memberikan kenyamanan serta kemudahan akses informasi kepada pengguna. Pada akhirnya, platform ini diharapkan dapat berkontribusi secara signifikan dalam menurunkan angka stunting di Indonesia dengan membantu orang tua dalam memenuhi kebutuhan gizi anak, sehingga mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

I. PENDAHULUAN

Stunting adalah kondisi balita memiliki panjang atau tinggi badan yang kurang jika dibandingkan dengan umur. Kondisi ini diukur dengan panjang atau tinggi badan yang lebih dari minus dua standar deviasi median standar pertumbuhan anak dari World Health Organization [1]. Orang tua memiliki tanggung jawab penting untuk mengawasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara berkala guna memastikan bahwa kebutuhan gizi anak mereka tercukupi dengan baik. Pola asuh anak yang belum maksimal bisa memicu buruknya tumbuh kembang anak, khususnya di periode emas balita [2].

Kurangnya kesadaran tentang pentingnya gizi akan berdampak kepada pencegahan stunting. Kondisi berikut tentunya akan berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak [3]. Orang tua perlu menjaga gizi seimbang anak, terutama selama masa pertumbuhan. Anak yang tidak mendapatkan nutrisi dengan baik, cukup berisiko mengalami masalah kesehatan seperti stunting (pertumbuhan terhambat) dan wasting (kurang gizi) [4]. Gizi merupakan asupan yang penting bagi tubuh yang dibutuhkan oleh organisme. Gizi yang baik dapat dilihat dari

* Corresponding author

makanan yang cukup dan seimbang. Gizi yang buruk dapat memberi dampak negatif bagi tubuh seperti menurunkan kekebalan tubuh serta mengganggu perkembangan fisik dan mental[5].

UNICEF menyatakan bahwa stunting disebabkan oleh kurangnya gizi dalam dua tahun pertama kehidupan anak, kekurangan nutrisi ibu selama kehamilan, dan sanitasi buruk. Melihat dampak besar dari kekurangan nutrisi, sangat penting bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk meningkatkan kesadaran dan memastikan setiap anak mendapatkan asupan nutrisi yang baik dan seimbang[6].

Beberapa tantangan utama dalam pendidikan gizi anak di Indonesia antara lain kurangnya pemahaman ibu muda tentang gizi anak, kebiasaan anak pilih-pilih atau sulit makan, dan kurangnya kesadaran sebagian orang tua memahami pentingnya memberikan gizi seimbang pada anak. pola makan untuk anak-anaknya pertumbuhan dan perkembangan anak[7]. Menghadapi kebutuhan akan suplementasi nutrisi yang tepat, banyak orang tua mengalami kesulitan mengakses sumber informasi nutrisi yang praktis dan terpercaya sesuai dengan usia anak mereka.

Perkembangan Teknologi Informasi membantu penyampaian Informasi kepada masyarakat salah satunya melalui website edukatif. Website telah menjadi sarana penting dalam memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dan layanan, khususnya di bidang kesehatan[8]. Pengembangan website yang interaktif berhubungan dengan UI/UX. User Interface dan User Experience merupakan salah satu perkembangan teknologi yang memanfaatkan sarana digital untuk merancang suatu produk sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna. [9]. Dalam upaya mengatasi stunting yang didasari oleh kurangnya gizi anak penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX website edukasi gizi anak menggunakan metode design thinking.

Pengembangan UI/UX ini didasarkan pada metode design thinking. Design Thinking adalah sebuah pola pemikiran dari kata mata desainer dalam memecahkan permasalahan menggunakan pendekatan human oriented. Kemampuan berpikir dengan desain akan lebih mendasarkan pada pola baru penciptaan karena dalam prosesnya melibatkan aktivitas persepsi, kemungkinan dan praktek. Kelebihan design thinking salah satunya menghasilkan tingkat user experience yang baik[10]. Design Thinking memberikan kerangka kerja yang terstruktur untuk menciptakan solusi yang relevan bagi kebutuhan pengguna. Penerapan Design Thinking pada website edukasi gizi anak sangat penting karena memberikan pendekatan yang berpusat pada pengguna untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang inovatif dan relevan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut, penulis menjembatani kesenjangan antara kebutuhan masyarakat akan informasi yang tepat mengenai gizi anak dan sulitnya mengakses sumber informasi yang terpercaya serta praktis. solusi yang ditawarkan diharapkan dapat memudahkan orang tua, khususnya ibu muda, dalam memahami serta implementasi pola makan sehat dan bergizi untuk anak-anak mereka, sesuai dengan usia dan kebutuhan gizi yang spesifik. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan platform edukasi yang dapat meningkatkan kesadaran orang tua tentang pentingnya gizi seimbang, serta membantu mereka memberikan asupan nutrisi yang optimal untuk tumbuh kembang anak.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fadil Ardiansyah dan Perani Rosyani membahas masalah terkait kurangnya aplikasi yang efektif untuk pengolahan limbah anorganik di masyarakat, serta rendahnya kesadaran masyarakat dalam memilah sampah untuk didaur ulang. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi pengolahan limbah menggunakan pendekatan Design Thinking. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi prototipe berhasil dirancang dengan fitur-fitur yang memudahkan pengguna, seperti layanan pengiriman dan penjemputan sampah, informasi lokasi bank sampah terdekat, serta pemberian reward bagi pengguna yang berkontribusi. Namun, penelitian ini masih terbatas pada pengujian awal dengan responden terbatas, sehingga evaluasi kepuasan pengguna terhadap UI/UX aplikasi belum sepenuhnya komprehensif[11].

Penelitian yang dilakukan oleh Ratna Nur Fadilah dan Dhian Sweetania membahas permasalahan terkait kesulitan masyarakat dalam melakukan reservasi restoran, khususnya saat ingin mengadakan acara. Masalah utama yang dihadapi adalah keterbatasan akses informasi terkait restoran dan proses reservasi yang belum terintegrasi dengan baik. Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking untuk merancang prototipe aplikasi yang mempermudah pengguna dalam mencari informasi dan melakukan reservasi restoran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang dengan metode ini memperoleh nilai usability sebesar 85, menunjukkan bahwa aplikasi ini memenuhi kebutuhan pengguna. Pengujian terhadap 15 responden juga menghasilkan respons positif, di mana 100% responden menyatakan bahwa aplikasi mudah digunakan, dan 93,3% responden menyatakan bahwa tampilan aplikasi nyaman dilihat. Dapat disimpulkan bahwa metode Design Thinking efektif dalam memahami kebutuhan pengguna dan merancang solusi teknologi yang relevan, sehingga berpotensi diterapkan untuk pengembangan aplikasi reservasi lainnya [12].

Penelitian yang dilakukan oleh Lukmana dan Al-Husaini membahas masalah tingginya angka stunting di Indonesia, yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman orang tua tentang pentingnya gizi seimbang serta sulitnya akses informasi gizi yang terpercaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi pencegahan stunting

menggunakan metode Design Thinking. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi prototipe berhasil dirancang dengan fitur-fitur yang mempermudah pengguna, seperti panduan gizi berdasarkan usia anak, informasi kandungan gizi pangan, resep sehat, dan alat pemantauan gizi anak. Namun, penelitian ini masih terbatas pada pengujian awal dengan responden terbatas, sehingga evaluasi terhadap kepuasan pengguna dan efektivitas fitur aplikasi belum sepenuhnya komprehensif [13].

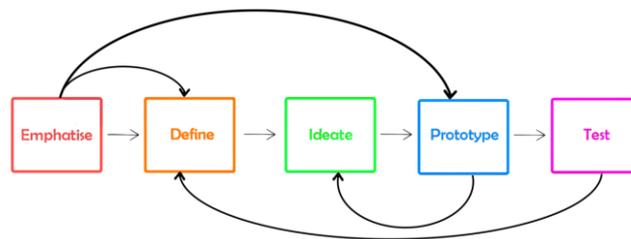
Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Arkan Hafi dan rekan-rekannya membahas pengembangan aplikasi kesehatan berbasis mobile dengan pendekatan Design Thinking untuk mempermudah pengguna dalam mengakses layanan kesehatan, seperti konsultasi dokter secara daring, pencarian rumah sakit atau apotek terdekat, pembelian obat, serta akses artikel kesehatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini dirancang dengan antarmuka yang user-friendly dan fitur yang relevan, seperti layanan chat dan video call dengan dokter serta pembelian obat secara daring. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada fitur pelacakan kesehatan harian, seperti detak jantung atau tekanan darah. Pengembang disarankan untuk menambahkan fitur tersebut di masa mendatang guna meningkatkan pengalaman pengguna secara holistik [14].

III. METODE

Metode penelitian yang diterapkan adalah metode campuran, yaitu memadukan penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan melakukan observasi, wawancara, menyebarkan kuesioner, dan mempelajari data dokumenter dalam buku atau jurnal. Pendekatan metode campuran ini digunakan karena penelitian ini mempunyai beberapa pertanyaan terkait masalah yang perlu diuji.

A. Alur Penelitian

Perancangan website menggunakan metode design thinking. Design thinking adalah proses berulang untuk memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya untuk mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif [15], yang ditampilkan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1 Tahap Design Thinking

B. Design Thinking

Design thinking adalah metode pendekatan *creative problem solving* yang berfokus pada kebutuhan pengguna [16]. *Design thinking* memiliki 5 tahap yang terdiri dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*.

1. *Empathize*

Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan emosi, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna secara mendalam melalui wawancara, observasi, dan survei. Pada tahap ini dilakukan survey dan wawancara kepada ahli gizi, orang tua dan bidan

2. *Define*

Pada tahap *define* dilakukan identifikasi masalah berdasarkan hasil *emphatize* untuk mengetahui permasalahan kebutuhan pengguna [17]. Setelah mengetahui permasalahan pada tahap *emphatize* selanjutnya dilakukan identifikasi yang mendalam agar mendapatkan fokus permasalahan.

3. *Ideate*

Pada tahap *ideate* ini ide solusi mulai dikembangkan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Semua ide dicatat dan dievaluasi untuk memilih solusi yang paling relevan dan dapat diterapkan.

4. *Prototype*

Tahapan ini merancang ide-ide yang telah dipilih diwujudkan dalam bentuk prototipe sederhana. Prototipe ini bisa berupa sketsa, model digital, atau simulasi interaktif yang memungkinkan pengguna untuk mencoba fitur atau desain yang dirancang.

5. *Test*

Tahapan *test* ini bertujuan untuk menguji prototipe dengan melibatkan pengguna nyata. Umpan balik dari pengguna digunakan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan desain. Proses ini melibatkan para pengguna sehingga perbaikan dapat dilakukan hingga solusi benar-benar optimal dan sesuai kebutuhan pengguna.

IV. HASIL

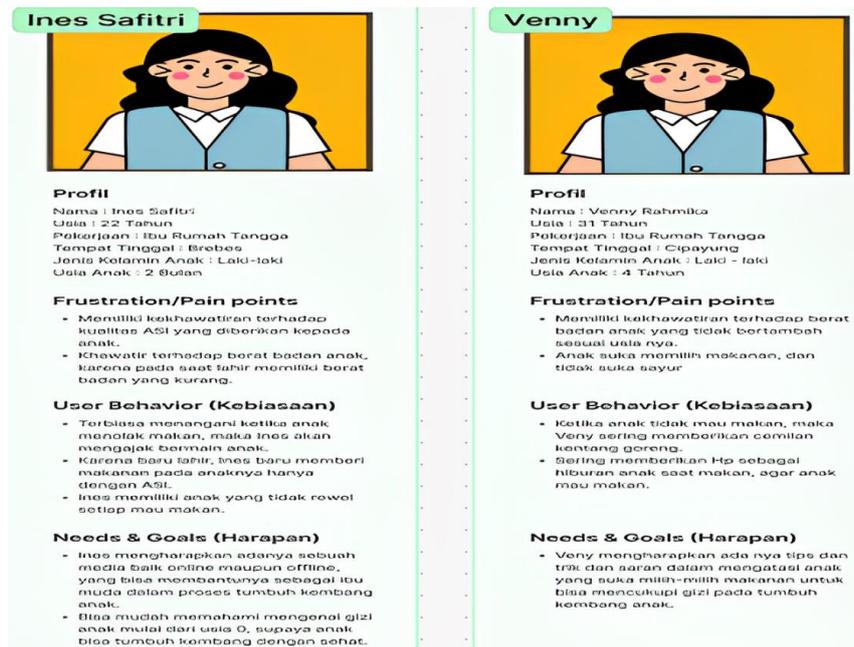
A. *Emphatize*

Dalam tahap *Emphatize* dilakukan pengumpulan data menggunakan mixed method. Mixed method adalah kombinasi antara penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan melakukan observasi, wawancara, penyebaran kuisioner, dan mencari literatur data melalui buku atau jurnal. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan dokter ahli gizi dan survey online dengan cara menyebarkan kuisioner menggunakan *Google form* kepada masyarakat lebih tepatnya kepada ibu-ibu dan wanita muda. yang ditampilkan pada tabel 1 berikut.

TABEL 1
PERTANYAAN SURVEI KUISIONER

NO	PERTANYAAN
1	Berapa kali sehari anak Anda makan?
2	Bagaimana Anda mendorong anak Anda untuk mencoba makanan baru?
3	Bagaimana Anda menangani situasi ketika anak Anda menolak makan?
4	Apakah anak Anda memiliki kebiasaan makan yang buruk?
5	Apakah Anda pernah berkonsultasi dengan ahli gizi atau dokter anak tentang kebiasaan makan anak Anda?
6	Apakah Anda memiliki pertanyaan atau kekhawatiran khusus tentang gizi anak yang ingin Anda sampaikan?
7	Bagaimana Anda melibatkan anak Anda dalam memilih makanan dan menyiapkan makanan?

Hasil wawancara yang dilakukan secara langsung dengan para orang tua bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai berbagai tantangan yang mereka hadapi dalam memberikan gizi seimbang kepada anak, serta memahami kebutuhan dan preferensi mereka dalam mencari informasi tentang nutrisi anak. Semua data yang berhasil dikumpulkan dari wawancara ini kemudian diolah dan dikelompokkan menjadi satu kesatuan yang disebut sebagai User Persona. User Persona adalah representasi pengguna yang membantu dalam menganalisis dan memahami tujuan, kebutuhan, serta minat mereka, sehingga solusi yang dirancang dapat lebih relevan dan efektif. yang ditampilkan pada gambar 3 berikut.



Gambar 2 *User Persona*

B. *Define*

Pada tahapan *define* dilakukan identifikasi masalah berdasarkan data yang telah dihasilkan pada tahap *emphatize*. Berdasarkan data yang telah diidentifikasi masalah utama yang dialami oleh para orang tua adalah kurangnya platform yang dapat memberikan panduan gizi berdasarkan usia anak, resep makanan sehat yang menarik, serta edukasi tentang pentingnya gizi seimbang untuk mendukung tumbuh kembang anak.

C. Ideate

Pada tahap *ideate* berbagai ide dan solusi mulai dikembangkan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Proses dimulai dengan menyusun nama website, *user flow* dan *wireframe*. Penamaan website Edukasi Gizi Anak: NutriKids, penamaan NutriKids dipilih dengan makna dan harapan bawah masyarakat akan semakin sadar akan pentingnya gizi bagi tumbuh kembang anak. *User flow* adalah penggambaran diagram untuk mengetahui skenario alur pengguna ketika mengakses website NutriKids. *wireframe* adalah proses penyusunan struktur dan navigasi dalam produk. Hasil dari *wireframe* ini kemudian divisualisasikan menjadi tampilan antarmuka yang lengkap dengan warna dan ikon-ikon, yang ditampilkan pada gambar 3 berikut.



Gambar 3 User flow & Wireframe

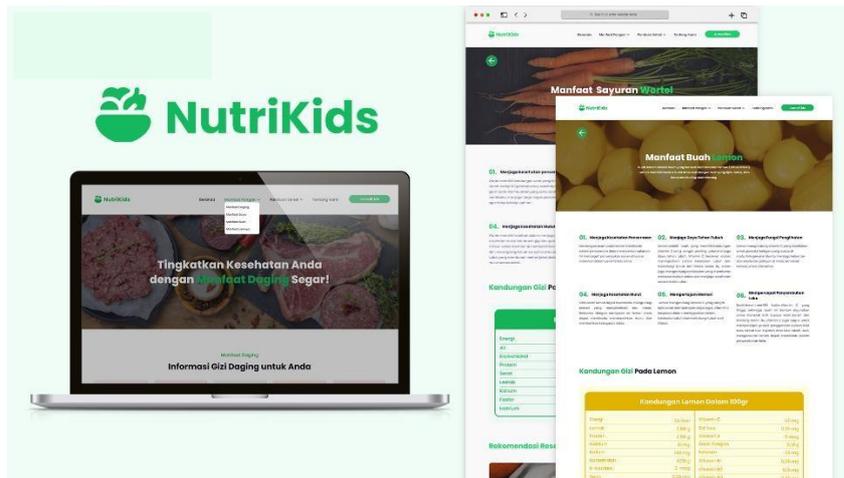
D. Prototype

Setelah mendapatkan ide dan Solusi langkah selanjutnya adalah merancang *prototype* dengan membuat desain website NutriKids menggunakan Figma. Dapat dilihat Hasil rancangan dari beberapa Tampilan Halaman Website NutriKids, yang ditampilkan pada gambar 4 berikut.



Gambar 4 Empty Dashboard

Hala Empty Dashboard dirancang berdasarkan preferensi pengguna. Tampilan awal yang bersih dan sederhana saat mereka pertama kali mengakses website NutriKids. Pengguna dapat melihat berbagai macam fitur yang ditawarkan dalam website NutriKids, yang ditampilkan pada gambar 5 berikut.



Gambar 5 Tampilan Halaman Manfaat Pangan

Pada halaman manfaat pangan menyediakan informasi detail mengenai nutrisi makanan. Halaman manfaat pangan juga menyediakan fitur manfaat pangan daging, sayur, buah, lainnya yang di mana pada halaman ini tidak hanya manfaat, namun juga kandungan gizi per 100 gram pada bahan tersebut. Dengan demikian, pengguna dapat melihat manfaat dan kandungan gizi pada bahan makanan.

Pada halaman panduan sehat menyediakan dua fitur yaitu panduan gizi dan resep sehat. Pada halaman panduan gizi menyediakan edukasi bagi para orang tua mengenai gizi anak. Halaman panduan gizi tidak hanya menampilkan artikel, tetapi menampilkan juga fitur panduan gizi yang dikategorikan berdasarkan ibu hamil, anak usia 0-12 bulan, & anak usia 4-9 tahun. Pada halaman resep sehat menyediakan fitur yang membantu para target user, dalam menyiapkan makanan sehat untuk anaknya. Pada halaman ini menyediakan resep, cara membuatnya, perkiraan harga bahan, manfaat dan tips, hingga kandungan gizi pada resep makanan tersebut.

Pada halaman *jurnalkids*, Membantu orang tua dalam memastikan kebutuhan gizi anak-anak mereka terpenuhi dengan baik. Fitur ini merupakan fitur yang dibuat agar para user bisa mengisi makanan apa yang dikonsumsi anak perharinya, dan mengetahui jumlah kandungan gizi yang ada pada makanan tersebut. Setelah mengisi *jurnalkids* user juga dapat mengumpulkan poin apabila makanan yang dikonsumsi anaknya sudah memenuhi gizi. yang ditampilkan pada gambar 6 berikut.



Gambar 6 Tampilan Halaman JurnalKids

E. Testing

Tahap akhir dalam penelitian ini adalah testing, yang bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana antarmuka dan fungsionalitas website NutriKids memenuhi kriteria usability. Pengujian ini dilakukan dengan melibatkan 5 partisipan yang terdiri dari ibu muda dan calon pengguna website NutriKids. Mereka diminta untuk menjalankan beberapa skenario penggunaan guna mengidentifikasi potensi hambatan dan aspek-aspek lain yang memengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan. *Usability Task* yang ditampilkan pada tabel 2 berikut.

TABEL 2
USABILITY TASK

NO	FUNGSI	TASK
T1	Register-Login	Registrasi membuat akun jika belum memiliki akun, Login memasukkan akun sudah memiliki akun
T2	Navigasi	Memberikan Informasi tentang manfaat pangan dan Panduan sehat
T3	Dashboard	Informasi gizi
T4	JurnalKids	Memantau asupan gizi anak dengan mudah dan akurat serta memastikan bahwa anak-anak mendapatkan nutrisi yang cukup
T5	Redem point	Menukarkan point dengan uang digital

Setelah dilakukan beberapa proses pengujian pada website Nutrikids, langkah selanjutnya mencatat skor dari setiap pengguna yang berkontribusi dalam pengujian. Proses pencatatan melibatkan evaluasi berbagai aspek, seperti kemudahan navigasi, kejelasan informasi yang disajikan, daya tarik desain antarmuka, serta kemudahan akses terhadap fitur-fitur utama. Setelah itu setiap partisipan diminta untuk memberikan skor berdasarkan pengalaman langsung mereka selama menggunakan website NutriKids. Data hasil pengujian ini kemudian diolah untuk menghitung rata-rata skor pada masing-masing aspek, yang bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana kekuatan dan kelemahan aplikasi. Analisis ini memberikan wawasan lebih mendalam tentang seberapa baik website NutriKids memenuhi kebutuhan pengguna serta memberikan dasar bagi iterasi dan penyempurnaan lebih lanjut. yang ditampilkan pada tabel 3 berikut.

TABEL 3
PENGUJIAN KEPADA PENGGUNA

RESPONDEN	T1	T2	T3	T4	T5	JUMLAH	PRESENTASI
R1	5	4	4	3	4	20	80%
R2	5	3	4	4	5	21	84%
R3	3	4	4	3	5	19	76%
R4	4	4	3	5	2	18	72%
R5	4	3	5	4	3	19	76%
TOTAL						97	77.6%

Hasil pada pengujian tahap ini menunjukkan total skor yang tercapai adalah 77,6%. Skor tersebut sudah melebihi target yaitu diatas 70%. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa perancangan antarmuka pengguna pada website NutriKids telah berhasil memenuhi dan melampaui ekspektasi yang ditetapkan. Pencapaian skor 77.6% ini menandakan bahwa website ini sudah sangat memadai dalam hal kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, dan kenyamanan pengguna. Meskipun demikian, disarankan untuk terus memantau dan mengevaluasi pengalaman pengguna secara berkala untuk menjaga kualitas dan konsistensi, serta mempertimbangkan potensi pengembangan lebih lanjut guna meningkatkan pengalaman pengguna di masa mendatang.

V. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa sebagian besar para orang tua memiliki ketertarikan terhadap platform edukasi gizi anak. Hasil pengujian menunjukkan bahwa website NutriKids telah berhasil memenuhi kebutuhan para orang tua melalui fitur-fitur seperti panduan gizi, manfaat pangan, dan jurnal pemantauan gizi anak. Para orang tua yang terlibat dalam usability testing memberi umpan balik yang positif. Para orang tua juga menyatakan bahwa website ini mempermudah pencarian gizi anak yang tepat dan membantu para orang tua dalam menghitung kandungan gizi yang akan dikonsumsi oleh anak.. Dengan ini, tujuan utama penelitian ini yaitu menciptakan sebuah sistem yang mendukung informasi tentang panduan gizi yang diperlukan orang tua terutama ibu-ibu muda telah berhasil. Berikut adalah perbandingan Nutrikids dengan beberapa kompetitor yang sudah ada, yang ditampilkan pada tabel 4 berikut.

TABEL 4
PERBANDINGAN FITUR *COMPETITOR* LAIN

FITUR	NutriClinic	AhliGizi	NilaiGizi	GiziNusantara	NutriKids
Edukasi Gizi	✓	✓	X	✓	✓
Artikel	✓	✓	X	✓	✓
Kalkulator Gizi	X	X	✓	X	X
Panduan Gizi	X	X	X	X	✓
Konsultasi	✓	✓	X	✓	X

Berdasarkan pada Tabel 4, website ini masih memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Seperti tidak adanya fitur kalkulator gizi dan tempat konsultasi yang dapat memfasilitasi interaksi langsung antara pengguna dan ahli gizi. Fitur kalkulator gizi dibutuhkan untuk membantu orang tua menghitung kebutuhan gizi anak secara lebih spesifik. Selain itu, fitur konsultasi memberikan pengalaman pengguna untuk tanya jawab agar

mendapatkan saran dan bimbingan langsung dari para ahli gizi. Agar pengguna lebih memahami cara memberikan gizi yang seimbang bagi anak. Dalam pengembangan fitur konsultasi masih memiliki kendala diantaranya adalah belum terjalannya kerja sama dengan dokter ahli gizi yang memberikan konsultasi secara profesional. Tanpa dukungan tersebut implementasi fitur konsultasi gizi belum bisa diterapkan. Untuk mengatasi kendala ini perlu dilakukan upaya untuk membangun kerjasama dengan ahli gizi.

VI. KESIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil merancang sistem edukasi gizi anak yang userfriendly. Website Nutrikids yang dirancang menggunakan metode Design Thinking yang dirancang untuk mempermudah para pengguna untuk mencari informasi lengkap tentang panduan gizi, resep sehat, artikel gizi, dan pemantauan asupan gizi anak. Hasil *usability testing* berdasarkan pengalaman pengguna yang memiliki tingkat kepuasan dengan rata-rata 77.6%. Dengan tingkat kepuasan pengguna yang cukup tinggi website ini mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik serta memenuhi kebutuhan terkait edukasi gizi anak

Dalam hasil penelitian ini, desain UI/UX edukasi gizi dapat diadaptasikan dalam aplikasi mobile atau platform edukasi lainnya. Pendekatan menggunakan metode design thinking yang berfokus pada kebutuhan pengguna memungkinkan desain dan fungsinya yang fleksibel dan mudah diterapkan di berbagai platform. Adaptasi ini akan memperluas jangkauan edukasi gizi anak dan memberikan solusi yang lebih praktis bagi orang tua.

Namun, untuk pengembangan selanjutnya disarankan untuk kerja sama dengan dokter ahli gizi untuk meningkatkan kredibilitas informasi yang disajikan. Langkah ini memungkinkan penyediaan informasi yang lebih terpercaya serta menghadirkan fitur konsultasi secara *real time*. Dengan adanya fitur ini, pengguna dapat melakukan tanya jawab yang personal dan interaktif sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini diharapkan agar meningkatkan nilai tambah dari website Nutrikids dan mendukung tujuan edukasi gizi secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Rusliani, W. R. Hidayani, and H. Sulistyoningih, "Literature Review: Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Kejadian Stunting pada Balita," *Bul. Ilmu Kebidanan dan Keperawatan*, vol. 1, no. 01, pp. 32–40, 2022, doi: 10.56741/bikk.v1i01.39.
- [2] K. R. Syukrina, Erika, and O. Hasanah, "Faktor-faktor yang Menyebabkan Stunting pada Balita: Sebuah Studi Literatur," *J. Med. Hutama*, vol. 5, no. 02 Januari, pp. 3854–3867, 2024.
- [3] Ekayanthi D.W.N and Suryani P, "Edukasi Gizi pada Ibu Hamil Mencegah Stunting pada Kelas Ibu Hamil," *J. Kesehatan*, vol. 10, no. 3, pp. 312–319, 2019.
- [4] Y. Rahma, D. Suhartini, and S. Maryana, "Aplikasi Panduan Gizi Makanan Balita Berbasis Android," *J. Teknoinfo*, vol. 16, no. 2, p. 238, 2022, doi: 10.33365/jti.v16i2.1790.
- [5] D. P. Lestari, "Upaya Pencegahan Risiko Gizi Buruk pada Balita: Literature Review," *J. Ilm. Univ. Batanghari Jambi*, vol. 22, no. 1, p. 532, 2022, doi: 10.33087/jiubj.v22i1.1828.
- [6] S. Prayatna *et al.*, "Analisis Implementasi Program Dapur Sehat Atasi Stunting di Wilayah Kerja Puskesmas Kecamatan Pagar Merbau," vol. 1, no. 2, pp. 332–338, 2024.
- [7] N. Hakima, P. A. Pitria, and A. Salim, "Aplikasi Panduan Gizi Seimbang Berbasis Mobile Dengan Metode Lean UX," *J. SITECH Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 6, no. 1, pp. 21–32, 2023, doi: 10.24176/sitech.v6i1.9289.
- [8] J. Andry and M. Stefanus, "Pengembangan Aplikasi E-learning Berbasis Web Menggunakan Model Waterfall Pada SMK Strada 2 Jakarta," *J. Fasilkom*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2020, doi: 10.37859/jf.v10i1.1878.
- [9] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [10] N. I. Assaufa and M. Arifin, "Perancangan UI/UX Aplikasi 'BISA' Dengan Pendekatan Design Thinking," *J. Ilm. IT CIDA*, vol. 9, no. 2, p. 50, 2023, doi: 10.55635/jic.v9i2.174.
- [11] M. F. Ardiansyah and P. Rosyani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking," *Log. J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 4, pp. 839–853, 2023, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/2193>
- [12] Ratna Nur Fadilah and Dhian Sweetania, "Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Ilm. Tek.*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, 2023, doi: 10.56127/juit.v2i2.826.
- [13] J. Informatika and U. Siliwangi, "PERANCANGAN UI / UX APLIKASI MOBILE UNTUK PENCEGAH STUNTING PADA ANAK DI INDONESIA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," vol. 8, no. 2, pp. 187–198, 2024.
- [14] F. Fadillah, M. A. Hafid, and G. Yudistira, "Desain UI/UX Aplikasi Kesehatan Dengan Pendekatan Design Thinking," *J. Ilm. IT CIDA*, vol. 10, no. 1, p. 10, 2024, doi: 10.55635/jic.v10i1.201.
- [15] A. Z. Dhiaulhaq, R. Fauzi, and D. Pramesti, "Perancangan Desain Aplikasi Layanan Hukum pada Startup

- Halo Law Menggunakan Metode Design Thinking dan Scrum,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 5, pp. 3343–3361, 2022, [Online]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- [16] F. C. Wardana, I. G. Lanang, and P. Eka, “Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile,” *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 03, no. 04, pp. 1–12, 2022.
- [17] S. Soedewi, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm KiriHuci,” *Vis. J. Online Desain Komun. Vis.*, vol. 10, no. 02, p. 17, 2022, doi: 10.34010/visualita.v10i02.5378.