

ABSTRAK

Darryl Casey Widjaya (625170005)

PERANCANGAN HEALTH APP UNTUK ANAK MUDA USIA 20-30 TAHUN

Anak muda sekarang berpotensi terkena penyakit yang diderita orangtua. Penyakit-penyakit tersebut antara lain kanker payudara, asam urat, stroke, jantung koroner, tekanan darah tinggi dan melanoma. Anak muda jaman sekarang bisa menjadi generasi pertama dengan kesehatan yang lebih buruk daripada orangtua mereka. Anak muda harus mengubah gaya hidup yang buruk menjadi sehat supaya tidak terkena penyakit-penyakit tersebut. Oleh karena itu, dibuat sebuah perancangan *health app* yang dapat memberikan informasi seputar penyakit-penyakit tersebut dan tips gaya hidup yang sehat kepada anak muda berusia 20-30 tahun di Indonesia. Untuk mencapai tujuannya digunakan metode perancangan mulai dari riset tentang penyakit-penyakit tersebut, tips gaya hidup yang sehat dan pendapat anak muda mengenai *health app*, analisis SWOT dan merancang konsep kreatif. Untuk metode pengumpulan data menggunakan gabungan metode kualitatif dan kuantitatif. *Health App* ini juga ada fitur-fitur lain seperti bisa konsultasi *online* dokter via *chat* atau *video call*, bisa kunjungan rs dan juga profil data lengkap. Dan tidak hanya itu saja tetapi juga bisa menjadi pengingat minum obat atau pengingat pencegahan penyakit. Hasil akhir dari perancangan ini adalah desain *user interface* yang sudah *prototyping*.

Kata Kunci: *Health App*, Anak Muda, *User Interface*

ABSTRACT

Darryl Casey Widjaya (625170005)

HEALTH APP DESIGN FOR YOUNG PEOPLE 20-30 YEARS OLD

Young people now have the potential to suffer from diseases suffered by their parents. These diseases include breast cancer, gout, stroke, coronary heart disease, high blood pressure and melanoma. Today's youth can be the first generation in worse health than their parents. Young people have to change bad lifestyles to be healthy so as not to get sick with these diseases. Therefore, a health app design was created that could provide information about these diseases and tips on a healthy lifestyle to young people aged 20-30 years in Indonesia. To achieve this goal, design methods are used, starting from research on these diseases, tips on a healthy lifestyle and young people's opinions about health apps, SWOT analysis and designing creative concepts. For data collection methods using a combination of qualitative and quantitative methods. This Health App also has other features such as being able to consult online doctors via chat or video call, can visit RS and also complete profile data. And not only that, but it can also be a reminder to take medication or a reminder of disease prevention. The final result of this design is a prototyping user interface design.

Keywords: *Health App, Young People, User Interface*