

ABSTRAK

PERANCANGAN *UI/UX MOBILE APPS* PENANGGULANGAN ADIKSI ROKOK PADA REMAJA DI KOTA BANDUNG

Oleh: Laroybavi Muhamad

1601194403

Rokok dikonsumsi oleh banyak kalangan usia. Permasalahan adiksi rokok menjadi tantangan tersendiri bagi para remaja yang ingin membenahi kehidupannya. Dalam kasus adiksi rokok, pecandu akan kesulitan mengurangi rokok setelah timbulnya ketergantungan fisik dan psikologis sehingga membentuk perilaku ketergantungan. Proses penanghentikan adiksi rokok dapat dilakukan secara mandiri, namun tingkat keberhasilannya dinilai rendah dan dibutuhkan dukungan eksternal berupa psikolog untuk mengerti siklus adiksi rokoknya. Kemajuan teknologi mempermudah kegiatan manusia dalam menyelesaikan masalahnya. Di samping kemudahan tersebut, penggunaan aplikasi dapat mempermudah mengatasi masalah remaja akan susahya menghentikan adiksi rokok. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan *UI/UX* dalam bentuk aplikasi *mobile* yang memiliki fungsi untuk menghentikan adiksi rokok pada remaja di kota Bandung dan menjadi media perantara pecandu dan psikolog. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu para remaja untuk dapat menghentikan adiksinya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan kuesioner. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis visual dan analisis matriks perbandingan, dengan mengacu pada sembilan pokok bahasan yaitu multimedia, aplikasi *mobile*, *design thinking*, pendekatan komunikasi, logo, *user Interface*, *user experience*, desain komunikasi visual, dan *business model canvas*. Kajian mengenai kesembilan bahasan tersebut sangat berguna untuk memahami bagaimana merancang *UI/UX* yang tepat untuk menjawab permasalahan yang dialami para remaja.

Kata Kunci: Aplikasi *Mobile*, *UI/UX*, Adiksi Rokok, Desain Komunikasi Visual.