

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	7
I.3 Tujuan Penelitian	7
I.4 Batasan Penelitian	8
I.5 Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
II.1 Gizi dan Kesehatan	10
II.1.1 Definisi Gizi	10
II.1.2 Gizi Balita	10
II.1.3 Kelainan Gizi	11
II.2 Edukasi Kesehatan	12
II.3 <i>Website</i> : Sifat dan Fungsi	12

II.3.1	Klasifikasi <i>Website</i> Berdasarkan Sifatnya	12
II.3.2	Klasifikasi <i>Website</i> Berdasarkan Fungsinya	13
II.4	<i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i>	13
II.4.1	<i>User Interface</i>	13
II.4.2	<i>User Experience</i>	15
II.5	Prinsip Desain dalam Pengembangan UI/UX	16
II.5.1	Prinsip Gestalt dalam Desain	16
II.5.2	<i>Material Design</i>	18
II.5.3	Filosofi Warna dalam Desain	28
II.6	<i>Design Thinking</i>	31
II.7	Memahami Pengguna dalam Desain	32
II.7.1	<i>Empathy Map</i>	32
II.7.2	<i>User Personas</i>	34
II.7.3	<i>Customer Journey Maps</i>	34
II.7.4	<i>Problem Statement</i>	35
II.8	Rencana dan Struktur <i>Website</i>	36
II.8.1	<i>Brainstorming</i>	36
II.8.2	<i>Impact-Effort Matrix</i>	37
II.8.3	<i>Information Architecture</i>	39
II.8.4	<i>User Flows</i>	40
II.8.5	<i>Use Case Diagram</i>	41
II.9	<i>Prototype</i> dalam Desain	42
II.9.1	<i>Low-Fidelity Prototyping</i>	42

II.9.2	<i>High-Fidelity Prototyping</i>	42
II.10	Alat Pengembangan Desain.....	43
II.10.1	Figma	43
II.10.2	Maze.....	43
II.10.3	Visual Studio Code	44
II.10.4	Bootstrap	45
II.10.5	HTML	46
II.10.6	CSS	46
II.10.7	JavaScript.....	47
II.11	Evaluasi Desain: <i>Usability</i> dan Pengujian.....	48
II.11.1	<i>Usability Heuristics</i>	48
II.11.2	Metode Pengujian <i>Usability</i>	49
II.12	Penelitian Terdahulu.....	52
II.13	Alasan Pemilihan Teori, Kerangka Kerja, atau Mekanisme... 54	
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	56
III.1	Kerangka Berpikir	56
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah	57
III.3	Pengumpulan Data.....	58
III.3.1	Studi Literatur	58
III.3.2	Survei Online	59
III.3.3	Wawancara Mendalam.....	59
III.4	Proses Pengembangan Produk.....	60
III.5	Metode Evaluasi	61

III.6	Alasan Pemilihan Metode	62
III.7	Rencana Jadwal Kegiatan	62
BAB IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN	63
IV.1	Analisa dan Perancangan <i>Website</i> Kesehatan Balita	63
IV.1.1	Analisis Kompetitor	63
IV.1.2	Perancangan <i>Website</i> Kesehatan Balita	66
IV.2	Empathize	67
IV.2.1	Survei <i>Online</i>	67
IV.2.2	Wawancara Mendalam.....	71
IV.2.3	<i>Empathy Map</i>	76
IV.3	Define	84
IV.3.1	<i>User Persona</i>	84
IV.3.2	<i>User Journey Map</i>	85
IV.3.3	<i>Problem Statement</i>	88
IV.4	Ideate.....	90
IV.4.1	Pengumpulan Ide dan Solusi.....	91
IV.4.2	<i>Impact-Effort Matrix</i>	93
IV.4.3	<i>Information Architecture</i>	95
IV.4.4	<i>User Flows</i>	96
IV.4.5	<i>Use Case Diagram</i>	102
IV.4.6	<i>Use Case Scenario</i>	104
BAB V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	137
V.1	<i>Prototyping</i>	137

V.1.1	<i>Low-Fidelity Prototype</i>	137
V.1.2	<i>Material Design</i>	150
V.1.3	High-Fidelity Prototype	157
V.2	Testing	181
V.2.1	Evaluasi Desain.....	181
V.2.2	Iterasi Hasil Evaluasi Desain	201
V.3	Implementasi.....	203
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	226
VI.1	Kesimpulan	226
VI.2	Saran	227
	Daftar Pustaka	228
	Lampiran A – Dokumentasi <i>Empathize</i>	233