

Abstrak

Meningkatnya jumlah remaja yang mengidap Diabetes Melitus (DM) tipe-2 menjadi perhatian khusus saat ini, yang dipicu oleh *sedentary lifestyle* di mana pola hidup tidak sehat seperti kurangnya aktivitas fisik, konsumsi makanan tidak seimbang, dan tingginya kadar gula pada produk makanan dan minuman, hal tersebut berkaitan pula dengan kemudahan-kemudahan yang tersedia karena teknologi. Sedangkan saat ini upaya pemerintah untuk menurunkan lonjakan pengidap diabetes melitus pada remaja dengan menaikkan harga cukai pajak makanan dan minuman tinggi gula, namun hal tersebut tidak cukup efektif untuk menurunkan prevalensi penderita diabetes melitus serta meningkatkan kesadaran remaja. Dan sebab itu penelitian ini berupaya untuk memberi informasi kepada remaja terkait pentingnya menjaga pola hidup sehat agar menghentikan peningkatan penderita diabetes melitus. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah pendekatan *Design Thinking*, yang meliputi tahap *empathy, define, ideate, prototype dan test*. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan remaja, penyintas diabetes, dan tenaga kesehatan, serta observasi perilaku makan dan gaya hidup remaja, serta penyebaran kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan aplikasi berbasis *mobile* dapat meningkatkan kesadaran remaja terhadap risiko diabetes melitus dan membantu mereka memahami risiko dari informasi yang tersedia sehingga dapat mengadopsi pola hidup lebih sehat. Dengan demikian, aplikasi ini memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai alat intervensi dalam pencegahan diabetes pada remaja.

Kata Kunci: Diabetes Melitus, Remaja, Aplikasi *Mobile*