

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Perancangan media interaktif berupa aplikasi dengan nama Positive Booster ini merupakan salah satu bentuk kampanye pola hidup sehat di kalangan mahasiswa, terutama mahasiswa rantau dengan segala keterbatasannya. Pola hidup sehat dewasa ini sering diabaikan oleh mahasiswa khususnya mahasiswa rantau sehingga penting untuk kembali digaungkan karena memiliki korelasi positif terhadap pola hidup mahasiswa.

Penggunaan media interaktif berupa aplikasi merupakan sebuah usaha untuk menjangkau mahasiswa melalui gaya hidup mereka, di mana penggunaan aplikasi pada smartphone sudah menjadi kebiasaan sehari-hari. Target pengguna yang dituju adalah mahasiswa perantau di Indonesia yang menggunakan smartphone android. Selain itu aplikasi ini dapat diunduh secara gratis pada Google Playstore yang akan semakin memudahkan mahasiswa untuk menggunakan aplikasi ini. Media aplikasi dengan berbagai fitur dan ilustrasi ini dipilih sebagai alat kampanye pola hidup sehat karena selain mudah diterima dan menyenangkan tetapi tetap dapat menyampaikan pesan akan pentingnya pola hidup sehat.

Dalam proses perancangan penulis memanfaatkan feedback dari mahasiswa untuk memaksimalkan tampilan maupun fungsi dan peran aplikasi ini. Terdapat beberapa perubahan seperti pada tampilan menu utama “mealbooster”, “fitbooster”, dan “personal”. Penambahan teks pada button dilakukan untuk membantu memperjelas fitur yang terdapat pada masing – masing menu utama. Lalu terdapat perubahan pada warna teks, perubahan dilakukan untuk memperjelas daya baca terhadap teks tersebut.

## B. Saran

Media interaktif berupa aplikasi dengan nama positive booster ini mengajak mahasiswa untuk menjalani pola hidup sehat dengan cara yang asyik. Kekurangan aplikasi ini adalah belum dapat digunakan secara online karena keterbatasan sumber daya sehingga fitur yang dapat digunakan masih terbatas. Penulis berharap bahwa ke depannya aplikasi ini dapat digunakan secara online sehingga semakin banyak fitur yang dapat digunakan. Begitu juga dengan artikel dan tips yang diberikan akan dapat mengikuti perkembangan jaman. Sekian saran yang penulis dapat berikan, semoga dapat menjadi pelajaran bagi perancangan media interaktif lainnya agar dapat digunakan secara maksimal.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Krug, Steve. Don't Make Me Think!. Jakarta: PT SERAMBI ILMU SEMESTA. 2013.
- Kusrianto, Adi. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET. 2007.
- Yen, T. S. Nasehat Buat Sehat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2020.

### Jurnal

- Atmawarni. Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah. *Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas Isipol Uma*. Vol 4 No 1: hal 21-24. 2011.
- Cockerham, William C. Health Lifestyle Theory and Convergence of Agency and Structure\*. *Journal of Health and Social Behavior*. Vol 46 : hal 55. 2005.
- Devinta, Marshellena. dkk. Fenomena Culture Shock (Gegar Budaya) Pada Mahasiswa Perantauan Di Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Sosiologi, Universitas Negeri Yogyakarta*. Hal 5. 2015.
- Finney, Andy, dan Elaine England. *Intercative Media. ATSF White Paper*. No 2: hal 191. 2011.
- Pranata, Moealjadi. PERSPEKTIF PENALARAN FUNGSIONAL DESAIN VISUAL IKON. *NIRMANA*. Vol 4: hal 108. 2002.
- Purba, Lis Sugiarta, dan Jony Eko Yulianto. Hubungan antara Regulasi Diri dan Prestasi Belajar pada Mahasiswa Perantau di Universitas X Surabaya. *Psychopreneur Journal*. Vol 3 No 1: hal 16-25. 2019.
- Suharjana. KEBIASAAN BERPERILAKU HIDUP SEHAT DAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER. *Jurnal Pendidikan Karakter*. No 2: hal 191. 2012.
- S, Made Rini Damayanti. Dkk. Gambaran Pola Perilaku Hidup Sehat Pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Udayana. *Jurnal Keperawatan Community of Publishing in*

Nursing (COPING) NERS. 2016.

### Website

- <https://99designs.com/blog/trends/app-design-trends/> (diakses penulis pada tanggal 30 November 2020, jam 11:01 WIB )
- <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019#> (diakses penulis pada tanggal 29 November 2020, jam 13:11 WIB )
- <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/09/26/tertinggi-sejak-1997-jumlah-mahasiswa-indonesia-2018-capai-7-juta-jiwa#:~:text=Jumlah%20mahasiswa%20pada%202018%20tumbuh,terjadi%20pada%202004%20dan%202008.> (diakses penulis pada tanggal 30 Oktober 2020, jam 20:11 WIB )
- <https://graphicmint.com/the-role-of-illustrations-in-ui-design/> (diakses penulis pada 27 November 2020, jam 18:17 WIB )
- [https://jabar.tribunnews.com/2019/12/01/terungkap-penyakit-mematikan-ini-diderita-jehuda-mahasiswa-itb-meninggal-setelah-kebut-skripsian?page=4.](https://jabar.tribunnews.com/2019/12/01/terungkap-penyakit-mematikan-ini-diderita-jehuda-mahasiswa-itb-meninggal-setelah-kebut-skripsian?page=4) (diakses penulis pada 19 Januari 2020, jam 14:09 WIB )
- <https://material.io/components> (diakses penulis pada tanggal 29 Oktober 2020, jam 13:43 WIB )
- [https://material.io/design/introduction#principles,](https://material.io/design/introduction#principles) (diakses penulis pada tanggal 29 Oktober 2020, jam 15:20 WIB )
- <http://sumberdaya.ristekdikti.go.id/index.php/produk-hukum/> (diakses penulis pada tanggal 4 Januari 2020, jam 14:15 WIB )
- <https://tekno.tempo.co/read/1181645/survei-kepemilikan-smartphone-indonesia-peringkat-ke-24/full&view=ok> (diakses penulis pada tanggal 14 Oktober 2020, jam 21:15 WIB )
- <https://tirto.id/bahaya-konsumsi-gula-berlebih-dari-diabetes-hingga-pemicu-kanker-deyb> (diakses penulis pada tanggal 20 Januari 2020, jam 12:01)
- <https://uxmovement.com/mobile/solid-vs-outline-icons-which-are-faster-to-recognize/> (diakses penulis pada 30 November 2020, jam 21:55 WIB )

**Wawancara**

Nama : Muhammad Alghifari

Tanggal wawancara : 4 Mei 2020

Status : Mahasiswa Rantau

Topik wawancara : Pola hidup sehat

Media : Whatsapp Call

Nama : M Ranny Ayu Mahardika

Tanggal wawancara : 10 Mei 2020

Status : Mahasiswa Rantau

Topik wawancara : Pola hidup sehat

Media : Whatsapp Chat

Nama : Maria Marcella

Tanggal wawancara : 11 Mei 2020

Status : Mahasiswa Rantau

Topik wawancara : Pola hidup sehat

Media : Whatsapp Call

Nama : M Anwar Safei

Tanggal wawancara : Agustus – Desember 2020

Status : Programmer

Topik wawancara : Pola hidup sehat

Media : Wawancara tidak terstruktur secara langsung dan via telegram

