

PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI *MOBILE* PEMANTAU KELUHAN KESEHATAN PADA ANAK

DESIGNING USER INTERFACE MOBILE APPLICATIONS IN CHILD HEALTH MONITORING CASES

Dhany Zuhri¹, Riky A. Siswanto S.Ds., Mdes², Jiwa Utama S.Ds., M.Ds³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
digsdown@gmail.com

ABSTRAK

Anak adalah periode yang sangat penting dalam tumbuh kembang seorang anak. Kesehatan dan ketahanan tubuh anak sangatlah rentan untuk diserang penyakit dan gejala-gejala yang tidak normal yang dapat berdampak buruk pada tumbuh kembang anak. Para orang tua harus memahami bagaimana menangani kasus-kasus yang biasa terjadi pada anak, namun pengetahuan ini biasanya diturunkan secara turun-menurun dari para orang tua mereka. Menurut IDAI, NCD atau penyakit tidak menular ber tanggungjawab atas 63% angka kematian penduduk dan 1,2 juta kematian anak di dunia. Namun, sebagian besar perjalanan penyakit tersebut dapat dicegah sejak usia dini. Dengan keuntungan yang diberikan oleh dunia maya tentang motivasi individu untuk menggunakan internet lebih tinggi dewasa ini, sebuah media inovatif yang dapat menghubungkan dari satu pasangan ke pasangan yang lainnya, informasi yang telah dimiliki dapat diberikan secara luas dan dapat tersaring dengan baik oleh para orang tua tersebut menjadikan proses edukasi lebih mudah dan efektif dapat digunakan untuk membantu penyelesaian permasalahan keluhan-keluhan kesehatan yang terjadi pada anak. Oleh karena itu perlunya suatu perancangan *user interface* aplikasi *mobile* pemantau keluhan kesehatan pada anak sehingga dapat membantu menyelesaikan permasalahan keluhan-keluhan kesehatan yang terjadi pada anak.

Kata kunci : perancangan, aplikasi *mobile*, sharing, keluhan kesehatan, anak

ABSTRACT

A child is a very important period in the growing swell of a child. The health and resilience of the child's body is extremely vulnerable to attack disease and symptoms that are not normal can impact badly on child growing phases. Parents have to understand how to deal with cases that are common in children, but this knowledge are usually derived straight from their parents. According to IDAI, infectious disease or NCD is not responsible for 63% of the population and mortality rate of 1.2 million child deaths in the world. However, most of these diseases can be prevented travel from an early age. With the advantages provided by the virtual world about the motivation of individuals to use the internet is higher nowadays, an innovative media that can connect from one spouse to the other spouse, the information may be shared widely owned and can be filtered by the parents make the education process more easily and effectively it can be used to assist in the resolution of complaints of health problems that occur in children. That's why designing a mobile application user interface design monitors health complaints in children so that it can help resolve complaints of health problems that occur in children.

Keywords: design, mobile applications, sharing, health complaints, child.

1. Pendahuluan

Anak adalah periode yang sangat penting dalam tumbuh kembang seorang anak. Pertumbuhan dasar yang terjadi pada masa ini akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Kemampuan berbahasa, kreativitas kesadaran sosial, emosional dan intelegensia berkembang sangat cepat pada masa ini dan menjadi tahapan awal menuju perkembangan selanjutnya. Di periode ini banyak sekali keluhan-keluhan kesehatan yang terjadi pada anak. Kesehatan dan ketahanan tubuh anak sangatlah rentan untuk diserang penyakit dan gejala-gejala yang tidak normal yang dapat berdampak buruk pada tumbuh kembang anak. Para orang tua

harus memahami bagaimana menangani kasus-kasus yang biasa terjadi pada anak, namun pengetahuan ini biasanya diturunkan secara turun-menurun dari para orang tua mereka.

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk setiap orang tua mendapatkan informasi tentang bagaimana cara mengurus dan merawat bayi mereka. Dengan perkembangan ilmu teknologi dan informasi yang sangat cepat beberapa dekade ini, internet telah menjadi media yang memudahkan setiap individu untuk mengakses informasi telah menjadikannya sebagai media publikasi yang sangat berperan penting dalam penyebaran pesan. *Smartphone* dan *tablet* menjadi barang yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia dan memudahkan mereka untuk bersosialisasi antar satu-sama lain. Serta untuk membantu proses edukasi kepada pasangan muda agar mereka lebih sadar dan memahami bagaimana menangani bayi yang mereka cintai. Dengan perkembangan internet, para pasangan muda dapat mencari informasi tentang bagaimana cara memantau tumbuh-kembang anak mereka di forum-forum yang ada di internet.

Didalam artikel *Measuring Motivations for Online Opinion Seeking*, Ronald E. Goldsmith & David Horowitz menyatakan bahwa. Dewasa ini, internet sudah dilihat sebagai peluang yang besar bagi pemasar untuk berkomunikasi dengan konsumen bahkan melibatkan mereka untuk berkomunikasi dua arah dan secara bertahap internet telah menjadi alat komunikasi konsumen antar satu sama lainnya. Bukanlah suatu hal yang baru bahwa konsumen menggunakan media baru untuk bertukar informasi secara *online* sama seperti yang telah dilakukan secara *offline*. Perbedaannya yang ada didalam internet adalah pada: (1) berbagai cara atau sarana yang konsumen dapat gunakan untuk bertukar informasi, (2) anonimitas dan kerahasiaan yang aman, dimana konsumen tidak perlu untuk mengungkapkan identitas mereka ketika mencari dan memberikan nasihat, (3) penilaian identitas melalui penampilan fisik yang kurang diperhatikan, (4) kebebasan dari geografis dan batasan waktu yang membuat dunia maya sebuah komunitas global yang mengikuti hambatan sebagaimana yang fisik lokal punya, dan (5) kontinuitas dari percakapan *online* (*Journal of Interactive Advertising*, 6, 1-16, 2006).

Tingginya keinginan para orang tua untuk membagikan pengalaman yang ada seperti survey yang telah dilakukan oleh *Google* bahwa umur 25-34 tahun memiliki kecenderungan untuk mensharing momen-momen yang dialaminya di dalam sosial media. Dengan keuntungan itu, sebuah media sosial yang dapat menghubungkan dari satu pasangan ke pasangan yang lainnya, informasi yang telah dimiliki dapat diberikan secara luas dan dapat tersaring dengan baik oleh para orang tua tersebut menjadikan proses edukasi lebih mudah dan efektif dapat digunakan untuk membantu penyelesaian permasalahan menanggulangi keluhan-keluhan kesehatan yang terjadi pada anak.

Oleh karena itu, sebuah aplikasi mobile media sosial yang meliputi *user interface* dan *user experience* dari aplikasi dapat dirancang sesuai dengan ilmu desain komunikasi visual sehingga dapat mudah digunakan dan meningkatkan kesadaran orang tua akan pentingnya pengetahuan akan bagaimana cara menangani dan menanggulangi keluhan-keluhan kesehatan yang terjadi pada anak.

2. Dasar Teori

2.1 Komunikasi

Kata komunikasi (*communication*) berasal dari bahasa Latin "*communis*" yang berarti "*common*" ;umum;bersama. Komunikasi adalah suatu proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua pihak untuk mendapatkan pengertian yang sama mengenai hal yang sama (Safanayong, 2006:10). Shanon-Weaver (dalam Safanayong, 2006) menjelaskan bahwa bagian-bagian dari proses komunikasi secara umum sebagai berikut : Pengirim (*encoder/sender*); Pesan (*message*); Medium; Penerima (*receiver/decoder*); Umpan balik (*feedback*). Menghilangkan atau mengabaikan salah satu komponen akan menyebabkan komunikasi tidak dimengerti atau gagal sama sekali.

2.2 Desain Komunikasi Visual

Desain berasal dari kata *designare* (Latin) yang berarti membuat sketsa awal; merencanakan serta melaksanakannya dengan cara yang artistic dan terampil; untuk merencanakan dan membentuk sesuatu didalam pikiran; untuk merencanakan sesuatu dengan maksud tertentu (Safanayong, 2006:2).

Terdapat empat fungsi dari desain komunikasi visual : Untuk memberitahu atau memberi informasi (*to inform*); Untuk memberi penerangan (*to enlighten*); Untuk membujuk (*to persuade*); Untuk melindungi (*to protect*). Unsur-unsur pada desain komunikasi visual terdiri dari :

2.2.1 Garis

Garis merupakan salah satu unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin lainnya. Bentuknya dapat berupa garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Garis adalah unsur dasar untuk membangun sebuah bentuk. Dan juga ada berbagai macam bentuk garis, seperti lurus, melengkung, putus-putus, *zig-zag*, meliuk-liuk, bahkan tidak beraturan. Masing-masing memiliki fungsi yang berbeda.

2.2.2 Bentuk

Bentuk merupakan segala suatu yang memiliki bidang ruang diameter, tinggi, dan lebar yang terhubung dari beberapa garis. Pada desain komunikasi visual terdiri dari tiga kategori sifat bentuk, yaitu bentuk geometrik, bentuk natural, dan abstrak.

2.2.3 Tekstur

Tekstur merupakan tampilan permukaan atau corak dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau disentuh. Penggunaan tekstur pada desain, akan menambah pengalaman dan menjadi nilai lebih daripada sekedar estetika. Namun dalam desain grafis tidak semua tekstur bersifat nyata (tekstur semu). Tekstur semu merupakan sebuah tekstur yang dibuat secara visual dari suatu bidang. Tekstur banyak digunakan untuk mengatur keseimbangan pada sebuah desain, selain menggunakan tekstur semu masih banyak metode yang digunakan dalam membuat tekstur pada desain. Contohnya menggunakan fotografi, atau pun mengimplementasikan tekstur sebagai elemen grafis.

2.2.4 Gelap terang / Kontras

Kontras merupakan warna yang berlawanan antara satu dengan lainnya, terdapat perbedaan baik pada warna atau titik fokus. Namun apabila suatu desain tidak berwarna, dapat pula berupa perbedaan antara gelap dan terang. Gelap terang atau kontras ini dapat digunakan dalam desain sebagai salah satu cara untuk menonjolkan pesan atau informasi yang dapat juga menambahkan kesan dramatis. Dengan mengatur komposisi gelap terang suatu desain, akan membantu nilai keterbacaan, fokus, dan titik berat suatu desain.

2.2.5 Ukuran

Hal yang perlu diperhatikan dalam membuat suatu desain adalah memperhatikan besar kecilnya ukuran visual yang akan digunakan. Ukuran dapat diartikan sebagai perbedaan besar kecilnya suatu obyek. Pemilihan ukuran visual dalam proses pembuatan suatu desain diperlukan agar dapat memperhatikan bagian mana yang sangat penting, penting, dan kurang penting. Dengan demikian, target (*audience*) akan mengetahui obyek mana yang pertama akan dilihat atau pertama kali dibaca. Pemilihan ukuran ini bertujuan untuk semua desain yang dibuat dapat terbaca dengan baik sesuai dengan hierarki. Sehingga pesan yang akan disampaikan kepada target (*audience*), akan lebih mudah dibaca dan dimengerti.

2.2.6 Warna

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain, karena warna dapat menampilkan suatu identitas atau citra yang ingin disampaikan. Baik dalam menyampaikan pesan atau membedakan sifat secara jelas. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan mood, meningkatkan suatu citra dan lainnya (Anggraini dan Nathalia, 2014: 37).

2.2.7 Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatunya tentang huruf cetak (Adi Kusrianto, 2007: 190). Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual.

2.2.8 Layout dan Grid System

Banyak hal yang harus diperhatikan dalam membuat tata letak, mulai dari komposisi, konten, fotografi dan sebagainya. Hal ini dijelaskan oleh Anggraini (2013:75) dalam prinsip-prinsip tata letak yang dijelaskan di buku Desain Komunikasi Visual, prinsip-prinsip tersebut adalah :

- a. *Sequence*
Urutan perhatian dalam tata letak atau aliran pandangan mata ketika melihat tata letak.
- b. *Emphasis*
Penekanan di bagian-bagian tertentu pada tata letak.
- c. *Keseimbangan*
Teknik mengatur keseimbangan terhadap elemen tata letak.
- d. *Unity*
Yaitu menciptakan kesatuan pada desain keseluruhan. Seluruh elemen yang digunakan harus saling berkaitan dan disusun secara tepat.

Grid merupakan garis-garis vertikal maupun horizontal yang membagi halaman menjadi beberapa unit. Anggraini (2013:78). Anggraini juga menjelaskan dalam bukunya yang berjudul Desain Komunikasi Visual tentang sistem grid dengan mengambil kutipan dari Gordon Brander sebagai berikut :

Grid dapat membantu desainer untuk menjaga keteraturan desain. Grid menciptakan keharmonisan visual. Grid menyediakan koherensi dalam kompleksitas. Grid mengizinkan kita untuk melakukan sesuatu yang lebih dengan kekurangan (*Gordon Brander*).

2.3 UI dan UX

2.3.1 Android

Menurut situs resmi *android* (<http://www.android.com>). *Android* adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux*. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, *Google Inc.* membeli *Android Inc.*, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile*, dan *Nvidia*.

2.3.2 User Interface

Carey, 2004 (dalam Kendall, 2007) mengatakan bahwa, merancang untuk *HCI* berarti "Memastikan sistem fungsi dan kegunaan, menyediakan dukungan interaksi pengguna yang efektif, dan meningkatkan pengalaman pengguna menyenangkan." Selain itu, "Tujuan menyeluruh adalah untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dari kedua pengguna dari organisasi maupun individual. Untuk mencapai tujuan ini, manajer dan pengembang harus memiliki pengetahuan tentang interaksi antara pengguna, tugas, konteks tugas, teknologi informasi (TI), dan lingkungan di mana sistem yang digunakan"

2.3.2.1 Lima Faktor Manusia Terukur

Mengacu pada pendapat Shneiderman dan Plaisant (2005:16), terdapat 5 (lima) faktor manusia terukur yang digunakan sebagai indikator evaluasi mengenai tingkat kualitas dari sebuah desain yaitu: Waktu belajar; Kecapatan performa; Tingkat kesalahan oleh *user*; Daya ingat; Kepuasan subjektif.

2.3.2.2 Delapan Aturan Emas

Berdasarkan Shneiderman dan Plaisant (2005:5-1), terdapat Delapan Aturan Emas (*Eight Golden Rules*) yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang suatu antarmuka pengguna (*user interface*) yang baik, yaitu; Mempertahankan konsistensi; Memenuhi kepentingan umum; Memberikan umpan balik yang informative; Merancang dialog penutupan; Memberikan penanganan kesalahan sederhana; Memberikan kemudahan untuk kembali ke tindakan sebelumnya; Mendukung pusat kendali *internal* (*internal locus of control*); Mengurangi beban ingatan jangka pendek.

3. Pembahasan

3.1 Analisis Data

Dengan terkumpulnya identifikasi masalah, rumusan masalah, data permasalahan dan dasar teori pemikiran maka dapat di analisis dengan menelaah bahwa dalam permasalahan ini yaitu kasus keluhan kesehatan pada anak bahwa permasalahan ini adalah hal yang patut untuk mendapat perhatian untuk diselesaikan. Media penyampaian informasi dan platform yang tepat butuh dirancang untuk para orang tua agar mereka dapat membagikan dan mendapatkan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan anak.

Penulis menyimpulkan sebuah konsep perancangan yang sesuai untuk karakter para orang tua yang menjadi segmentasi dalam perancangan aplikasi mobile ini. Didalam analisis ini penulis menghasilkan *keyword-keyword* diantara lain: orang tua, ibu, ayah, anak, keibuan, *sharing*, cinta, kasih sayang, kehangatan, aura positif, kegembiraan, aplikasi mobile, smartphone dan modern.

3.2 Segmentasi

- a. Demografis
 - Usia : 25-34 Tahun
 - Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - Pekerjaan : Mempunyai pekerjaan tetap
- b. Geografis : Kota Bandung
- c. Psikologis : Mempunyai gaya hidup yang dinamis, mengikuti perkembangan zaman, aktif bersosial dan bergaul memiliki banyak teman, modern dan menggunakan smartphone sebagai alat pembantu sehari-hari.

3.3 Konsep Pesan

Berdasarkan hasil analisis data dan teori-teori yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka konsep pesan ini mengangkat fenomena yang terjadi disekitar masyarakat saat ini, yaitu kurangnya kesadaran dan pengalaman para orang tua akan pentingnya keluhan-keluhan kesehatan yang terjadi pada anak saat proses tumbuh kembangnya. Masih tingginya angka kematian yang diakibatkan oleh penyakit yang tidak menular atau NCD. Hal ini disebabkan kurangnya kesadaran dan pengalaman para orang tua akan bagaimana cara menanggapi dan mengatasi permasalahan ini. Para orang tua-pun merasa kurang mempunyai media yang dapat memberikan mereka informasi dan berbagi satu sama lain yang lebih terpercaya maka dapat ditarik konsep pesan yang menjadi acuan perancangan aplikasi *mobile* ini, sebagai berikut : Aura Positif; Kesehatan; Keibuan; Bersih; dan Informatif. Apps ini membawa aura positif dengan konten kesehatan dan keibuan didalamnya yang menampilkan desain yang bersih agar memberikan kenyamanan pada pengguna saat menggunakannya. Serta konten yang informatif yang ada didalamnya yang berguna bagi pengguna aplikasi ini.

3.4 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang digunakan dalam perancangan aplikasi mobile sosial media dan ensiklopedia online adalah menyampaikan informasi kepada orang tua mengenai pentingnya mengatasi kasus-kasus keluhan pada anak. Aplikasi mobile sosial media dan ensiklopedia online dirancang dengan cara yang sederhana dan menarik

perhatian dengan menampilkan visual dengan menggunakan ilustrasi, warna, layout serta isi konten yang dapat terlihat menarik dan memudahkan pengguna untuk memahami informasi pada dalam *apps* tersebut.

Konten pada *apps* tidak hanya berupa aplikasi yang menampilkan informasi saja tetapi ditambahkan pula fitur sosial media dan alat pantau tumbuh kembang anak secara rutin. Pada ensiklopedia terdapat penjelasan yang menggunakan ilustrasi visual dan informasi yang lebih mudah dicerna agar informasi lebih efektif dalam penyampaian.

3.5 Konsep Visual

Dalam konsep visual yang digunakan untuk merancang mobile aplikasi ini ada beberapa kata kunci atau gambaran yang akan disampaikan, ada empat kata kunci sebagai aturan desain yang akan dijelaskan sebagai berikut :

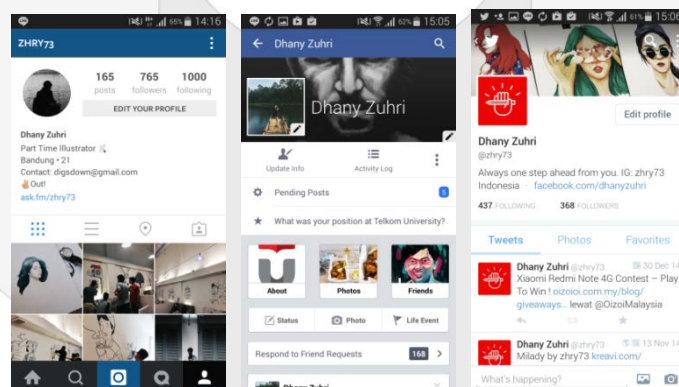
1. *Clean*
Visual dari desain yang dirancang menunjukkan dan memberikan kesan bersih, rapi dan nyaman. Ditujukan untuk membangun kenamanan dan memberikan aura positif didalamnya karna berhubungan dengan kesehatan.
2. *Rounded Edges*
Logo, icon dan *button* yang ada didalam aplikasi ini memiliki sudut yang lengkung. Hal ini agar aplikasi terlihat ramah dan fleksibel, tidak terlalu serius.
3. *Simple Layout*
Layout yang digunakan dalam aplikasi ini didesain dengan susunan yang simpel agar pengguna dapat menggunakannya dengan mudah tanpa perlu bantuan dari orang lain.
4. *Pastel Colour*
Warna yang digunakan yaitu warna pastel yang lebih mempunyai karakteristik lembut, ramah dan positif. Agar pengguna merasakan kenyamanan dan rasa percaya saat menggunakan aplikasi ini.

Konsep visual yang ditampilkan pada aplikasi *mobile* ini yaitu dengan menggunakan aturan mendesign layout yang mengacu pada panduan 8 *Mendel's Golden Rule*. Mempertahankan konsistensi, memenuhi kepentingan umum, memberikan umpan balik yang informatif, merancang dialog pentupan, memberikan penanganan kesalahan yang sederhana, memberikan kemudahan untuk kembali ke tindakan sebelumnya, mendukung pusat kendali internal, dan mengurangi beban ingatan jarak pendek. Hal ini dilakukan agar aplikasi dapat digunakan secara efektif dan mudah bagi pengguna.

Warna yang digunakan adalah warna warna cerah karena informasi pada aplikasi ini bersifat positif sehingga membutuhkan warna yang membawa aura positif, sehat dan ceria. Untuk memudahkan pengguna *apps* untuk membaca maka akan digunakan *font* sans serif dengan bentuk huruf yang terkesan modern dan mudah untuk dibaca sehingga pesan tersampaikan dengan baik.

3.5.1 Layout

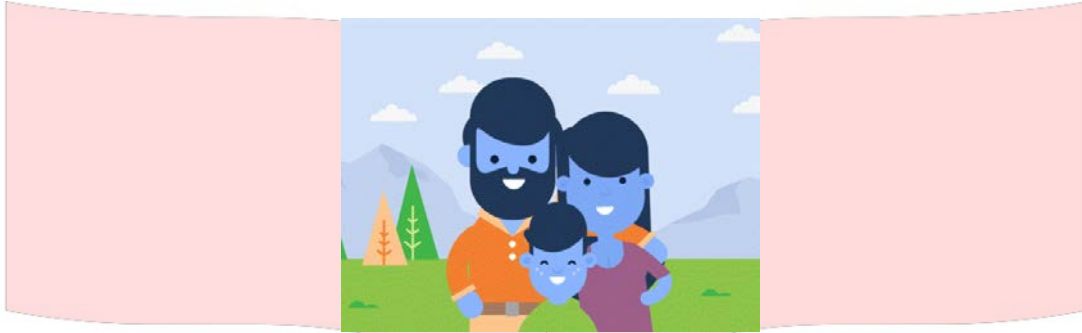
Perancangan *apps* ini akan menggunakan layout *single grid* digunakan untuk bagian isi aplikasi agar memudahkan pengguna untuk membaca isi yang disampaikan, dan untuk aplikasi secara keseluruhan menggunakan *hierarchical grid* yang biasa ditemukan di produk digital, karena lebih dinamis dan tidak tetap akan tetapi tetap mementingkan penyampaian informasi sesuai dengan prioritas. Sehingga layout bisa dibuat lebih sederhana dan mudah untuk digunakan.



Gambar 1 Referensi Screenshot Aplikasi
Sumber : Dokumentasi Penulis

3.5.2 Ilustrasi

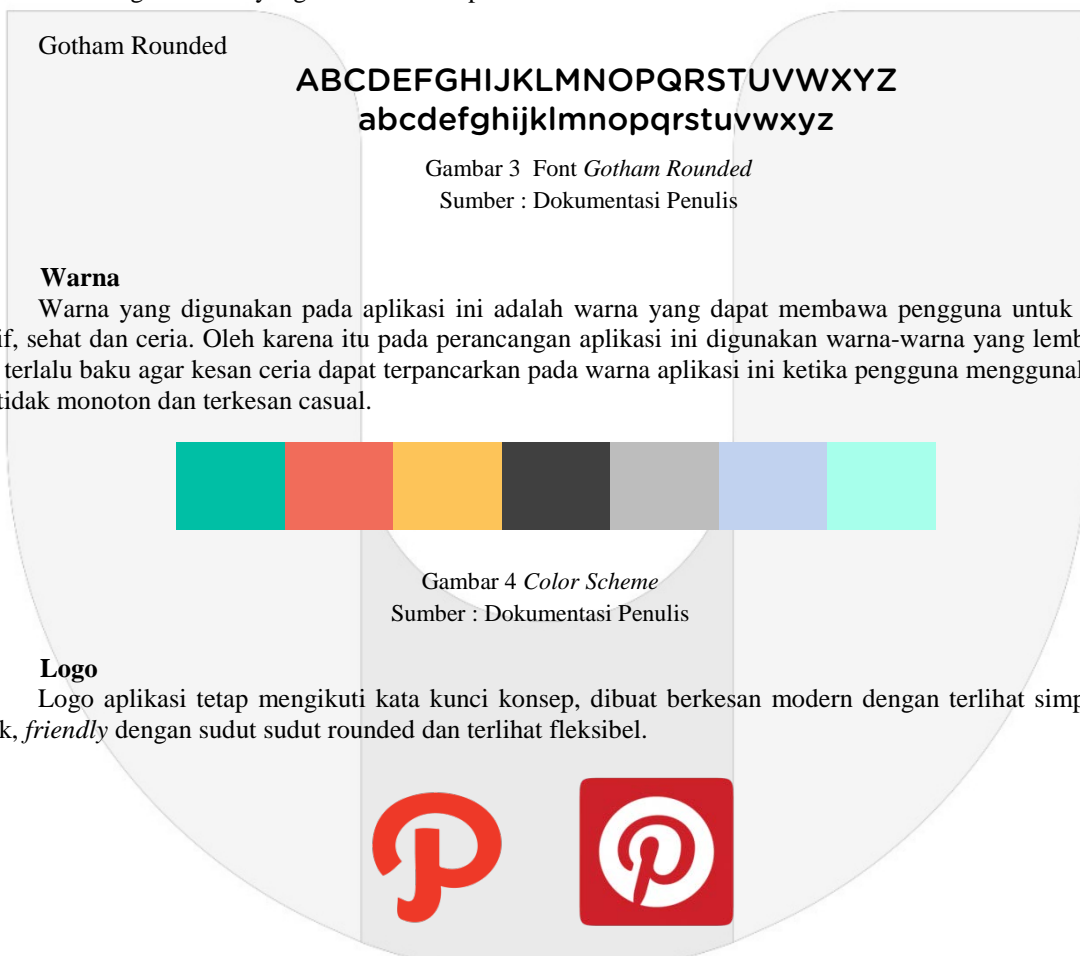
Ilustrasi yang digunakan aplikasi mobile ini adalah dengan bergaya visual vector. Dengan gaya visual ini tampilan ilustrasi akan terlihat lebih rapi dan sederhana sesuai dengan konsep visual yang diterapkan pada aplikasi ini. Dengan bergaya visual vector pesan infografis akan lebih dapat tersampaikan kepada pengguna.



Gambar 2 Referensi ilustrasi by Seth Eckert
Sumber : <http://dribbble.com/>

3.5.3 Tipografi

Jenis huruf yang digunakan pada aplikasi ini adalah *sans serif*. Jenis huruf ini tidak terdapat kaki/ sirip pada ujung huruf dan memiliki ketebalan yang sama. Huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan terlihat lebih modern. Pemilihan font ini bertujuan agar pembaca dapat membaca dengan nyaman dan tidak mudah bosan dengan konten yang ada di dalam aplikasi.



Gambar 3 Font *Gotham Rounded*
Sumber : Dokumentasi Penulis

3.5.4 Warna

Warna yang digunakan pada aplikasi ini adalah warna yang dapat membawa pengguna untuk berfikir positif, sehat dan ceria. Oleh karena itu pada perancangan aplikasi ini digunakan warna-warna yang lembut dan tidak terlalu baku agar kesan ceria dapat terpancarkan pada warna aplikasi ini ketika pengguna menggunakannya agar tidak monoton dan terkesan casual.

3.5.5 Logo

Logo aplikasi tetap mengikuti kata kunci konsep, dibuat berkesan modern dengan terlihat simple dan ikonik, *friendly* dengan sudut sudut rounded dan terlihat fleksibel.

Gambar 4.9 Refrensi Logo *Lineart Path & Pinterest*
Sumber: Google

3.6 Hasil Perancangan

3.6.1 Logo



Gambar 4.10 Logo dan Logotype Dovey
Sumber: Dokumentasi Penulis

Logo Dovey terdiri dari gabungan 3 elemen yaitu kamera, *bubble chat* dan simbol hati. Ketiga simbol itu dibentuk menjadi suatu kesatuan.



Gambar 4.11 Simbol Pembentuk Logo
Sumber: Dokumentasi Penulis

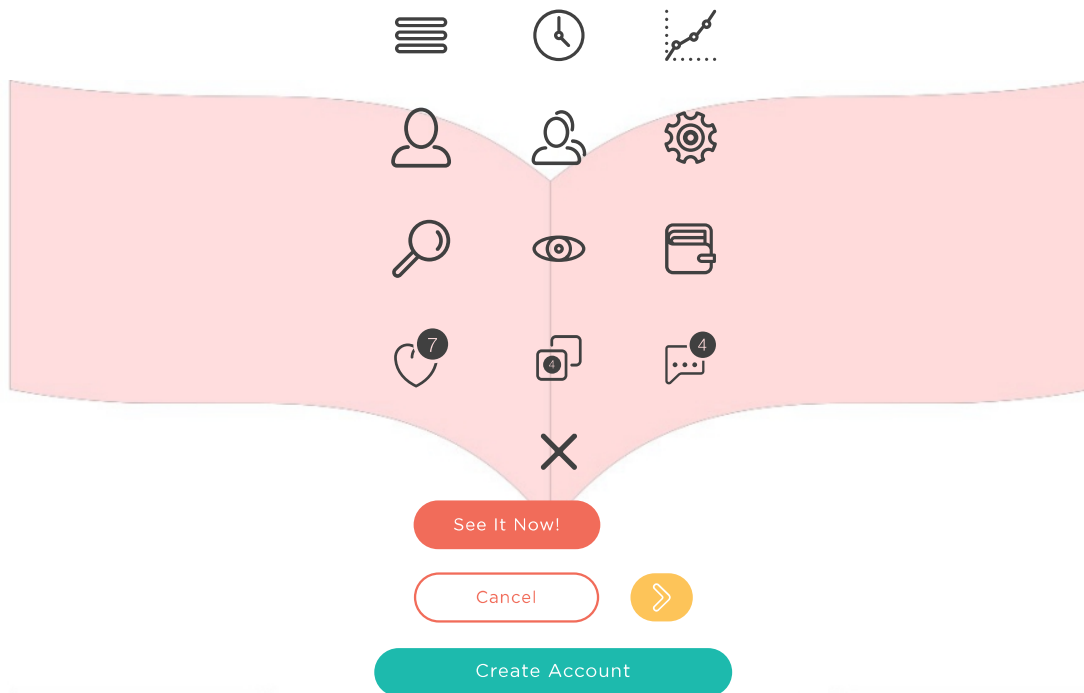
1. Kamera
Kamera menggambarkan fitur yang ada didalam aplikasi ini yaitu mengabadikan momen yang dialami bersama anak mulai dari ide foto sampai video yang dapat diupload ke dalam aplikasi ini.
2. *Bubble Chat*
Simbol ini melambangkan kegiatan berbagi dan membagikan pengalaman ide kepada orang lain atau pengguna lain.
3. Simbol Hati
Hati melambangkan kasih sayang, kepedulian dan kehangatan seorang orang tua kepada anaknya.

Sedangkan logotype pada aplikasi Dovey dibuat dari font yang termasuk kategori *Casual Script*, pengayaan dalam font ini biasanya digunakan dalam media yang ingin menunjukkan lebih sifat casual. Dan stroke dari jenis font memberikan kesan yang menyenangkan.



Gambar 4.12 Logotype Dovey
Sumber: Dokumentasi Penulis

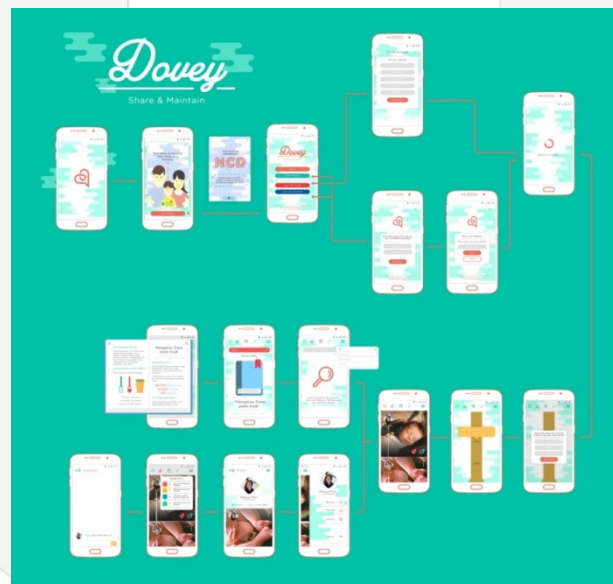
[2] Icon & Button



Gambar 4.13 Icon & Button
Sumber: Dokumentasi Penulis

Ikon/button yang dibuat menggunakan sudut yang lengkung untuk memberikan kesan bersahabat, ramah, tidak terlalu serius dan positif. Warna yang digunakan pada ikon/button pada apps ini mengikuti *color scheme* yang telah disebutkan diatas.

[3] Layout



Gambar 4.15 Wireframe Mobile Apps Dovey
Sumber : Dokumentasi Penulis

Bentuk layout *single grid* digunakan untuk memudahkan pengguna untuk membaca isi yang disampaikan, dan untuk aplikasi secara keseluruhan menggunakan *hierarchical grid* yang biasa ditemukan di produk digital, karena lebih dinamis dan tidak tetap akan tetapi tetap mementingkan penyampaian informasi sesuai dengan prioritas.

4. Kesimpulan

Dengan lengkapnya semua rancangan Aplikasi *Mobile Dovey* ini diharapkan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang menjadi masalah seperti yang sudah diungkapkan pada bab-bab sebelumnya. Beberapa hal yang bisa disimpulkan dari hasil rancangan aplikasi Dovey ini antara lain; Aplikasi ini bersifat media informasi dan media sosial yang dapat digunakan oleh orang tua yang mempunyai anak; Aplikasi ini dapat menjadi media untuk penyampaian informasi-informasi penting yang berkaitan dengan anak dan ibu.; Aplikasi ini juga menjadi ajakan bagi semua para orang tua agar sadar tentang memantau tumbuh kembang anak dan memahami tentang keluhan-keluhan yang terjadi pada anak.; Aplikasi ini juga menjadi sarana berbagi para orang tua tentang momen-momen bahagia, ide dan sebagainya kepada orangtua lain.

Daftar Pustaka

- [1] Kusrianto, Adi (2007), Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI OFFSET
- [2] Prof. Dr. Sugiyono (Juni, 2014), Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA
- [3] Safanayong, Yongky (2006) Desain Komunikasi Visual Terpadu. Bandung: ARTE INTERMEDIA

Sumber Lain:

- [1] Badan Pusat Statistik (2010) Data Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Hubungan dengan Kepala Rumah Tangga (<http://sp2010.bps.go.id/index.php/site/tabel?wid=3200000000&tid=265&fi1=56&fi2=3>) (Terakhir diakses, 30 Juni 2015)
- [2] Goldsmith E. Ronald & Horowitz, David (2006), *Measuring Motivations for Online Opinion Seeking Journal of Interactive Advertising* (<http://www.jiad.org/article76.html>) (Terakhir diakses, 19 Februari 2015)
- [3] Ikatan Dokter Anak Indonesia, Kasus Keluhan Anak. (<http://idai.or.id/public-articles/klinik/keluhan-anak>) (Terakhir diakses, 24 Maret 2015)
- [4] Kendall E. Julie & Kendall E. Kenneth (April, 2007), *Systems Analysis and Design (7th Edition)* (http://www.prenhall.com/behindthebook/0132240858/pdf/Kendall_Feature2_Human_Computer_Interface.pdf)