

ABSTRAK

Peningkatan penggunaan teknologi saat ini membawa berbagai perubahan positif di berbagai bidang. Kemudahan mendapatkan informasi sehari-hari secara efisien melalui teknologi berdampak signifikan pada pemenuhan kebutuhan, khususnya kesehatan tubuh. Salah satu kebutuhan kesehatan yang sering diabaikan adalah kebutuhan untuk menaikan berat badan, terutama bagi individu dengan kondisi medis tertentu yang menghambat penambahan berat badan. Penelitian menunjukkan bahwa orang dengan kondisi ini sering kesulitan menemukan solusi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perancangan antarmuka pengguna (UI) untuk aplikasi yang membantu menaikan berat badan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan solusi yang baik bagi orang yang kesulitan untuk menambah berat badan dalam memenuhi kebutuhan mereka. Penelitian ini bersifat kualitatif dan dilakukan melalui observasi serta wawancara. Perancangan menggunakan metode *design thinking*, yang merupakan pendekatan berbasis pengguna dan berfokus pada pemecahan masalah melalui lima tahapan: empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Tahap empati melibatkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan masalah pengguna. Tahap definisi bertujuan merumuskan masalah yang spesifik. Pada tahap ideasi, berbagai solusi kreatif dihasilkan. Tahap prototipe menghasilkan versi awal dari aplikasi yang dapat diuji. Akhirnya, tahap pengujian melibatkan pengguna dalam menguji prototipe dan memberikan umpan balik untuk perbaikan. Data yang diperoleh dianalisis lebih lanjut menggunakan matriks perbandingan, dengan fokus pada perancangan UI, pengalaman pengguna (UX), dan desain aplikasi. Penjelasan ini bertujuan untuk memahami bagaimana desain aplikasi dapat mewujudkan tujuan utamanya, yaitu membantu menaikan berat badan secara efektif dan efisien. Diharapkan aplikasi ini menjadi solusi yang tepat untuk berbagai permasalahan yang ada.

Kata Kunci : *Mobile App, Design thinking*, berat badan