

ABSTRAK

Masalah gaya hidup tidak sehat di kawasan urban Indonesia ditandai oleh rendahnya aktivitas fisik dan kebiasaan makan yang buruk, yang meningkatkan risiko penyakit kronis dan menuntut adanya solusi berbasis teknologi. Kondisi ini menjadi penting karena belum banyak aplikasi lokal yang secara komprehensif mengintegrasikan edukasi kesehatan, pelacakan aktivitas, dan rekomendasi pribadi berbasis perilaku pengguna. Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini merancang antarmuka aplikasi kesehatan berbasis mobile yang menyajikan edukasi kesehatan, pelacakan aktivitas fisik, dan saran gaya hidup berdasarkan data profil dan preferensi pengguna. Pengembangan dilakukan dengan pendekatan Lean Startup melalui Minimum Viable Product (MVP) untuk validasi kebutuhan pengguna dan menggunakan kerangka kerja Scrum dalam siklus sprint iteratif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa antarmuka yang dikembangkan memenuhi aspek kegunaan, kesederhanaan, dan efisiensi dalam mendukung adopsi gaya hidup sehat. Kontribusi utama dari penelitian ini adalah rancangan antarmuka adaptif berbasis kebutuhan pengguna serta pendekatan pengembangan yang tanggap terhadap perubahan.

Kata Kunci: aplikasi kesehatan, antarmuka pengguna, lean startup, scrum, gaya hidup sehat, MVP