# ABSTRAK

Mukhamat Andi Setiawan, 2022. PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MENGATASI KECANDUAN MASTURBASI BERBASIS *MOBILE* . Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), STIKI – MALANG, Pembimbing: Evy Poerbaningtyas, Co. Pembimbing: Adita Ayu Kusumasari

**Kata kunci: Masturbasi, UI/UX, *Mobile* Aplikasi, Solusi, Desain**

Penggunaan gawai saat ini menjadi kebutuhan sehari-hari bagi remaja Indonesia. Pada masa remaja mulai bermunculan rasa keingintahuan terhadap beragam hal, salah satunya terhadap seksualitas. Mereka yang tidak mempelajarinya dengan cara yang seharusnya akan mengakibatkan kecanduan masturbasi. Oleh sebab itu, peneliti merancang desain UI/UX Aplikasi Untuk Mengatasi Kecanduan Masturbasi Berbasis *Mobile* sebagai solusi masalah tersebut.

Perancangan ini bertujuan untuk membantu remaja-remaja yang memiliki kecanduan masturbasi melalui aplikasi yang berbasis *mobile.* Perancangan aplikasi yang dilakukan oleh peneliti menggunakan *design thinking* sebagai proses perancangan aplikasinya, yang mana pada metode ini memiliki lima tahapan yang harus dikerjakan, yaitu tahap *empathize, define, ideate, prototype, testing.* Aplikasi yang didesain dengan mempertimbangkan kebutuhan *user* ini menyediakan fitur-fitur yang dapat menunjukkan ringkasan mingguan dalam bentuk infografis. Pengumpulan data dilakukan dengan *in depth interview*, kuesioner, dan *software* perancangan.

Hasil dari perancangan ini berupa rancangan antarmuka (*interface*) aplikasi Mastopbasi. Pada aplikasi Mastopbasi terdapat 3 fitur utama, yaitu Laporan Harian, Bantuan Profesional, dan Produktif. Masing-masing fitur tersebut memiliki kegunaan dan fungsi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan *user.*

Saran dalam pembuatan suatu rancangan antarmuka (*interface*) harus didasarkan kepada kebutuhan sasaran. Hal ini untuk meningkatkan minat ketertarikan terhadap produk dan menggunakan produk yang sesuai kebutuhan dengan harapan akan dapat menyelesaikan permasalahannya.

#

# ABSTRACT

Mukhamat Andi Setiawan, 2022. **Design Of Application UI/UX For Overcoming Mobile-Based Masturbation Addiction**. Final Project, Study Program Visual Communication Design Bachelor's Degree, STIKI – MALANG, Advisor 1 : Evy Poerbaningtyas, Advisor 2 : Adita Ayu Kusumasari

**Kata kunci: Masturbation, UI/UX, Mobile Application, Solution, Design**

*Teenagers in Indonesia increasingly utilize devices on a daily basis as a matter of course. Teenagers start to get curious about a variety of topics, including sexuality. Masturbation addiction develops from those who do not learn it properly. The researcher therefore created a UI/UX application design to treat mobile-based masturbation addiction as a remedy for this issue.*

*Through a mobile application, this design seeks to assist youngsters who are masturbation dependent. The application design approach used by the researcher, known as design thinking, consists of five steps that must be finished: empathize, define, ideate, prototype, and test. These steps are: define, ideate, prototype, and test. Mastopbasi which was created with the needs of the user in mind, has features that let you display weekly summaries as infographics. In-depth interviews, questionnaires, and software design were used to collect data.*

*An Mastopbasi application interface design is what this design achieves. Daily Reports, Professional Assistance, and Productive are the three key aspects of the Mastopbasi program. Depending on the demands of the user, each of these features has a variety of applications.*

*The target's needs must be the basis for suggestions when creating an interface design. In the expectation that they will be able to fix the problem, this is done to generate interest in the product and encourage customers to select a solution that meets their demands.*