

Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Soul Notes dengan Metode Design Thinking Berbasis Mobile

Ni Komang Purnami¹, I Gede Surya Rahayuda²

Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Udayana
Jalan Raya Kampus UNUD, Bukit Jimbaran, Kuta Selatan, Badung, Bali, Indonesia
¹purnami.2208561071@student.unud.ac.id
²igedesuryarahayuda@unud.ac.id

Abstract

This study aimed to design an interface for the Soul Notes application using design thinking methodology, focusing on mobile-based applications. The study employed a qualitative approach, involving 5 participants who were asked to use the application and provide feedback. The results showed that the participants found the application easy to use and appreciated its features, such as mood tracking and relaxation techniques. The study also found that the participants valued the application's ability to provide a platform for expressing emotions freely and securely. The results of the study were analyzed using the Single Ease Question (SEQ) method, which indicated a high level of ease of use, with an average score of 6.52 out of 7. The study's findings suggest that the Soul Notes application can effectively support mental well-being and emotional management, and that its design should prioritize user experience and security.

Keywords: Design Thinking, UI/UX, Journaling, SEQ

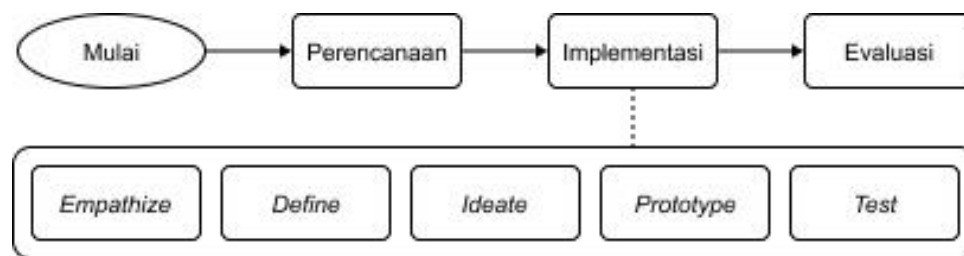
1. Pendahuluan

Pada era modern ini, tuntutan hidup semakin meningkat dengan cepat, memaksa individu untuk beradaptasi dengan beragam tekanan dari pekerjaan, hubungan sosial, dan ekspektasi diri sendiri. Akibatnya, tidak sedikit individu merasa tertekan dan cenderung kesulitan dalam menyampaikan serta mengelola perasaan dengan baik. Dalam kebanyakan kasus, tekanan ini dapat berdampak negatif pada kesejahteraan mental dan emosional. Survei Kesehatan mental nasional yang mengukur angka gangguan mental pada remaja 10-17 tahun yaitu Indonesia National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) menunjukkan satu dari tiga remaja indonesia mempunyai masalah kesehatan mental sementara satu dari dua puluh remaja memiliki gangguan mental [1]. Perasaan yang sulit disampaikan sering kali diekspresikan melalui beberapa cara seperti bercerita dengan orang terdekat, berdoa, meditasi dan lain sebagainya. Selain itu, journaling juga menjadi cara yang positif untuk mengekspresikan diri. Journaling merupakan aktivitas mencatat ide, pemikiran, emosi, dan peristiwa dalam hidup menggunakan tulisan di buku, komputer, atau gambar. Jurnal pribadi dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk mengekspresikan perasaan, mengendalikan emosi, mengenal diri sendiri, serta meredakan stres dan rasa cemas [2]. Media journaling yang biasa digunakan yaitu buku catatan. Tetapi, dengan perkembangan teknologi, kegiatan journaling dapat juga dilakukan pada ponsel pintar tanpa memerlukan buku dan alat tulis. Terciptanya platform yang aman dan ramah bagi pengguna untuk mengekspresikan perasaan, pemikiran, dan pengalaman sehari-hari secara konsisten perlu memperhatikan aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX). UI (User Interface) diartikan sebagai interaksi antara sistem dan pengguna melalui perintah seperti menggunakan konten dan memasukkan data. Sementara itu, UX (User Experience) diartikan sebagai pengalaman yang berkaitan dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi, dan pikiran pengguna saat menggunakan sistem [3]. Ada beberapa metode yang digunakan untuk merancang antarmuka dari suatu aplikasi salah satunya metode design thinking. Metode Design Thinking adalah pendekatan yang berorientasi pada manusia untuk inovasi dan pemecahan masalah yang melibatkan pengguna dalam setiap tahapnya. Metode ini terdiri dari lima langkah antara lain empathize, define, ideate, prototype, dan test [4]. Pada tahap test, SEQ (Single Ease Question) digunakan untuk menguji

desain yang dirancang. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, penelitian ini akan membuat perancangan desain antarmuka aplikasi mobile Soul Notes dengan metode design thinking. Soul Notes merupakan aplikasi journaling yang memungkinkan pengguna untuk mencatat pikiran, perasaan, pengalaman, atau kejadian dalam kehidupan mereka sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan desain antarmuka aplikasi Soul Notes yang ramah pengguna,

2. Metode Penelitian

Ada beberapa tahapan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu perencanaan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, studi literatur diperlukan untuk mendapatkan referensi yang relevan untuk kepentingan penelitian. Metode design thinking diterapkan pada tahap implementasi. Tahapan evaluasi dilakukan untuk memperbaiki rancangan desain antarmuka berdasarkan pengujian yang dilakukan.



Gambar 1. Alur Penelitian

2.1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, studi literatur akan dilakukan dengan mengumpulkan referensi untuk kepentingan penelitian. Gagasan diperoleh dari jurnal dan website yang relevan dengan topik penelitian.

2.2. Implementasi

Pada tahap implementasi, metode design thinking akan diterapkan dalam beberapa langkah antara lain empathize, define, ideate, prototype, dan test.

2.2.1. Empathize

Empathize merupakan kegiatan untuk menggali permasalahan yang dihadapi pengguna [6]. Tahap ini melibatkan pengumpulan data dan informasi yang komprehensif tentang pengguna, termasuk preferensi, kebiasaan, dan tantangan yang mereka hadapi. Ini dilakukan melalui berbagai metode seperti wawancara mendalam, observasi langsung, dan analisis data pengguna. Pada penelitian ini data dan informasi dikumpulkan melalui survei dengan menyebarkan kuisioner. Selain itu, desainer juga berusaha untuk merasakan dan memahami pengalaman pengguna secara emosional, sosial, dan psikologis, sehingga mereka dapat melihat dunia melalui sudut pandang pengguna dan memahami kebutuhan serta motivasi mereka secara mendalam. Hasil dari tahap empathize ini adalah pemahaman yang lebih dalam tentang pengguna, memungkinkan desainer untuk mengidentifikasi peluang inovasi dan menciptakan pengalaman yang lebih relevan dan memuaskan bagi pengguna. Dengan memahami dengan baik siapa pengguna, apa yang mereka butuhkan, dan bagaimana mereka berinteraksi dengan produk atau layanan yang sedang dirancang, desainer dapat memastikan bahwa desain UI/UX yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.

2.2.2. Define

Tahap "Define" pada metode design thinking perancangan UI/UX adalah tahap ketiga dalam proses desain thinking. Pada tahap ini, informasi yang dikumpulkan selama tahap "Empathize" digunakan untuk memahami lebih lanjut kebutuhan dan masalah pengguna. Informasi ini

digunakan untuk mengidentifikasi dan memformulasikan masalah yang akan dipecahkan melalui desain UI/UX. Tahap ini memungkinkan tim desainer untuk memahami lebih dalam apa yang diperlukan pengguna dan bagaimana mereka berinteraksi dengan produk atau layanan yang sedang dirancang. Dalam tahap "Define", tim desainer harus mengidentifikasi dan memformulasikan masalah yang akan dipecahkan dengan cara mengumpulkan informasi yang relevan dan memahami lebih lanjut kebutuhan pengguna. Hal ini dilakukan dengan cara menganalisis data yang dikumpulkan selama tahap "Empathize" dan mengidentifikasi pattern dan kebutuhan yang ditemukan. Dengan demikian, tim desainer dapat membuat definisi yang jelas dan spesifik dari masalah yang akan dipecahkan, serta memahami lebih lanjut bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan yang sedang dirancang. Dalam beberapa jurnal, tahap "Define" juga diterjemahkan sebagai "penentuan masalah" atau "pengidentifikasi kebutuhan". Dalam beberapa kasus, tahap ini melibatkan analisis data yang lebih lanjut dan pengumpulan informasi tambahan untuk memahami lebih lanjut kebutuhan pengguna. Dengan demikian, tim desainer dapat membuat desain yang lebih efektif dan efisien yang memenuhi kebutuhan pengguna [1][2][3][4].

2.2.3. Ideate

Tahap "Ideate" pada metode design thinking perancangan UI/UX adalah tahap keempat dalam proses desain thinking. Pada tahap ini, tim desainer menggunakan informasi yang dikumpulkan selama tahap "Define" untuk mengembangkan ide-ide yang dapat memecahkan masalah yang ditemukan. Tahap "Ideate" ini memungkinkan tim desainer untuk berpikir kreatif dan mencari solusi yang inovatif untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam tahap "Ideate", tim desainer harus berpikir luar biasa dan mencari ide-ide yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Hal ini dilakukan dengan cara mengumpulkan ide-ide yang diperoleh dari analisis data dan diskusi tim. Dengan demikian, tim desainer dapat membuat daftar ide yang luas dan beragam, yang kemudian dapat diuji dan diperbaiki melalui tahap "Prototype" dan "Test". Dalam beberapa jurnal, tahap "Ideate" juga diterjemahkan sebagai "pembuatan ide" atau "pembuatan solusi". Dalam beberapa kasus, tahap ini melibatkan analisis data yang lebih lanjut dan pengumpulan informasi tambahan untuk memahami lebih lanjut kebutuhan pengguna. Dengan demikian, tim desainer dapat membuat desain yang lebih efektif dan efisien yang memenuhi kebutuhan pengguna.

2.2.4. Prototype

Tahap "Prototype" pada metode design thinking perancangan UI/UX adalah tahap kelima dalam proses desain thinking. Pada tahap ini, tim desainer menggunakan ide-ide yang dikembangkan selama tahap "Ideate" untuk membuat sebuah prototipe yang dapat diuji dan diperbaiki. Prototipe ini digunakan untuk menguji dan memvalidasi desain yang telah dibuat, serta untuk mendapatkan umpan balik yang lebih spesifik dari pengguna. Dalam tahap "Prototype", tim desainer harus membuat sebuah prototipe yang dapat diuji secara efektif dan efisien. Hal ini dilakukan dengan cara mengumpulkan ide-ide yang diperoleh dari analisis data dan diskusi tim, serta mengembangkan prototipe yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan demikian, tim desainer dapat membuat desain yang lebih efektif dan efisien yang memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam beberapa jurnal, tahap "Prototype" juga diterjemahkan sebagai "pembuatan prototipe" atau "pembuatan model". Dalam beberapa kasus, tahap ini melibatkan analisis data yang lebih lanjut dan pengumpulan informasi tambahan untuk memahami lebih lanjut kebutuhan pengguna. Dengan demikian, tim desainer dapat membuat desain yang lebih efektif dan efisien yang memenuhi kebutuhan pengguna.

2.2.5. Test

Tahap "Test" dalam metode design thinking perancangan UI/UX adalah tahap terakhir dalam proses desain thinking. Pada tahap ini, tim desainer menguji dan memvalidasi desain yang telah dibuat melalui prototipe yang telah dibuat sebelumnya. Tujuan dari tahap "Test" adalah untuk memastikan bahwa desain yang dibuat memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat digunakan secara efektif dan efisien.

Pada tahap "Test", tim desainer harus menguji desain yang telah dibuat dengan cara melakukan pengujian secara langsung kepada pengguna. Hal ini dilakukan dengan cara memberikan prototipe kepada pengguna dan meminta mereka untuk menggunakan aplikasi tersebut dan memberikan umpan balik tentang bagaimana mereka berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Dengan demikian, tim desainer dapat memperbaiki dan meningkatkan desain yang telah dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna lebih baik. Dalam beberapa jurnal, tahap "Test" juga diterjemahkan sebagai "pengujian" atau "evaluasi". Dalam beberapa kasus, tahap ini melibatkan analisis data yang lebih lanjut dan pengumpulan informasi tambahan untuk memahami lebih lanjut kebutuhan pengguna. Dengan demikian, tim desainer dapat membuat desain yang lebih efektif dan efisien yang memenuhi kebutuhan pengguna. Metode Single Ease Question (SEQ) adalah metode yang digunakan untuk menilai kemudahan menyelesaikan tugas atau skenario. Dalam metode ini, responden diminta untuk menilai kemudahan tugas menggunakan skala Likert dengan tujuh poin, mulai dari "sangat sulit" hingga "sangat mudah".

Tabel 1. Skala SEQ

Skor	Keterangan
1	Sangat sulit
2	Sulit
3	Cukup sulit
4	Netral
5	Cukup mudah
6	Mudah
7	Sangat mudah

Tabel 2. Instrumen Penelitian

Rentang Skor	Keterangan
1 – 1,9	Sangat sulit
2 – 2,9	Sulit
3 – 3,9	Cukup sulit
4 – 4,9	Netral
5 – 5,9	Cukup mudah
6 – 6,9	Mudah
7	Sangat mudah

Metode Single Ease Question (SEQ) biasanya digunakan dalam penelitian untuk mengetahui persepsi responden tentang kemudahan menyelesaikan tugas atau skenario. Cara kerja metode ini adalah dengan merancang kuesioner yang menampilkan tugas atau skenario kepada responden, lalu setelah responden menyelesaikan tugas atau skenario tersebut, mereka menilai kemudahan menyelesaikannya menggunakan skala Likert yang disediakan. Dengan demikian, metode ini dapat memberikan wawasan berharga tentang persepsi responden tentang kemudahan tugas atau skenario dan dapat digunakan dalam berbagai konteks penelitian.

2.3. Evaluasi

Tahap evaluasi diperlukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu program, meningkatkan kemungkinan tercapainya suatu tujuan atau inisiatif, memastikan sumber daya yang bermanfaat, mengidentifikasi apa dan mengapa suatu kegiatan tidak berjalan sesuai dengan rencana, serta

untuk meningkatkan efektivitas dan produktivitas. Dengan demikian, evaluasi membantu dalam menentukan kebijaksanaan dalam usaha memperbaiki pendidikan atau kegiatan lainnya.

3. Hasil dan Pembahasan

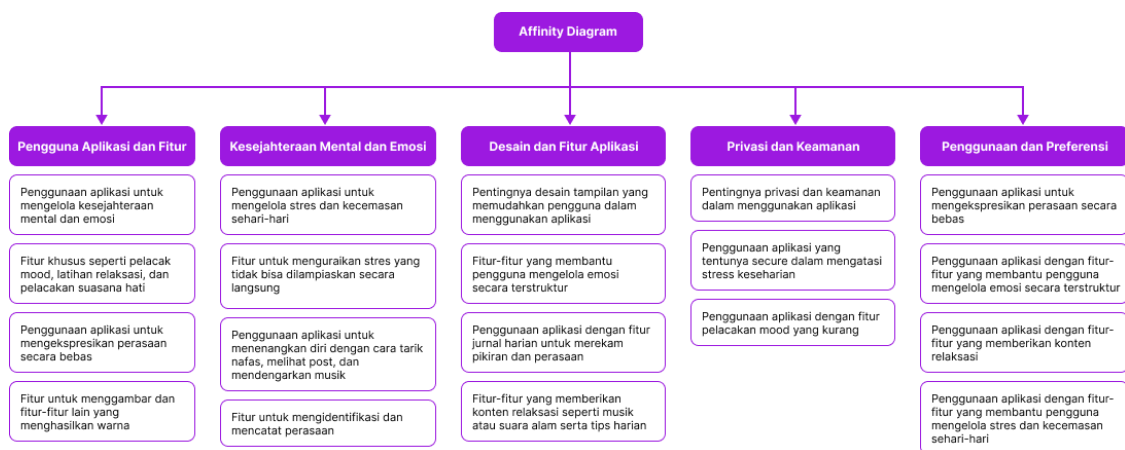
3.1. Empathize

3.1.1. Survei

Survei dilaksanakan dengan mengirimkan kuesioner melalui Google Form kepada individu yang memiliki sebanyak 5 responden berpartisipasi dalam survei ini, dengan usia berkisar antara 20 hingga 21 tahun. Hasil yang diharapkan dari survei tersebut adalah pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan dan harapan pengguna terhadap aplikasi Soul Notes. Ini akan membantu dalam merancang aplikasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, meningkatkan peluang kesuksesan, dan memberikan wawasan penting untuk pengembangan selanjutnya.

3.1.2. Affinity Diagram

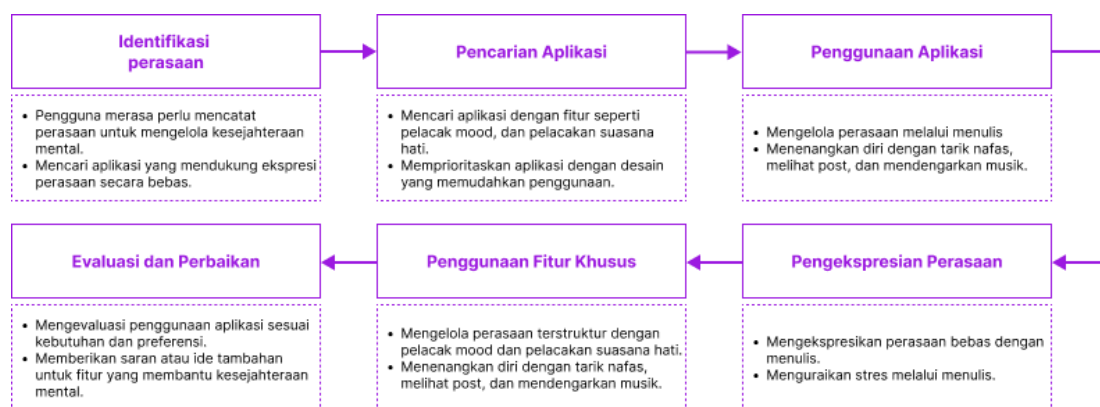
Affinity diagram berikut berasal dari hasil kuesioner yang diisi oleh 5 orang responden.



Gambar 2. Affinity Diagram

3.2. Define

3.2.1. User Journey Map



Gambar 3. User Journey Map

3.2.2. User Persona



Gambar 4. User Persona

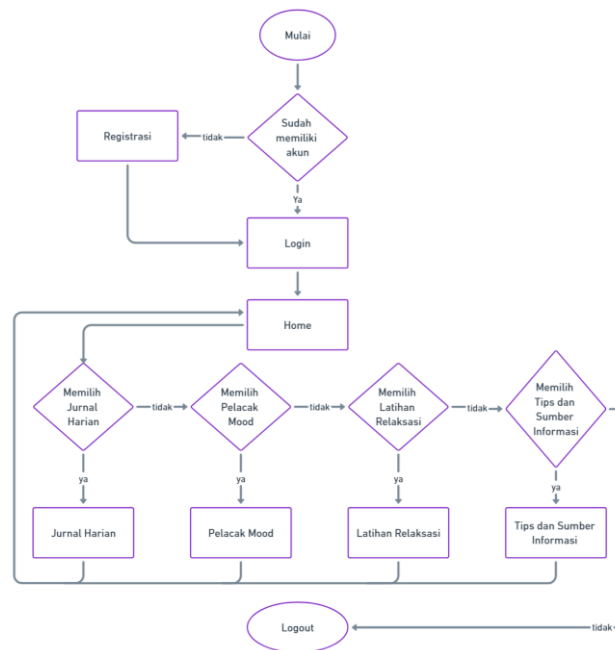
3.2.3. Problem Statement dan Solusi

Tabel 3. Problem Statement dan Solusi

Problem Statement	Solusi
Bagaimana aplikasi dapat membantu individu mengelola stres dan kecemasan sehari-hari dengan cara yang efektif?	Membuat aplikasi yang memiliki fitur pelacak mood dan latihan relaksasi untuk membantu individu mengelola stres dan kecemasan sehari-hari secara terstruktur.
Bagaimana aplikasi dapat memenuhi kebutuhan individu dalam mengekspresikan perasaan secara bebas dan mencurahkan segalanya?	Membuat aplikasi yang memiliki fitur draw atau mewarnai, serta platform untuk mengekspresikan perasaan secara bebas dan mencurahkan segalanya.
Bagaimana aplikasi dapat mempertahankan privasi dan keamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi?	Membuat aplikasi yang tentunya secure dalam mengatasi stress keseharian dan memiliki fitur pelacakan mood yang kurang, serta memberikan konten relaksasi seperti musik atau suara alam serta tips harian untuk membantu pengguna mengelola stres dan kecemasan sehari-hari.
Bagaimana aplikasi dapat membantu individu mengatasi stres atau kecemasan sehari-hari dengan cara yang efektif?	Membuat aplikasi yang memiliki fitur untuk menguraikan stres yang tidak bisa dilampiaskan secara langsung, serta fitur-fitur lain yang menghasilkan warna dan memberikan konten relaksasi seperti musik atau suara alam serta tips harian untuk membantu pengguna mengelola stres dan kecemasan sehari-hari

3.3. Ideate

3.3.1. User Flow



Gambar 5. User Flow

3.3.2. Moodboard

a. Warna

Kode warna #B983FF dapat digunakan untuk memberikan sentuhan feminin atau lembut, sementara #666666 cocok untuk menonjolkan teks atau elemen desain dengan kontras yang kuat. Warna #E7E8EA memberikan kesan bersih dan modern, sementara #FFFFFF cocok digunakan untuk menciptakan kesan minimalis atau kontras yang kuat dengan warna lain dalam desain visual. Dengan memadukan kode warna ini secara bijak, Anda dapat menciptakan desain visual yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan komunikasi visual yang ingin Anda sampaikan.



Gambar 6. User Flow

b. Tipografi

Jenis font Poppins, yang memiliki karakteristik bersih, modern, dan mudah dibaca, sangat cocok digunakan dalam desain UI/UX. Kelegaan dan keluwesan font ini membuatnya menjadi pilihan yang solid untuk tampilan antarmuka pengguna yang segar dan mudah dibaca, sehingga sering digunakan dalam desain aplikasi dan situs web. Selain itu, kemampuannya mempertahankan kejelasan pada berbagai ukuran teks membuat Poppins menjadi pilihan yang populer dalam desain web dan identitas merek yang bersih dan modern.

c. Logo

Logo "Soul Notes" untuk aplikasi jurnal pribadi mobile memiliki makna yang terkait dengan konsep refleksi diri dan introspeksi. Bentuk lingkaran yang bulat mewakili kesatuan dan

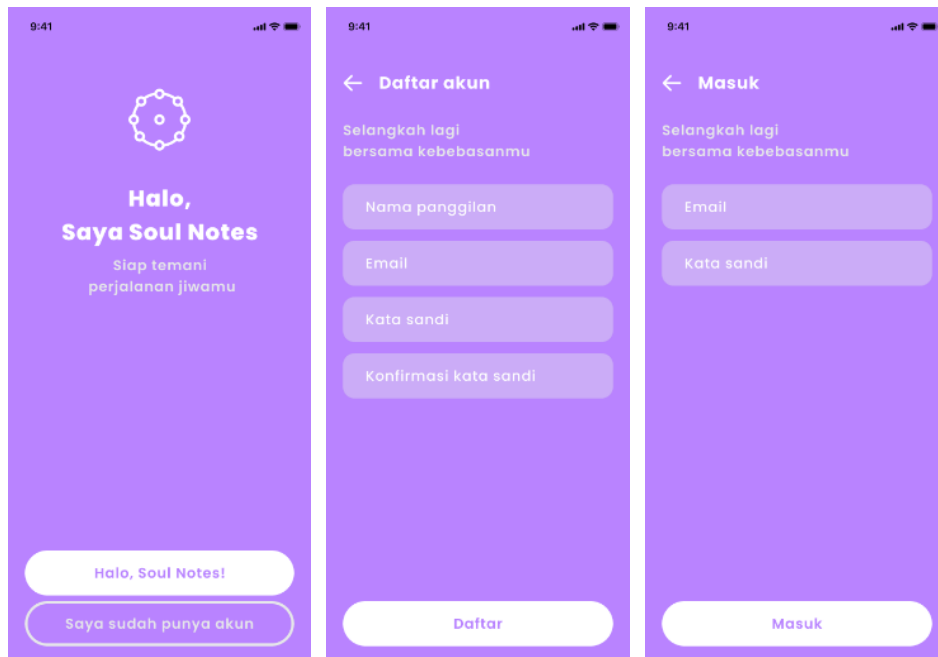
keseluruhan diri, sedangkan delapan lingkaran kecil di sekitar lingkaran mewakili berbagai aspek kehidupan dalam yang direkam dan dipahami melalui proses jurnal. Delapan lingkaran mewakili delapan emosi dasar, seperti kegembiraan, kecewaan, marah, takut, kaget, antusias, percaya, dan tidak suka. Interpretasi ini menekankan aspek emosional jurnal, yang penting untuk memahami dan mengelola perasaan. Selain itu, delapan lingkaran mewakili berbagai tahapan kehidupan, seperti masa kanak-kanak, remaja, dewasa, dan tua. Interpretasi ini menekankan ide bahwa jurnal adalah proses seumur hidup, memungkinkan individu untuk memahami dan tumbuh melalui berbagai tahapan kehidupan. Logo "Soul Notes" efektif mewakili esensi aplikasi, yaitu memberikan platform untuk individu memahami, memantau, dan tumbuh melalui proses jurnal. Desain logo yang sederhana dan elegan membuatnya mudah diingat dan diidentifikasi, membuatnya sebagai alat branding yang efektif untuk aplikasi.



Gambar 7. Logo Soul Notes

3.4. Prototype

3.4.1. Halaman Daftar Akun dan Masuk



Gambar 8. Halaman Daftar Akun dan Masuk

3.4.2. Halaman Utama



Gambar 9. Halaman Utama

3.5. Test

Tabel 4. Hasil Test SEQ (Single Ease Question)

Skor	Skor Responden					Rata-Rata Skor
	R1	R2	R3	R4	R5	
Q1	7	7	7	7	6	6.8
Q2	7	6	7	6	6	6.4
Q3	6	7	6	7	5	6.2
Q4	5	6	7	7	6	6.2
Q5	7	7	7	7	7	7
Hasil (Rata-Rata)						6.52

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dalam perancangan desain antarmuka aplikasi Soul Notes dengan metode design thinking, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Soul Notes dapat digunakan dengan mudah oleh responden. Hasil pengujian menggunakan SEQ (Single Ease Question) yang diujikan kepada 5 responden menunjukkan rata-rata skor 6.52 dari 7, yang menunjukkan bahwa aplikasi Soul Notes memenuhi kebutuhan dan preferensi responden dalam mengelola kesejahteraan mental dan emosi.

Daftar Pustaka

- [1] Gloriabarus, "Hasil Survei I-NAMHS: Satu dari Tiga Remaja Indonesia Memiliki Masalah Kesehatan Mental," Universitas Gadjah Mada, Oct. 24, 2022.

- <https://ugm.ac.id/id/berita/23086-hasil-survei-i-namhs-satu-dari-tiga-remaja-indonesia-memiliki-masalah-kesehatan-mental> (accessed May 07, 2024)
- [2] M. Cristy P Dame, "Manfaat Journaling bagi Kesehatan Mental yang Sayang untuk Dilewatkan," Alodokter, Apr. 29, 2022. <https://www.alodokter.com/manfaat-journaling-bagi-kesehatan-mental-yang-sayang-untuk-dilewatkan> (accessed May 06, 2024).
- [3] M. Multazam, I. V. Paputungan, and B. Suranto, "Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design," Automata, vol. 1, no. 2, pp. 234–241, Jun. 2020.
- [4] A. Swarnadwitya, "Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya.," School of Information Systems, Mar. 17, 2020. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/> (accessed May 10, 2024).
- [5] Salmaa, "Studi Literatur: Pengertian, Ciri, Teknik Pengumpulan Datanya," Penerbit Deepublish, Mar. 17, 2023. <https://penerbitdeepublish.com/studi-literatur/> (accessed May 10, 2024).