

# Perancangan Tampilan Antarmuka pada Aplikasi Selfqure dengan Menerapkan Metode *Design Thinking*

I Gede Arisudana Samanjaya<sup>a1</sup>, Ida Bagus Gede Dwidasmara<sup>a2</sup>,

<sup>a</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Udayana, Bali

Jln. Raya Kampus UNUD, Bukit Jimbaran, Kuta Selatan, Badung, 08261, Bali, Indonesia

<sup>1</sup>arisudanasamanjaya098@student.unud.ac.id

<sup>2</sup>dwidasmara@unud.ac.id

## Abstract

*Mental health disorders in adolescents are influenced by factors such as social pressure, identity exploration, violence, harsh parenting, and socio-economic problems. The lack of understanding and stigma surrounding mental health issues often leads adolescents to avoid discussing their problems, resulting in potential risks to their well-being. To address this, the development of mobile applications like "Selfqure" focuses on providing information and treatment for mental health problems in adolescents. By utilizing design thinking principles, the application aims to enhance user experience and interface, increase understanding, reduce stigma, and improve access to support. Usability testing of the app yielded a score of 82, indicating satisfactory acceptance and usability among the target age group. This highlights the importance of innovative solutions to tackle mental health challenges and promote well-being in adolescents.*

**Keywords:** *Mental Health, Design Thinking, User, User Interface.*

## 1. Pendahuluan

Gangguan kesehatan mental pada remaja dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti tekanan sosial, eksplorasi identitas, kekerasan, pola asuh yang kasar, dan masalah sosial-ekonomi[1]. Kurangnya pemahaman tentang gangguan kesehatan mental yang sedang dialami dan ketidakjelasan mengenai solusi dan penanganan yang tepat, ditambah dengan stigma masyarakat, menyebabkan remaja enggan untuk berbicara tentang masalah kesehatan mental mereka. Hal ini dapat berdampak pada gangguan mental dan perilaku berbahaya, bahkan berisiko pada tindakan yang mengancam jiwa.

Salah satu langkah preventif yang dapat diambil dalam menjaga kesehatan mental adalah melalui penggunaan aplikasi *mobile*. Dalam penelitian ini, akan berfokus pada pengembangan *user interface* dan *user experience* dari sebuah aplikasi *mobile* yang bernama "Selfqure". Tujuan dari aplikasi ini adalah memberikan informasi dan penanganan terkait masalah kesehatan mental kepada remaja. Dengan menggunakan aplikasi Selfqure, diharapkan terjadi peningkatan pemahaman tentang gangguan kesehatan mental, pengurangan stigma yang terkait dengan masalah tersebut, serta memberikan akses yang lebih mudah bagi remaja untuk mendapatkan bantuan yang mereka butuhkan.

Dalam upaya memberikan kesan pertama yang baik kepada calon pengguna aplikasi "Selfqure", maka diperlukan *user experience* dan *user interface* yang baik dengan menerapkan metode *design thinking* sebagai acuan dalam merancang *user experience* dan *user interface*. Metode *design thinking*. Perancangan *user experience* dan *user interface* dilakukan agar nantinya fungsionalitas pada setiap sistem dan fitur yang ada dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada metode *design thinking* sendiri terdapat beberapa tahapan yang akan dilakukan, yaitu *Emphasize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Diharapkan dengan perancangan *user interface* dan *user experience* dengan metode *design thinking* dapat memberikan kemudahan serta kesan yang baik bagi pengguna.

## 2. Metode Penelitian

### 2.1. Design Thinking

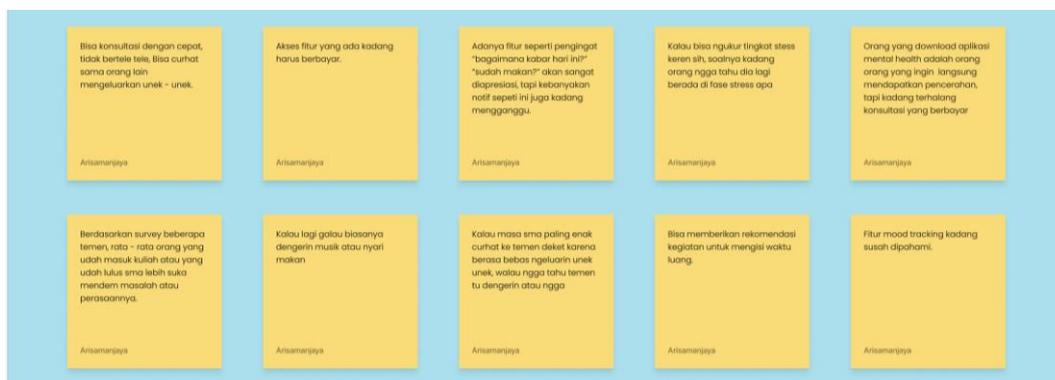
Pada studi kasus ini menggunakan metode *design thinking* untuk merancang sebuah solusi dari permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya dalam bentuk aplikasi *mobile*. *Design thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang dibentuk seperti keperluan desainer untuk menginterasikan kebutuhan orang – orang, teknologi dan kebutuhan bisnis[2]. Dalam metode ini terdapat 5 tahapan, penjelasan setiap tahapan sebagai berikut.

- a. *Emphatize* merupakan tahapan pertama yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman tentang kebutuhan pengguna seperti hal yang memotivasi, kebiasaan dan hal psikologis lainnya. Pengumpulan data dikumpulkan melalui melakukan hasil wawancara dengan narasumber yang memiliki kriteria yaitu: berasal dari kalangan siswa sma hingga mahasiswa, berusia 14 – 20 tahun.
- b. Define merupakan tahap kita membuat daftar kebutuhan dan permasalahan yang dialami pengguna dari hasil observasi atau wawancara yang telah dilakukan untuk dicari ide dan solusinya[2]. Pada penelitian ini menggunakan metode *how might we question* untuk membuat daftar kebutuhan dari hasil *empathize*. *How might we* merupakan teknik merumuskan pernyataan dan tantangan dengan tujuan memodelkan solusi kreatif dan inovatif yang dapat mengatasi masalah [3].
- c. *Ideate* merupakan tahap dimana motivasi dan kebutuhan pengguna diidentifikasi dan menghasilkan ide melalui brainstorming yang dituangkan menjadi solusi - solusi dari permasalahan kebutuhan pengguna yang ada [2].
- d. Prototype merupakan tahapan mengimplementasikan hasil dari ide atau solusi sebelumnya kedalam sebuah *prototype* atau produk yang dapat diujikan [2].
- e. Test merupakan tahap pengujian, prototype yang sudah jadi kemudian diuji kepada pengguna yang nantinya mendapatkan *feedback* untuk membuat produk lebih baik[4]. Pada penelitian ini akan melakukan pengujian *usability* dengan metode *System Usability Scale (SUS)*. *System Usability Scale* merupakan metode yang cepat dan mudah untuk mengukur kebergunaan. Ini terdiri dari kuesioner 10 item dengan lima pilihan jawaban untuk responden; mulai dari Sangat setuju hingga Sangat tidak setuju [5].

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Hasil *Empathize*

Pada penelitian ini, hasil *emphatize* diambil berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan 10 orang narasumber. Adapun hasil *empathize* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Hasil *Empathize*

Berdasarkan hasil survei yang disajikan pada gambar 1, ditemukan bahwa fitur yang paling diharapkan adalah fitur curhat dan konseling. Narasumber lebih memilih untuk mencurahkan isi hatinya karena dianggap sebagai obat paling ampuh dalam mengatasi masalah mental. Selain itu, fitur mengukur tingkat stres menjadi fitur yang cukup diharapkan karena beberapa narasumber mengaku tidak tahu apakah mereka sedang mengalami stres atau tidak. Aplikasi juga diharapkan memberikan rekomendasi kegiatan untuk pengguna sehingga mereka dapat melakukan hal-hal yang bermanfaat.

### 3.2. Define

Setelah melakukan tahapan empathize dan mengetahui kebutuhan dari pengguna, maka tahap selanjutnya adalah Define. Pada tahapan ini hasil kebutuhan user yang telah didapatkan dari wawancara akan dibuatkan menjadi daftar daftar kebutuhan dengan menggunakan teknik *how might we*. Adapun hasil dari *how might we* dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Hasil Define

### 3.3. Ideate

Berdasarkan hasil analisis pertanyaan yang telah di rumuskan pada tahapan define, setelah mengidentifikasi akar permasalahan dan pertanyaan – pertanyaan yang telah definisikan, maka solusi yang dapat diberikan oleh peneliti dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Hasil Ideate

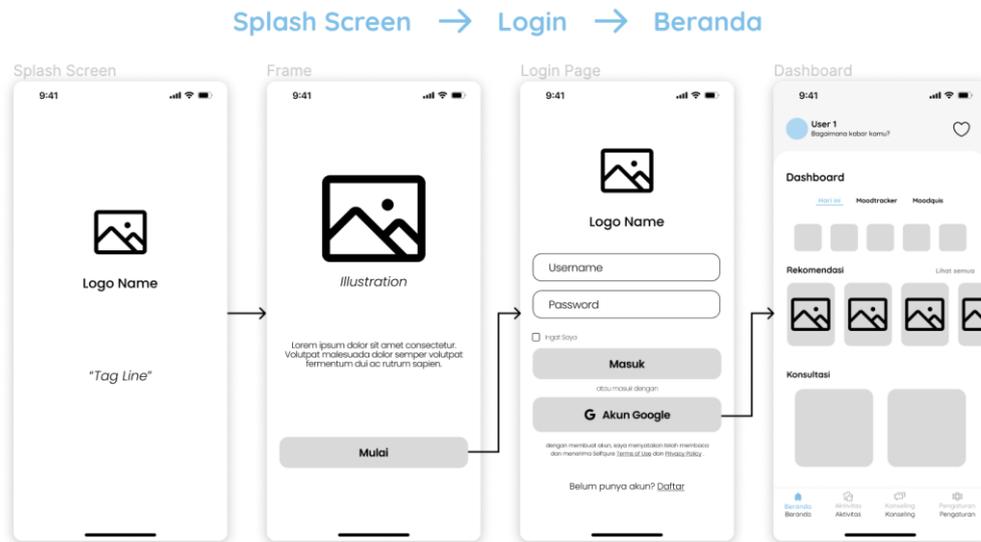
### 3.4. Prototype

#### a. Wireframe dan Wireflow

Setelah data kebutuhan pengguna diolah dan definisikan ke dalam bentuk solusi pada tahapan sebelumnya, selanjutnya solusi – solusi tersebut direpresentasikan ke dalam *wireframe* dan *wireflow*. Wireframe merupakan gambaran kasar dari prototype yang akan dibuat, sedangkan wireflow merupakan alur dari wireframe itu sendiri. Kedua proses ini

akan mempermudah kita dalam membuat prototype aplikasi. Adapun hasil dari wireframe dan wireflow akan dijabarkan sebagai berikut.

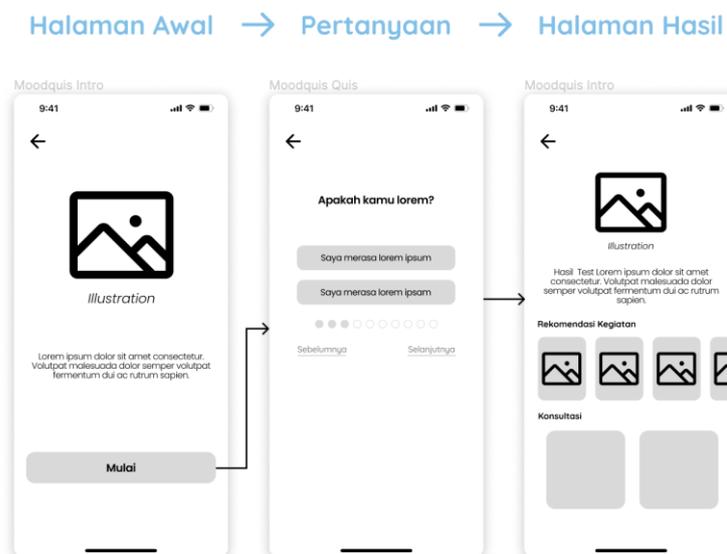
1. Alur dari splash screen menuju halaman beranda.



**Gambar 4.** Wireflow Splash Screen Menuju Halaman Beranda

Pada gambar 4 dapat dilihat rancangan dasar dari desain tampilan aplikasi dan juga rancangan interaksi dari halaman splash yang menampilkan logo dan *tagline*, masuk kedalam halaman login/sign up, dan yang terakhir masuk kedalam halaman utama.

2. Alur dari proses moodquiz

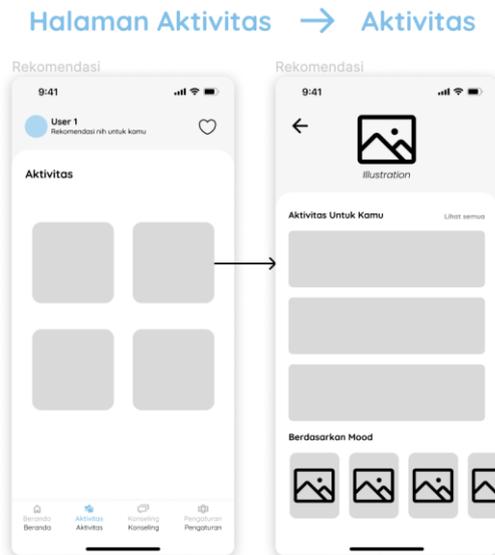


**Gambar 5.** Wireflow Proses Moodquiz

Selanjutnya gambar 5 menunjukkan rancangan dasar dari tampilan Moodquiz. Moodquiz merupakan fitur untuk melakukan pengecekan kesehatan mental pengguna dimana pengguna akan menjawab pertanyaan yang telah disediakan yang hasilnya akan menunjukkan kesehatan mental pengguna. Pada halaman hasil Moodquiz juga terlihat

rekomendasi aktivitas yang diberikan sesuai dengan kesehatan mental pengguna saat itu.

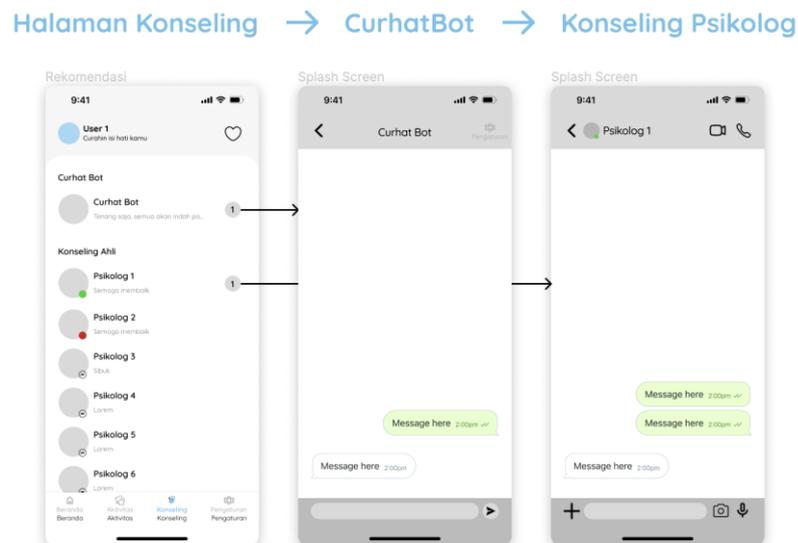
3. Alur dari proses memilih aktivitas.



**Gambar 6.** Wireflow Proses Memilih Aktivitas

Pada gambar 5 menunjukkan rancangan dasar dari tampilan Aktivitas. Pada halaman aktivitas pengguna dapat memilih aktivitas yang disediakan aplikasi, selanjutnya akan masuk ke halaman aktivitas yang dipilih. Terdapat fitur pengelompokan berdasarkan mood.

4. Alur dari Konseling dengan curhatbot dan psikolog

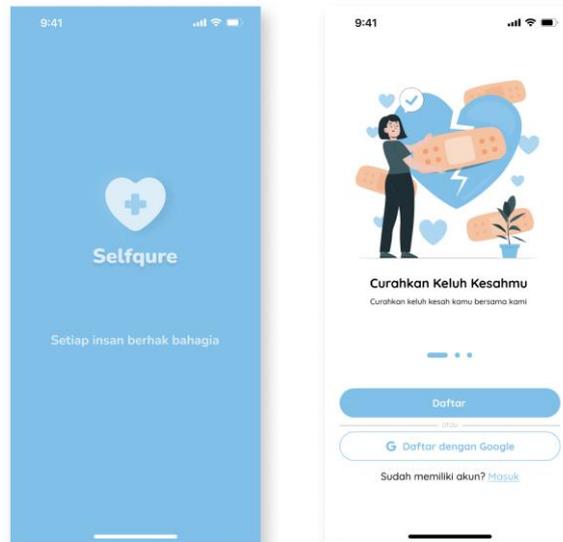


**Gambar 6.** Wireflow Konseling dengan CurhatBot dan Psikolog

Selanjutnya gambar 6 menunjukkan rancangan dasar dari tampilan Konseling. Pengguna dapat memilih chat dengan curhatbot maupun psikolog. Terdapat penanda pada profile psikolog sedang tersedia atau tidak untuk melakukan konseling.

## b. Prototype

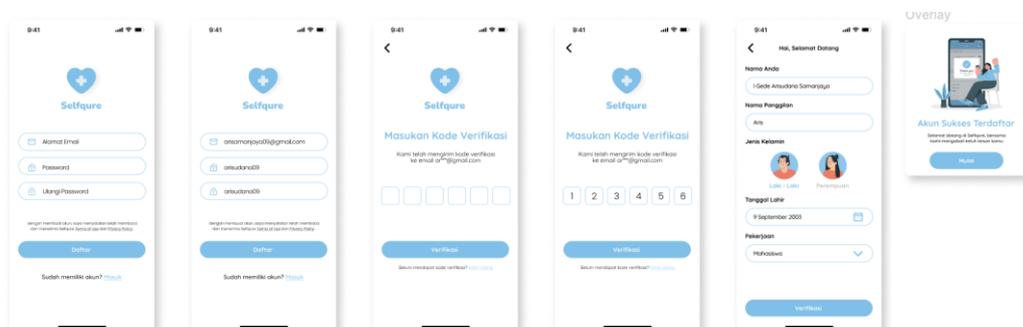
### 1. Tampilan Splash Screen dan On Boarding



**Gambar 7.** Tampilan Splash Screen dan On Boarding

Pada tampilan splash screen terdapat logo aplikasi selfqure dan tagline aplikasi. Kemudian pada tampilan On Boarding pengguna dapat memilih daftar menggunakan email atau menggunakan akun google. Terdapat pilihan untuk masuk bagi pengguna yang telah memiliki akun.

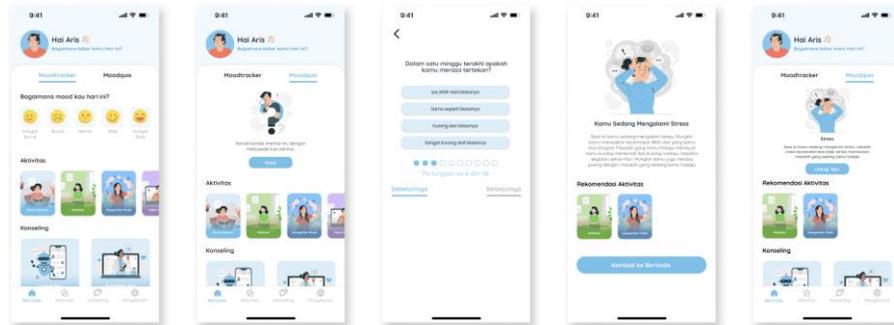
### 2. Tampilan Sign Up



**Gambar 8.** Tampilan Proses Sign Up

Pada Halaman Pendaftaran terdapat 3 form yang berisi *email*, *password*, dan *ulangi password*. Setelah menekan *button* daftar, akan masuk ke halaman kode verifikasi yang akan dikirim ke *email* yang digunakan. Selanjutnya akan masuk ke halaman Biodata. Pengguna akan mengisi nama, jenis kelamin, tanggal lahir dan pekerjaan. Lalu setelah semua terisi akan muncul pemberitahuan akun sukses terdaftar.

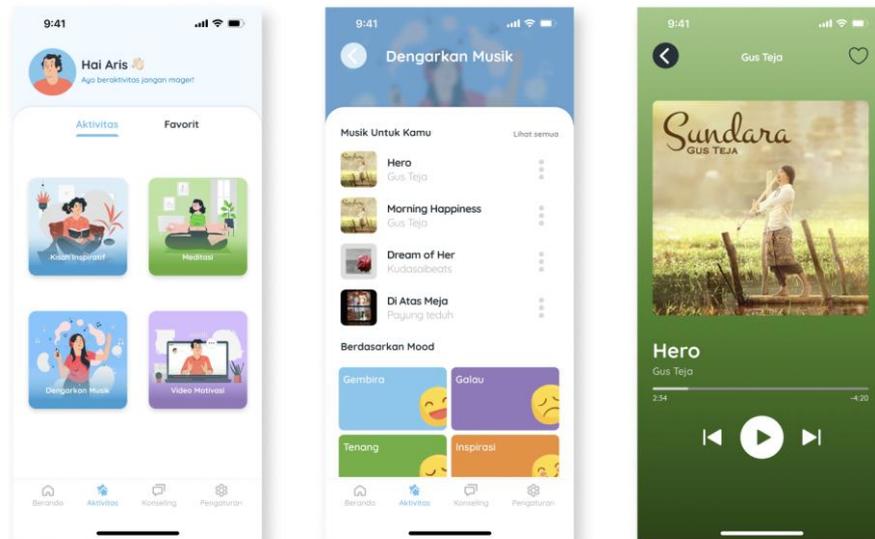
### 3. Tampilan Beranda dan Fitur Moodquiz



**Gambar 9.** Tampilan Beranda dan Fitur Moodquiz

Terdapat beberapa menu pada bagian navigasi yaitu: beranda; aktivitas; konseling; dan pengaturan. Halaman beranda berisi beberapa komponen utama yang mewakili seluruh fitur aplikasi Selfqure seperti moodtracking, aktivitas, dan konseling dengan curhatbot maupun ahli. Fitur Moodquiz dapat diakses pada bagian beranda, dengan menekan tombol mulai pengguna akan diberikan beberapa pertanyaan yang hasilnya akan menunjukkan keadaan mental saat itu. Setelah melakukan test halaman beranda akan berubah sesuai dengan tes dan akan memberikan rekomendasi aktivitas kepada pengguna

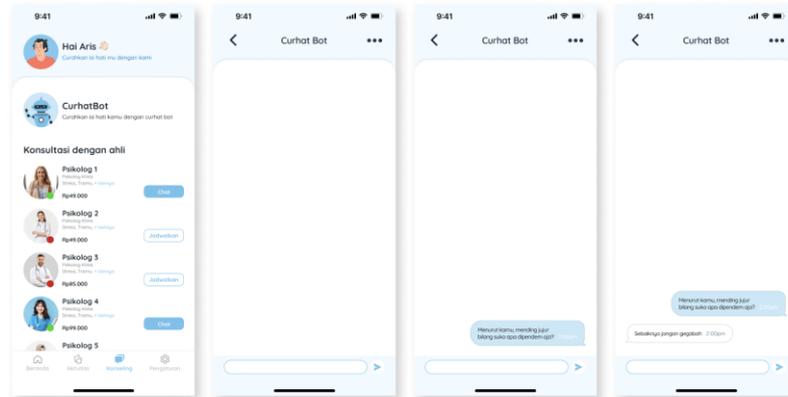
### 4. Tampilan Halaman Aktivitas



**Gambar 10.** Tampilan Halaman Aktivitas

Pada halaman aktivitas, Selfqure menyediakan empat aktivitas untuk pengguna yaitu: kisah inspiratif; meditasi; mendengarkan musik; dan video motivasi. Terdapat tombol favorit untuk mengakses aktivitas favorit yang disimpan oleh pengguna

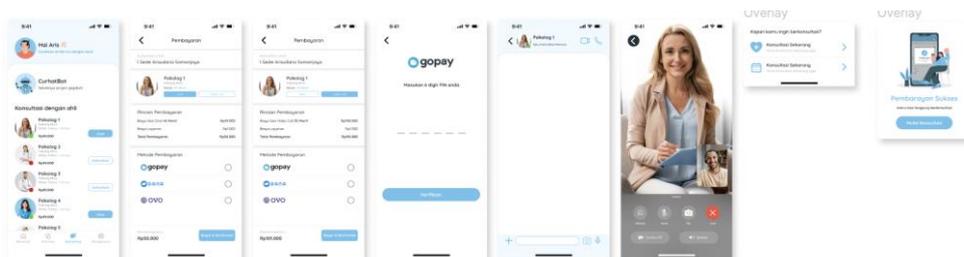
### 5. Tampilan CurhatBot



**Gambar 11.** Tampilan CurhatBot

Pada tampilan curhatbot, terdapa sebuah *textbox* yang digunakan untuk memasukan pesan dan keluh kesah kepada curhatbot.

### 6. Tampilan Konsultasi Ahli



**Gambar 12.** Tampilan Konsultasi Ahli

Pada Tampilan Konseling, terdapat profil, tarif dan ketersediaan dari psikolog. Penanda merah dan hijau, dimana warna hijau berarti dapat langsung bekonsultasi dan sebaliknya pengguna perlu mengatur jadwal konsultasi. Selanjutnya pada halaman pembayaran, terdapat detil rincian pembayaran dan metode pembayaran yang bisa digunakan oleh pengguna. Pengguna juga dapat memilih jenis konsultasi yaitu chat atau video call dengan tarif yang telah ditentukan. Setelah melakukan pembayaran pengguna dapat berkonsultasi sesuai dengan jenis konsultasi yang dipilih.

### 3.5. Test

Tahap *Test* atau pengujian dilakukan *usability testing* dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). SUS Ini terdiri dari kuesioner 10 item dengan lima pilihan jawaban untuk responden, mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju[5]. Kuisisioner SUS dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini
2	Saya rasa aplikasi ini seharusnya tidak serumit ini
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan

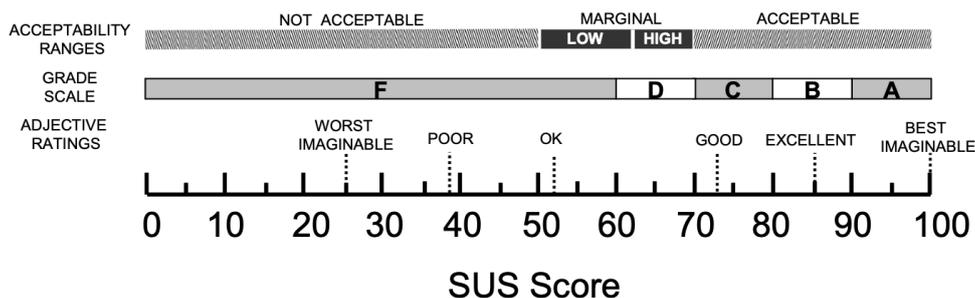
No	Pertanyaan
4	Saya pikir saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini
5	Saya menemukan bahwa berbagai fungsi di aplikasi ini terintegrasi dengan baik
6	Saya pikir terlalu banyak ketidaksesuaian di dalam aplikasi ini
7	Saya rasa kebanyakan orang akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan sangat cepat
8	Saya menemukan aplikasi ini sangat susah untuk digunakan
9	Saya merasa sangat percaya diri / nyaman dalam menggunakan aplikasi ini
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya dapat menggunakan aplikasi ini

Untuk menghitung skor SUS, pertama-tama jumlahkan kontribusi skor dari setiap pertanyaan. Kontribusi skor setiap pertanyaan akan berkisar antara 0 hingga 4. Untuk pertanyaan 1, 3, 5, 7, dan 9, kontribusi skor adalah posisi skala dikurangi 1. Untuk item 2, 4, 6, 8, dan 10, kontribusinya adalah 5 dikurangi posisi skala. Kalikan jumlah skor dengan 2.5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan dari SUS[5]. Responden yang terlibat pada pengujian usability ini terdiri dari 15 orang dengan rentang umur 16 tahun keatas dan dari kalangan pelajar hingga mahasiswa. Hasil jawaban responden dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Jawaban Responden

Responden	Kuisisioner SUS										Nilai Skor
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
R1	3	2	3	3	4	4	3	2	4	2	75
R2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
R3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	1	77.5
R4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	85
R5	3	3	3	4	2	2	2	3	3	3	70
R6	3	1	4	3	3	3	2	4	2	3	70
R7	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	72.5
R8	3	1	3	3	3	3	3	4	4	3	75
R9	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	77.5
R10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
R11	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	80
R12	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	92.5
R13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
R14	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	77.5
R15	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	85
<b>Total Skor</b>											<b>82</b>

Dapat dilihat pada tabel 2, total skor yang diperoleh adalah sebesar 82. Setelah mendapatkan nilai SUS selanjutnya adalah mencari *grade* dari skor yang telah diperoleh melalui indikator penilaian SUS [6] yang dapat dilihat pada gambar 13.



**Gambar 13.** Indikator penilaian SUS

Berdasarkan gambar indikator penilaian SUS, maka skor 82 yang telah didapatkan sebelumnya dikategorikan sebagai *grade* B atau baik serta dapat diterima.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang dilakukan dalam penelitian salah satu upaya preventif kesehatan mental pada remaja Indonesia yang menghadirkan aplikasi Selfqure dengan tampilan antarmuka yang menarik, berikut kesimpulan yang dapat ditarik.

1. Hasil penelitian ini adalah desain UI/UX dari aplikasi Selfqure sebagai upaya preventif kesehatan mental pada remaja Indonesia. Aplikasi Selfqure memiliki beberapa fitur utama yaitu: fitur moodtracking, fitur moodquiz untuk mengetahui kondisi kesehatan mental pengguna, fitur aktivitas, fitur curhatbot, dan fitur konsultasi ahli
2. Berdasarkan hasil pengujian usability menggunakan metode *System Usability Scale* yang melibatkan 15 responden berusia 16 – 19 tahun dari kalangan pelajar hingga mahasiswa, menghasilkan skor sebesar 82 dan masuk ke dalam kategori *Acceptable* dengan *grade* B.

Terdapat beberapa kekurangan dari penelitian ini, salah satunya adalah tidak melibatkan ahli psikologi. Semoga dipenelitian selanjutnya diharapkan mampu melibatkan pihak ahli agar sehingga mampu mengevaluasi konten aplikasi dengan lebih baik.

#### Daftar Pustaka

- [1] Melda Yohana Sirait, "Edukasi dan Masalah Kesehatan Mental pada Remaja," *BandungBergerak.id*, Jan. 30, 2023. <https://bandungbergerak.id/article/detail/14987/edukasi-dan-masalah-kesehatan-mental-pada-remaja> (accessed May 02, 2023).
- [2] H. Ilham, B. Wijayanto, and S. P. Rahayu, "Analysis and Design of User Interface/User Experience with The Design Thinking Method in The Academic Information System of Jenderal Soedirman University," *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, vol. 2, no. 1, pp. 17–26, Jan. 2021, doi: 10.20884/1.jutif.2021.2.1.30.
- [3] A. R. Pradana, M. Idris, S. Kom, and M. Kom, "Implementasi User Experience Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking," *Automata*, vol. 2, no. 2, Aug. 2021, Accessed: Jun. 08, 2023. [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19447>
- [4] J. Reimon Batmetan, T. Komansilan, and A. Parera, "Model Design Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 2, pp. 23–30, Dec. 2020, [Online]. Available: [www.unima.ac.id/lppm/ismartedu](http://www.unima.ac.id/lppm/ismartedu)
- [5] J. Brooke, "SUS: A quick and dirty usability scale," *Usability Eval. Ind.*, vol. 189, May 1995.
- [6] A. Bangor, P. Kortum, and J. Miller, "Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale," *J Usability Stud*, vol. 4, pp. 114–123, 2009.