

Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Hello Life Dengan Metode Design Thinking

Florence Renaldo¹, Imelia Dwinora Cahyati², Muhammad Dody³, Muhammad Rizky Pribadi⁴, Riska Fajriati⁵, Rizky Kurniawan⁶

^{1,2,3,4,5,6}Informatika, Ilmu Komputer dan rekayasa, Universitas Multi Data Palembang,
¹renaldo.florence@mhs.mdp.ac.id, ²imeliadwinora@mhs.mdp.ac.id, ³muhammaddody05@mhs.mdp.ac.id,
⁴rizky@mdp.ac.id, ⁵riska.fj@mhs.mdp.ac.id, ⁶rizky.kurniawan@mhs.mdp.ac.id

Keywords:

Psychology; Application; Hello Life; Design Thinking

Abstract: *The high rate of depression causes many suicide cases in Indonesia, especially among students. This helped the emergence of several features of online psychology consultation. They will serve people - people who need psychology to treat depression. But sometimes curing depressed people is not easy because it takes time to unite the mind. This paper describes the prototyping process of an online platform in the form of an application called Hello Lfie to make it easier for people to find and conduct online consultations with experienced psychologists. This platform is built using a Design Thinking approach based on user needs and experience. The Design Thinking stage includes empathize, define, ideate, prototype, and test. Not only that, this platform also has a forum feature to communicate between users so that they can share experiences and solutions they face.*

Kata Kunci:

Psikologi; Aplikasi; Hello Life; Design Thinking

Abstrak: Tingginya angka depresi menimbulkan banyak kasus bunuh diri di Indonesia terutama di kalangan Mahasiswa. Hal ini membantu munculnya beberapa fitur konsultasi psikologi online. Mereka akan melayani orang - orang yang membutuhkan psikologi untuk mengobati rasa depresinya. Namun terkadang menyembuhkan orang depresi itu tidak mudah karena membutuhkan waktu untuk menyatukan pikiran. Makalah ini menjabarkan proses *prototyping* sebuah *platform online* berbentuk aplikasi bernama *Hello Lfie* untuk mempermudah orang mencari dan melakukan konsultasi online dengan beberapa psikolog berpengalaman. *Platform* ini dibuat menggunakan pendekatan *Design Thinking* berdasarkan kebutuhan dan pengalaman pengguna. Tahap *Design Thinking* meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Tidak hanya itu, *platform* ini juga memiliki fitur forum untuk berkomunikasi antar pengguna sehingga bisa berbagi pengalaman dan solusi yang dihadapi.

Renaldo, F. et al. (2022). Perancangan UI/UX pada Aplikasi *Hello Life* dengan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference 2022*

PENDAHULUAN

Kesehatan mental merupakan kondisi dimana seseorang individu merasa sejahtera baik secara psikologis, emosional, maupun secara sosial sehingga individu tersebut menyadari kemampuan sendiri, dapat mengatasi tekanan, dapat bekerja secara produktif, dan mampu memberikan kontribusi untuk komunitasnya. Hal ini mengartikan sebagai kesehatan mental mempunyai pengaruh terhadap fisik seseorang dan juga akan mengganggu produktivitas.

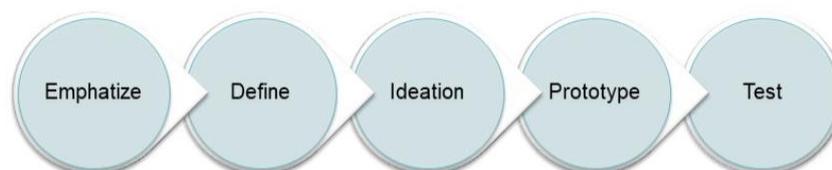
Gangguan mental atau kejiwaan bisa dialami oleh siapa saja. Data Riskesdas (Riset Kesehatan Dasar) 2018 menunjukkan prevalensi gangguan mental emosional yang ditunjukkan dengan gejala-gejala depresi dan kecemasan untuk usia 15 tahun ke atas mencapai sekitar 6,1% dari jumlah penduduk Indonesia atau setara dengan 11 juta orang. Tingkat depresi pada remaja (15-24 tahun) adalah 6,2%. Depresi berat rentan terhadap melukai diri sendiri (self-harm) atau bunuh diri. 80-90% kasus bunuh diri disebabkan oleh depresi dan kecemasan. Kasus bunuh diri di Indonesia bisa mencapai 10.000 atau setara setiap jamnya terjadi kasus bunuh diri. Menurut Holy Ophthalmologist, 4,2% mahasiswa Indonesia berpikir untuk bunuh diri. Dari para mahasiswa terdapat 6,9% memiliki ide bunuh diri, sementara 3% lainnya mencoba bunuh diri[1].

Kehidupan yang individual di zaman serba digital seperti ini membuat orang kurang bersosialisasi dan cenderung hidup sendiri. Dimusim pandemi seperti ini beberapa orang takut untuk keluar rumah, lalu startup ini menyediakan konsultasi online. Adanya faktor traumatik masa lalu seseorang seperti pelecehan seksual, pembullying, dan kekerasan dalam rumah tangga yg menyebabkan trauma yang butuh penyelesaian dan penanganan masalah.

Di era digital ini, *Hello Life* banyak sekali menawarkan layanan konsultasi online maupun tes psikologi secara gratis. Dengan *Hello Life* kami memberikan banyak sekali manfaat kepada masyarakat akan pentingnya kehidupan dan membantu menghadapi stress dari masalah yang sedang dihadapinya. Selain mengedukasi dan membantu masyarakat, kami juga membuka pandangan masyarakat tentang kesehatan mental dengan kelas sharing kepada pengguna hingga mendapatkan harapan hidup kembali dengan berobat sebagai salah satu langkah yang tepat. *Hello Life* juga dapat membantu masyarakat dalam mencari lokasi psikolog sesuai dengan jangkauan lokasi domisili masyarakat. Terdapat fitur forum yang dapat menjalin komunikasi antar masyarakat mengenai psikologis dan kehidupan sehari-hari, sehingga antar masyarakat dapat berbagi pengalaman dan berbagi ilmu kehidupan sehari-hari.

METODE

Terdapat 5 (lima) tahap dalam pendekatan *Design Thinking* untuk mengembangkan aplikasi Hello Life, yaitu *emphatize*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test*. Dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Metode *Design Thinking*

A. *Emphatize*

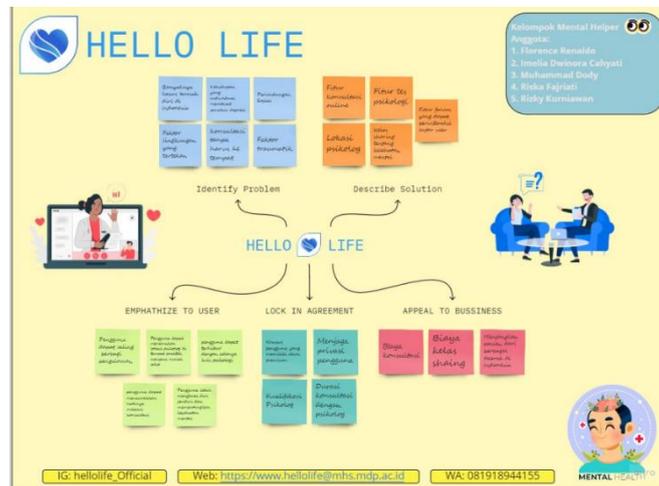
Tahapan pertama yaitu *emphatize*, pada tahap ini peneliti difokuskan untuk mencari informasi dan merasakan apa yang dirasakan oleh pengguna sehingga peneliti juga dapat berada diposisi dan cara pandang yang sama dengan pengguna. Peneliti harus membangun pengetahuan tentang apa yang pengguna lakukan, katakan, pikirkan dan rasakan[2].

B. *Define*

Pada tahap ini dilakukan analisis dari pengumpulan informasi pada tahap *emphatize*. Setelah itu peneliti mendefinisikan masalah inti yang didapat dari analisis tersebut[3].

C. Ideation

Tahap ini berfungsi untuk mencari solusi dari masalah yang sudah didefinisikan sebelumnya. Peneliti dapat mengumpulkan ide yang membangun untuk dijadikan strategi sebuah solusi dalam memecahkan permasalahan yang ada[4]. Setelah mendapatkan ide, peneliti mengumpulkan ide tersebut kemudian dicantumkan pada IDEAL (*Identify the problem, Describe solution, Empathize to user, Appeal to bussiness, Lock in agreement*) yang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. IDEAL

D. Prototype

Setelah menetapkan rancangan ide, pada tahap ini akan dilakukan perancangan purwarupa. Ide-ide yang masih berupa abstrak kemudian direalisasikan menjadi sebuah rancangan purwarupa. Purwarupa *Hello Life* dikerjakan menggunakan teknik *High Fidelity Prototyping* (*prototype* dibuat semirip mungkin dengan produk yang akan dibuat)[2]. Peneliti membuat *prototype* berupa aplikasi yang bernama *Hello Life*. *Prototype* dari *Hello Life* dibuat sedetail mungkin mendekati dengan produk yang akan dibuat nantinya baik fitur yang akan digunakan atau proses bisnis yang berlangsung.

E. Test

Pada tahap ini dilakukan uji coba dari hasil purwarupa yang sudah dibuat kepada calon pengguna untuk melihat reaksi mereka dalam menggunakan aplikasi *Hello Life*. *Feedback* yang didapat dari calon pengguna dapat dijadikan panduan dan pertimbangan untuk melakukan perbaikan[5].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menggunakan metode *Design Thinking* dilakukan sesuai dengan prosedur *Design Thinking*.

1. Proses *Empathize*

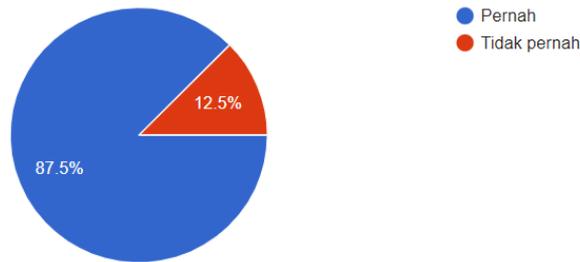
Proses *empathize* dilakukan dengan melakukan kegiatan untuk mengetahui kebutuhan pengguna melalui survei. Dalam hal ini survei disebarkan kepada seluruh teman – teman anggota kelompok. Beberapa pertanyaan yang diajukan dapat dilihat pada *table 1* .Selain itu juga dilakukan observasi terhadap kemungkinan model *Hello Life* yang cocok untuk diterapkan pada sistem melalui internet.

No.	Daftar Pertanyaan Survei
1.	Apakah Anda pernah mengalami depresi / <i>stress</i> ?
2.	Apakah Anda pernah melakukan konsultasi dengan psikolog ?
3.	Bagaimana biasanya Anda menemukan psikolog ?
4.	Apakah Anda pernah mengalami kesulitan ketika mencari psikolog ?

Table 1. Daftar Pertanyaan

2. Proses *Define*

Proses *define* merupakan proses mendapatkan ide dan menganalisis informasi yang didapat dari hasil survei yang menjadi dasar produk aplikasi yang akan dibuat. Hasil analisis kelompok kami adalah tingginya kasus bunuh diri di Indonesia terutama di kalangan mahasiswa dan berdasarkan survei yang kami buat menyatakan bahwa banyak orang yang pernah mengalami depresi terdapat pada garfik 1.



Gambar 3. Hasil Survei depresi

3. Proses *Ideate*

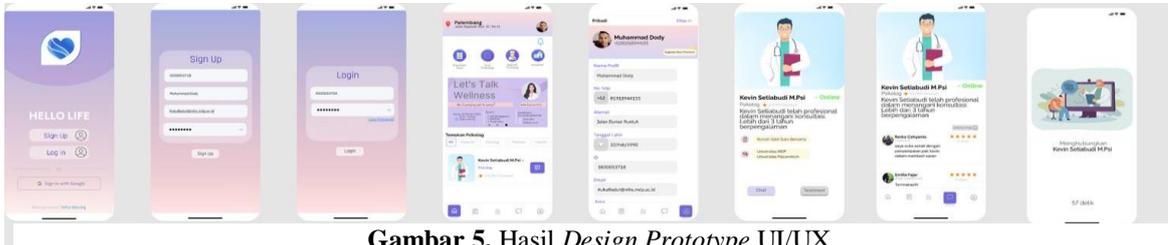
Pada tahap ini peneliti melakukan penggambaran solusi dari permasalahan yang ada dengan menggambar *storyboard* untuk memudahkan proses pembuatan desain aplikasinya dapat dilihat pada gambar 3 dan 4.



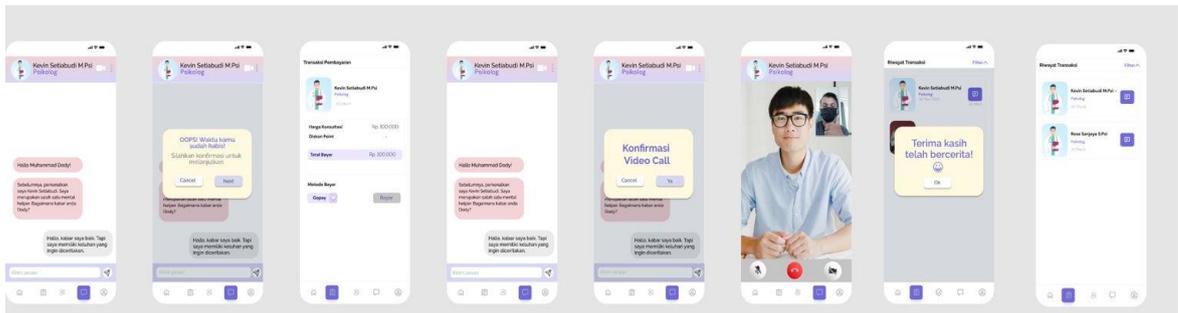
Gambar 4. Rancangan Desain UI/UX Aplikasi Hello Life

4. Proses *Prototype*

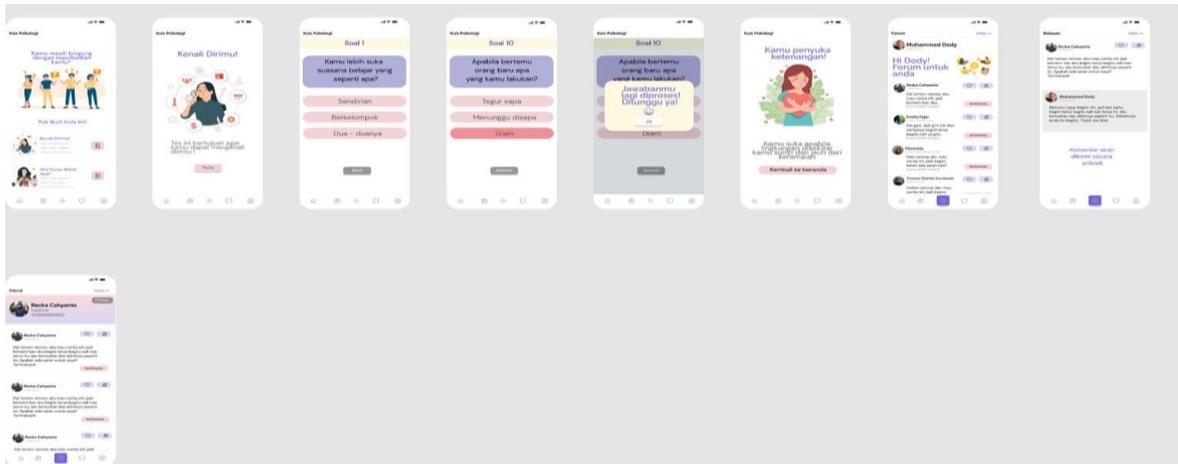
Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan ide yang sudah didapat menjadi sebuah aplikasi dengan memanfaatkan fitur *prototype* dari aplikasi figma dapat dilihat pada gambar 5,6, dan 7.



Gambar 5. Hasil *Design Prototype* UI/UX



Gambar 6. Hasil *Design Prototype* UI/UX (1)



Gambar 7. Hasil *Design Prototype* UI/UX (2)

5. Proses Test

Proses *test* merupakan tahap akhir dari metode *design thinking*. Dalam tahap ini peneliti meminta pendapat kepada teman – teman peneliti melalui *google form*. Dalam survei tersebut disertai tautan *prototype figma* dari aplikasi *hello life* dapat dilihat pada gambar 8 dan 9.

Gambar 8. Survei

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah kami lakukan sebelumnya dengan menggunakan metode *design thinking*, dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi *hello life* dapat berguna bagi masyarakat dalam berbagai aspek seperti psikologis, pola pikir bahwa kehidupan itu penting, dan juga pandangan hidup yang lebih sehat sehingga dapat memberikan manfaat demi kelangsungan hidup seseorang, membantu menghilangkan depresi sehingga dapat mengurangi kasus bunuh diri di Indonesia terutama kalangan mahasiswa yang merupakan tujuan dari aplikasi *hello life*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rachmawati, A. A., 2020, Darurat Kesehatan Mental bagi Remaja, <https://egsa.geo.ugm.ac.id/2020/11/27/darurat-kesehatan-mental-bagi-remaja/> , diakses tgl 29 November 2021.
- [2] Sudarminto, P., 2019, Lima Tahapan Dalam Proses Design Thinking, <https://medium.com/idea-room/lima-tahapan-dalam-proses-design-thinking-c2a98ab898c1> , diakses tgl 30 November 2021.
- [3] Swarnadwitya, A., 2020, Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya, <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/> , diakses tgl 30 November 2021.
- [4] NKD, F., 2021, Pengertian Design Thinking dan 5 Tahapan di Dalamnya, <https://www.logique.co.id/blog/2021/01/07/pengertian-design-thinking/> , diakses tgl 30 November 2021.
- [5] Ababil, A. A., 2021, Mengenal Tahapan dalam Design Thinking, <https://www.gamelab.id/news/737-design-thinking#:~:text=Tahapan%20dalam%20Design%20Thinking%20Dalam%20proses%20nya%20design,dalam%20penyelesaian%20masalah%20dan%20menciptakan%20solusi%20dari%20permasalahan.> , diakses tgl 30 November 2021.