

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Proses perancangan yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian sebagai dasar proses perancangan aplikasi *problem sharing QLC* untuk mahasiswa dengan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif.

3.1.1. Kuesioner Online Terhadap Survei *Quarter Life Crisis* Bagi

Mahasiswa

Menurut Priyono (2016), survei merupakan lembaran berisi kuesioner berstruktur baku yang berisi dengan beberapa pertanyaan sebagai instrumen penelitian dan pelaksanaannya tidak dapat dimanipulasi oleh peneliti. Cara tersebut untuk mendapatkan data angka mahasiswa yang sedang mengalami stress dari kondisi masalah berdasarkan bidang di masyarakat.

Kuesioner survei dilakukan dengan metode *snowball sampling* yang berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2019), populasi dewasa muda berumur 20 sampai 25 tahun dengan angka 1,685,312 juta jiwa yang kemudian menggunakan rumus *slovin* dengan *margin error* 10% dengan total angka sampling 97 responden. Kuesioner menggunakan sarana *google form* untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian memberikan bukti riset yang sangat menarik.

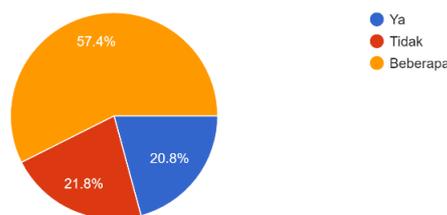
$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

n = ukuran sampel
 N = ukuran populasi
 e = persen error margin karena kesalahan pengambilan sampel seperti 1%, 5%, 10%, 15%, 20%

Gambar 3.1. Rumus *Slovin* Untuk Menghitung Sampel

Merupakan hal yang wajar untuk responden untuk menjadi repot dan pusing karena kehidupan sehari-hari dialaminya. Sebagian menjawab sangat tertekan dari segi masalah-masalah kecil yang kerap terus terjadi seperti pekerjaan kuliah yang terus menerus menekan untuk melakukan tugasnya untuk mengejar nilai. Tidak semua mahasiswa menikmati masa perkuliahannya karena kondisi dan situasi, bahkan ada kemungkinan mereka juga merasa stres dan kemudian dipendam hanya untuk bertahan di kehidupan sosial dalam masyarakat.

Apakah anda pusing / tertekan karena hal-hal tersebut? (kuliah, kerja, asmara, dll)
 101 responses

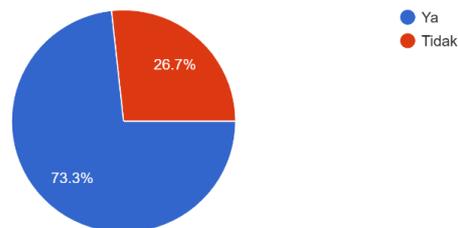


Gambar 3.2. Hasil Kuesioner 1

Menurut hasil jawaban kuesioner, responden lebih yakin untuk menceritakan isi hatinya terhadap orang yang terdekat, akan tetapi sebagian memilih untuk diam meskipun terpercaya karena ada faktor individu yang masih bisa bertahan atau tidak ingin menceritakan masalah dia hadapi dengan orang terdekat yang mungkin karena mereka belum tentu bisa membantu responden. Hal

ini memperlihatkan sebagian untuk memilih menyembuhkan secara diri sendiri akan tetapi hanya bersifat sementara.

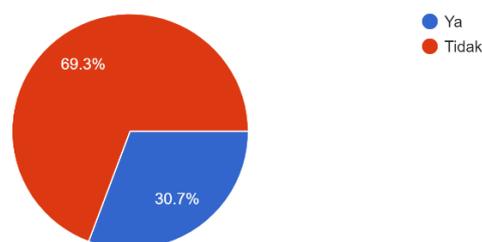
Apakah anda berbicara dengan orang terdekat dalam masalah ini?
101 responses



Gambar 3.3. Hasil Kuesioner 2

Hal menarik dari hasil jawaban diatas yaitu mereka berani untuk berbagai ceritanya terhadap publik atau orang lain. Meskipun hal seperti itu baik, belum tentu responden menyadari bahwa apa yang mereka lakukan itu aman karena bercuit di *medsos* akan dapat membahayakan diri mereka, belum ditambah adanya tanggapan dari *netizen* atau teman *online* mempunyai niat yang baik dan mendukung.

Jika ada apakah anda berbicara mengenai masalah ini dengan orang lain selain terdekat (seperti internet friends? Orang online?)
101 responses

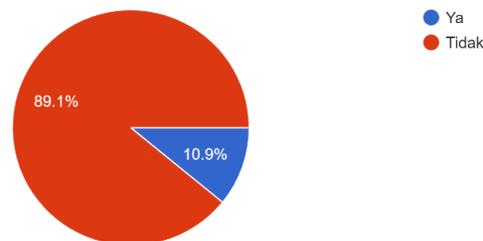


Gambar 3.4. Hasil Kuesioner 3

Hasil analisa dari pertanyaan diatas menyatakan ada masih beberapa yang menderita stres karena dari beberapa bidang. Tentunya ada yang dapat membahasnya dengan orang terdekat dan sebagai alternatif ke psikolog / psikiater.

Akan tetapi mereka masih belum bisa menceritakan masalahnya dengan orang lain secara terbuka karena pola pikir yang masih merepotkan dan merasa depresi masih belum dianggap serius.

Apakah anda pernah membahas dan berkonsultasi dengan psikolog?
101 responses



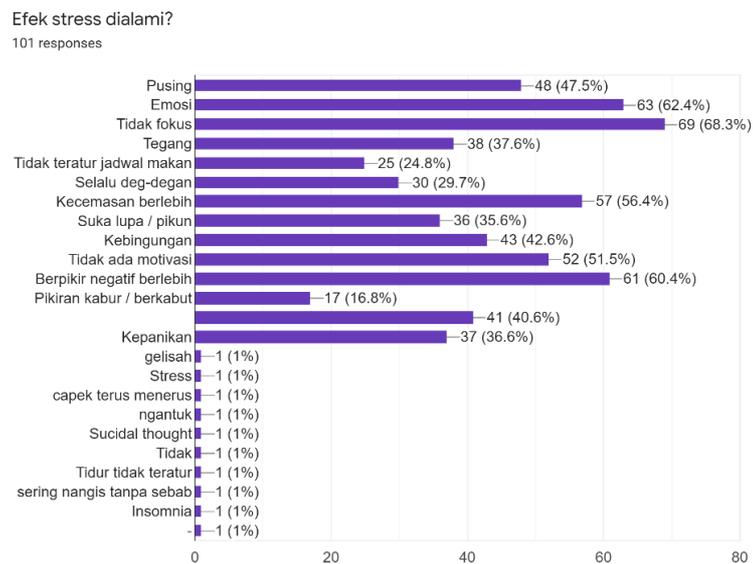
Gambar 3.5. Hasil Kuesioner 4

Bagi responden gangguan muncul dari hasil stres yang paling tinggi merupakan tidak fokus dengan aktivitasnya sehari-hari. Kemudian mengalami emosi dan berpikir negatif menjadi sebagian besar efek stres diberikan. Berlanjut dengan kecemasan, tidak ada motivasi, pusing menjadi urutan sebelumnya yang dihasilkan dari dampak stres. Hal ini menunjukkan bagaimana stres seperti ini dapat mengganggu responden dalam kehidupan sehari-harinya.

Tabel 3.1. Tingkatan Efek *Stress* Dialami Responden

Sort Number	Jenis Gangguan Dialami	Jumlah dari	Percentage
1.	Tidak fokus	69 Responden	68,3%
2.	Emosi	63 Responden	62,4%
3.	Berpikir negatif	61 Responden	60,4%
4.	Kecemasan berlebih	57 Responden	56,7%

5.	Tidak ada motivasi	52 Responden	51,5%
6.	Pusing	48 Responden	47,5%
7.	Kebingungan	43 Responden	42,6%
8.	Selalu diserang rasa bersalah	41 Responden	40,6%
9.	Tegang	38 Responden	37,6%
10.	Kepanikan	37 Responden	36,6%
11.	Suka lupa / pikun	36 Responden	35,6%
12.	Selalu deg-degan	30 Responden	29,7%
13.	Tidak teratur jadwal makan	25 Responden	24,8%
14.	Pikiran kabur	17 Responden	16,8%
15.	Other	10 Responden	~10%

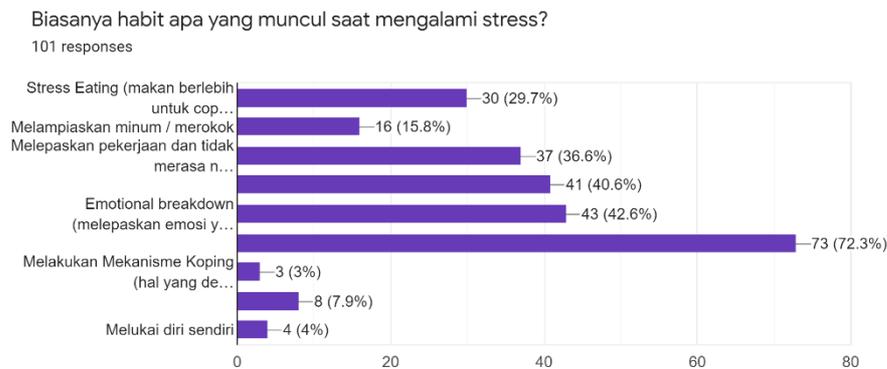


Gambar 3.6. Hasil Kuesioner 7

Berdasarkan data diatas mereka masih melakukan *coping mechanism* untuk meredakan atau mengurangi rasa tertekan dari penyebab stresnya. Responden melakukan *self-healing* akan tetapi masih belum bisa menyelesaikan masalahnya dan cenderung untuk menyimpan emosinya dan melakukan penyesuaian diri agar merasa lebih stabil.

Tabel 3.2. Perilaku Responden terhadap stress dimiliki

Sort Number	Jenis Gangguan Dialami	Jumlah dari	Percentage
1.	<i>Moodswings</i>	74 Responden	72.5%
2.	<i>Emotional Breakdown</i>	44 Responden	43.1%
3.	<i>Self Isolation</i>	42 Responden	41.2%
3.	Hindari tanggung jawab	38 Responden	37.3%
4.	<i>Stress Eating</i>	30 Responden	29.4%
5.	Menggunakan <i>Alcohol</i> dan Rokok	16 Responden	15.7%
7.	Mekanisme Koping Buruk	9 Responden	8.8%
8.	Mekanisme Koping Positif	4 Responden	3.9%
9.	<i>Self Harm</i>	4 Responden	3.9%



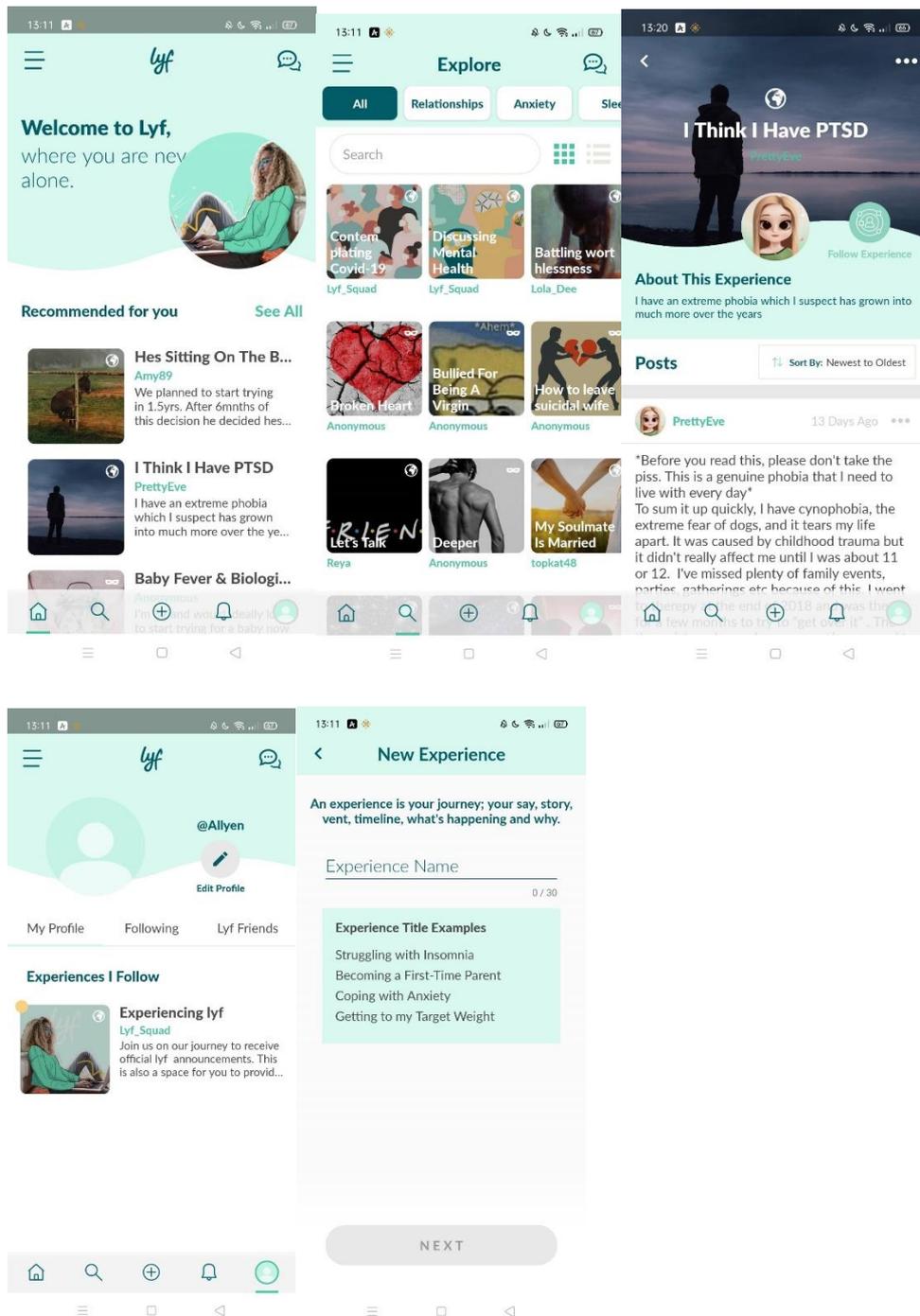
Gambar 3.7. Hasil Kuesioner 8

3.1.2. Studi Referensi Terhadap Aplikasi Terapi Stres Kehidupan Sehari-hari Secara Umum

Pengambilan data berdasarkan observasi dari aplikasi *mental health* yang ada tersedia yang ada dalam *Google Play Store* dan menceritakan pengalaman serta analisa dari penggunaannya.

1. *Lyf App*

Aplikasi ini sebagai subjek penelitian dengan aplikasi *Lyf App* yang memberikan sarana penyaluran emosi dengan bersama orang lain atau langsung bisa menghubungi dengan yang ahli. Aplikasi ini lebih berdasarkan *social media* bagi yang mengalami stress dalam kehidupan sehari-hari dan membutuhkan bantuan orang lain, terutama bagi dewasa muda sampai dewasa masih memakainya. Kegunaan aplikasi ini sebagai tempat curhat dari kisah perjalanan dan kejadian user, menjadikan aplikasi ini sebagai referensi yang cocok.



Gambar 3.8. Screenshot Penggunaan Lyf App

Menurut dari analisa *UI / UX*, Aplikasi menggunakan grid campuran dalam *interfacenya*. Penggunaan warna secara tampilan secara mayoritas menggunakan hijau yang *soft*, mengoptimalkan efek ketenangan dan

penyembuhan yang efektif bagi penggunanya kemudian mengambil warna putih dan abu-abu sebagai kontras agar dapat dibaca dan nyaman dibaca *user*. Gaya *interface* diambil bentuk minimalis dan segar seperti *social media* umumnya. Penggunaan *icon* dalam aplikasi ini sangat minimalis dan terlihat jelas bentuk sesuai fiturnya. Penggunaan *font sans-serif* yang baku dan *rounded* memberikan kesan untuk mudah terbaca dan tetap *user friendly* selama menggunakannya. Penggunaan visual dan teks secara seimbang memberikan kenyamanan dan konteks lebih mudah diterima saat membaca.

2. *What's Up? Mental Health App*

Aplikasi ini merupakan aplikasi untuk lebih ke *personal usage*, di aplikasi ini hanya memberikan penanganan atau solusi dari instruksi. Kekurangan aplikasi ini adalah hanya difokuskan penyembuhan diri dibandingkan dibahas dengan orang lain. Selain itu, fitur menariknya *app* ini mempunyai jurnal sendiri untuk mencatat tentang diri sendiri berdasarkan kondisi mental anda. Penggunaan warna *monochrome* hitam, abu dan putih menjadi indikator tidak mendukung penyembuhan akan tetapi menjadi profesional untuk membantu secara penyembuhan *self-healing*. Penggunaan *sans serif font* yang tipis dengan *spacing* sedikit luas memberikan kesulitan membaca saat isi informasi sangat baku. Penggunaan *icon* yang berbentuk rumit dengan menambah detail memberikan kesan visual yang baik, akan tetapi aplikasi ini tidak memiliki unsur elemen yang dapat meyakinkan user dalam menggunakan *mental health app* ini.

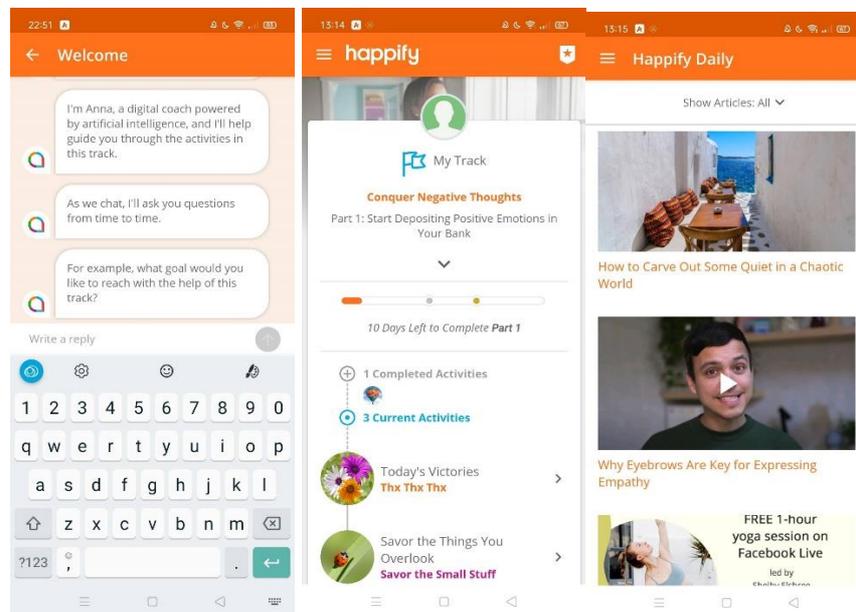


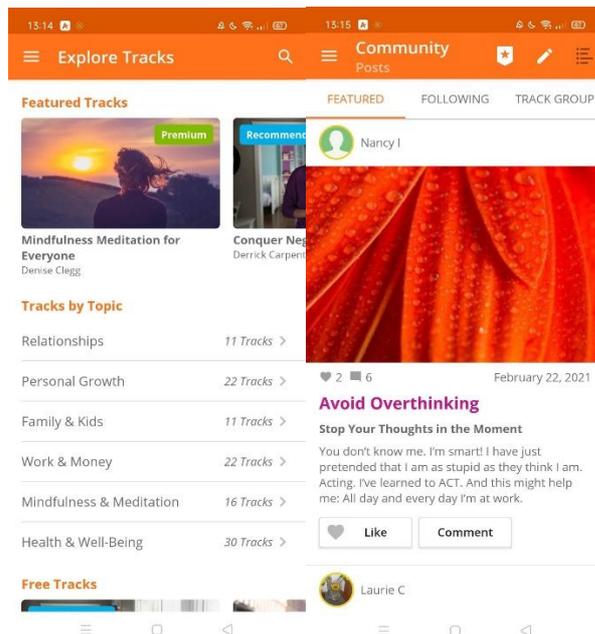
Gambar 3.9. Screenshot Penggunaan *What's Up App*

3. *Happify App*

Aplikasi *Happify* mirip seperti *Lyf App* hanya aplikasi ini mempunyai *mini-games* dan pertanyaan setiap hari untuk mengecek dan memperbaiki kondisi

penggunanya. Ada fiturnya untuk membaca buku khusus dan memberikan status postingan agar dapat berbagai kondisi dan saran. Menggunakan warna yang cerah ceria, warna oranye yang sangat khas melambangkan *energetic* dan *optimism*, menyemangatkan *user* untuk kembali senang, penggunaan *font happify* yang *sans serif* jelas dengan bentuk *cursive* dengan ukuran teks yang sesuai mempermudah mendapatkan informasi, pemakaian visual dengan *text* yang seimbang memberikan konteks yang sesuai dengan fiturnya. Penggunaan *layout* linear untuk menjaga bacaan informasi tertentu dan fokus tanpa meributkan isi dari aplikasinya.





Gambar 3.10. Screenshot Penggunaan Happify App

3.2. Metodologi Perancangan

Metode perancangan aplikasi *problem sharing* akan berdasarkan teori Yayici (2016), yaitu cara *Design Thinking Methodology* dalam pembuatan desain dengan prinsip mencari masalah dan menjadikan solusi utama. Aplikasi dalam gawai *smartphone* harus dapat memahami masalah kebutuhan target dan mengerti bagaimana cara pengguna dapat menggunakannya dengan langsung dan sesuai fungsinya dengan baik.

1. Definition

Tahap ini melakukan definisi atau pembuatan tantangan berdasarkan target yang ambil untuk menjadikan patokan mencari tahu terjadinya masalah tersebut atau menjadikan masalah utama sebagai dasar tujuan. Pada perancangan aplikasi ini, mencari tahu dari pengertian dari suatu masalah

dan pemahaman kondisi target dalam masyarakat sangat diperlukan untuk membuat fungsi solusi yang sesuai dan *user-friendly*.

2. Research

Tahap *Research* merupakan tahap untuk mengumpulkan data penelitian yang akan digunakan untuk landasan masalah utama dan penjelasan untuk membuktikan masalah tersebut terjadi dengan masalah dihubungkan. Dengan melakukan kegiatan penelitian, desainer akan lebih mengerti permasalahan yang terjadi dalam masyarakat sesuai data bukti yang menjadikan hal itu inti dari masalah yang ditunjukan dari target yang diambil. Dalam perancangan aplikasi, *research* diperlukan untuk memperdalam masalah berdasarkan kasus fenomena yang terjadi dan mengambil pengertian dari masalah tersebut dapat menjadi rencana solusi bagi yang memerlukannya.

3. Interpretation

Tahap *Interpretation* / interpretasi merupakan tahap dimana hasil penelitian akan dianalisa dan diperdalamkan untuk mencapai pencarian solusi yang kreatif. Tahap ini memahami dan memproses data dengan membuat *Persona*, *Mindmapping*, *Journey User* dan *Diagram Affinity* untuk membuat identifikasi dan mempersempitkan hasil data menjadikan patokan dan menjadi tujuan untuk masalah utama yang ada. Dalam pelaksanaan perancangan aplikasi, fungsi *interpretation* untuk mengolah hasil riset penelitian masalah dan target sebagai data dasar patokan atau gambaran dalam merancang suatu solusi dalam bentuk konsep menjadi ide.

4. Idea Generation

Idea Generation merupakan tahap *ideation* untuk membuat hasil analisa menjadikan bentuk visual yang sesuai dengan solusi yang didapatkan. Tahap ini saya menggunakan *brainstorming* dan pengumpulan ide. Bagaimana hasil ide akan membentuk menjadi suatu solusi yang akan langsung dibuat berdasarkan hasil interpretasi data / konsep dasar. Dalam perancangan aplikasi, penghasilan ide akan berdasarkan konsep gambaran menjadikan implementasi hasil ide dalam bentuk desain dengan fungsi sesuai interpretasi masalah dan target dipilih.

5. Prototyping

Prototyping merupakan tahap dimana proses hasil ide menjadi bentuk hasil desain yang ingin dibuat sesuai masalah dan target yang dipilih. Pada perancangan aplikasi dalam tahap ini, hasil gambaran dan ide-ide kolektif dari hasil *brainstorming* menjadikan desain akhir yang kemudian akan melewati fase siklus iterasi yang berawal dari pengujian, perbaikan, dan mengulang diuji sampai menyimpulkan tujuan desain yang baik sesuai dengan pendekatan solusi masalah diutamakan.

Dalam tahap ini, teknik *prototyping* yang diambil menggunakan *low fidelity prototyping* yang memberikan alternatif untuk membuat desain bentuk lain atau media lain agar untuk melihat perubahan setiap iterasi sejalan. Tujuan memakai teknik ini agar mempermudah perubahan desain aplikasi dan mengetahui apa yang salah dari aplikasi tersebut.

Kemudian terpakai *prototype skills*, berupa *visual thinking* dari hasil *prototyping* akan menjadi faktor penting untuk divisualisasikan solusi menjadi bentuk nyata dan ditambah dengan komunikasi dengan pengguna untuk mendapatkan pengertian bagaimana ide tersebut dapat menyelesaikan masalah ditujukan. Dalam cara ini, akan lebih mudah untuk membuat tempat makan yang kassa dengan membuat rangkaian *storyboard* dan jadikan teknik ini penting untuk mencari tahu siapa membuat desain uji coba untuk hasil ide kasaran.

Kemudian *prototype skill* ada bentuk faktor kemampuan yang penting, yaitu mementingkan pemenuhan kebutuhan pengguna dengan mangambil faktor penting. Hasil *prototype* yang elegan dan berfungsional belum tentu dapat memenuhi kebutuhannya kecuali hasil *prototype* dapat digunakan. Pemakaian kegunaan sebagai pengukuran dari tingkat kesulitan pengguna untuk mendaftar dan memakainya, peraturan pertama mengutamakan kesederhaan desain.

6. Evaluation

Evaluasi merupakan tahap terakhir untuk melakukan pengujian langsung kepada target yang ditunjukan , meminta saran dan masukan dari target untuk memperbaiki hasil *prototype* agar berfungsi dan kegunaannya sesuai tujuan masalah. Hal ini merupakan proses *polishing* atau penyempurnaan desain. Pada tahap perancangan aplikasi, hasil akhir desain *prototype* akan disebarkan dan diujicobakan langsung terhadap target user yang ditunjukan yang kemudian dari si *user* akan mengevaluasikan desain tersebut apakah

prototype sudah mendekati tujuan atau belum. Jika hasil desain belum mendekati solusi yang ingin ditunjukkan, hasil evaluasi *user* akan digunakan sebagai inspeksi kembali hasil desain untuk diperbaiki dan dipoles lebih lanjut. Proses ini berlanjut sampai hasil desain sudah berkembang sampai ke tujuan penyelesaian suatu masalah utama.

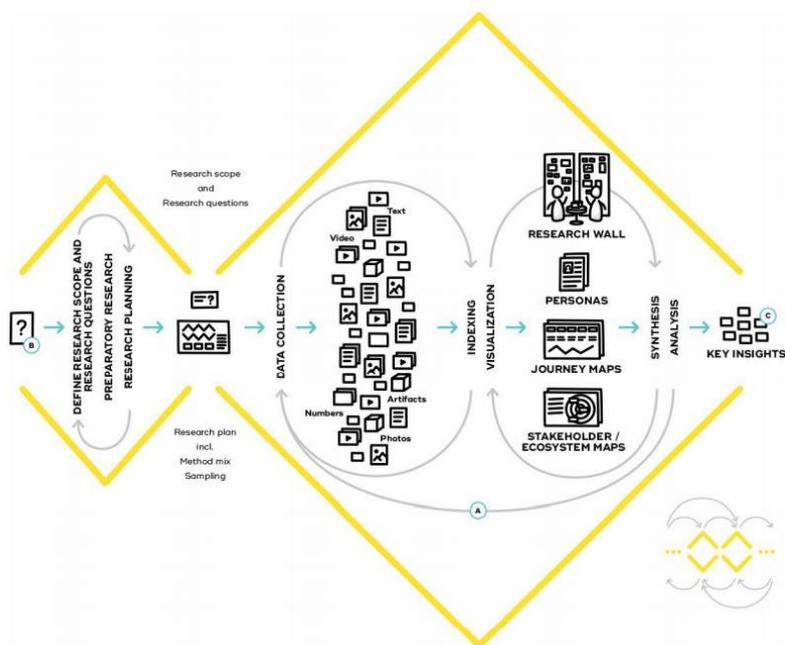
Kemudian proses perancangan aplikasi berdasarkan *design thinking* oleh Marc Stickdorn, Markus Hormess, Adam Lawrence, dan Jakob Schneideri (2018) dalam buku *This is Service Design Doing* sebagai dasar dalam proses pembuatan aplikasi yang dibagi menjadi 4 tahap yaitu, *research, ideation, prototyping* dan *implementation* yang bertahap dari awal pembuatan jasa desain sampai pembuatan visualnya untuk kontribusi pengalaman target untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan pemenuhan jasa yang dibutuhkan sebagai penyelesaian masalah dalam masyarakat.

3.2.1. Research

Menurut Stickdorn, Hormess, Lawrence, dan Schneideri (2018), melakukan kegiatan *research* atau penelitian sebagai pengertian akan target dari segi motivasi dan perilaku dalam masyarakat. Penelitian desain akan memberikan peneliti:

1. Empati dengan target yang ingin dipilih dan mendapatkan pengertian yang tulus dari kegiatan dan kebiasaannya.
2. Peneliti akan merasakan sendiri dalam daerah yang baru dan mempelajari konteks tertentu saat bekerja.
3. Menghindari kebiasaan dan asumsi yang umum disebutkan dan melihat topik tersebut dengan sudut pandang yang berbeda.

Dalam perancangan aplikasi, tahap ini merupakan dimana seorang desainer harus melihat dari segi motivasi dan kebutuhan dari target dan mencari tahu lebih dalam akan menjadi kunci tujuan utama mengapa mengambil produk aplikasi dirancang dan dibuat. Penelitian sangat dibutuhkan untuk mengetahui apa yang dipermasalahkan dan alasan permasalahan tersebut diperlukan kebutuhan bagi pengguna, terutama perancangan *problem sharing* merupakan apa yang yang dibutuhkan oleh pemenuhan kebutuhan para mahasiswa dari masalah ketidakstabilan emosional dan mental serta keperluan untuk tidak menahan emosi secara individual. Setelah mengetahui penyebab dan alasannya kejadian ini muncul, akan lebih mudah mengetahui dan memperkuat alasan kebutuhan dan fungsi utama aplikasi tersebut yang dibuat berdasarkan solusi masalah yang terjadi.



Gambar 3.11. Diagram Metode Research Yang Berhubungan Dengan Kegiatan *Ideation, Prototyping, dan Implementation* (Stickdorn, Hormess, Lawrence, dan Schneideri, 2018)

Setelah pengambilan riset dengan target dituju dan masalah utama secara berulang-ulang, hasil riset penelitian akan digunakan sebagai dasar / alat untuk menentukan masalah yang ingin dibahas lebih dalam dan membuat konsep berdasarkan analisa data and gambaran menjadi kunci utama perancangan.

Cara strategi menjalankan tahap penelitian, pertama untuk mencarikan tema atau masalah apa yang ingin diperdalamkan sebagai subjek penelitian. Desainer atau penulis memilih tema sebagai fokus utama untuk memberikan tujuan solusi pemenuhan kebutuhan sebagai penyelesaian. Kejadian yang sedang atau pernah terjadi di dalam masyarakat, seperti hal yang sekarang dalam kondisi tidak menentukan mengaitkan kasus *Quarter Life Crisis* atau krisis kehidupan pertengahan dari seorang mahasiswa mengalami frustrasi atau stres karena mereka tidak menceritakan frustrasinya atau stressnya kepada orang lain dengan alasan stereotipe fase wajar dan tidak ditanggap serius dalam masyarakat. Penentuan masalah utama akan menjadi tema proyek perancangan untuk membuat media aplikasi agar memberikan kemudahan mengakses media curhatnya kepada tenaga ahli kapanpun dan tanpa perlu biaya bagi yang kesulitan keuangan ataupun kondisi yang tidak mendukung.

Sebagai tahap awal, desainer harus mencari data-data riset dari artikel dan buku hasil riset peneliti sebelumnya untuk mencari alasan, bukti, dan area target 'siapa' yang lebih banyak mengenai masalah ini. Hasil akhir penemuan penelitian bahwa target utama yang sudah ditentukan merupakan dewasa muda berkisar umur 20 sampai 25 tahun sesuai Badan Pusat Statistika (2019) berdasarkan populasi di

Jakarta berupa masih mahasiswa yang dapat mengakses gawai, tingkat SES B – A, dan sedang mengalami stres atau frustrasi.

Strategi pengambilan data oleh penulis dengan melakukan penyebaran survei mengenai frustrasi mereka sekarang bagi mahasiswa dan pencarian aplikasi-aplikasi mirip ataupun sama dari fitur, visual serta mempunyai fungsi yang sesuai dengan perlunya ada media yang dapat menjadi media curhat dan memberikan bantuan dari seorang ahli.

Berdasarkan hasil survei, bahwa tidak semua mahasiswa dapat menceritakan masalahnya secara terbuka dan penanganan masih minim berdasarkan cara mereka bertahan selama menjalani kegiatan perkuliahan. Lalu, referensi-referensi berupa aplikasi yang tersedia di *Google Play Store* yang ditemukan yang bukan berasal dari Indonesia dan media aplikasinya masih berupa menyediakan jasa *mental health* dengan harga yang mahal bahkan tidak tersedia dengan baik (hanya menyediakan fasilitas konsultasi tanpa ada penanganan lainnya). Melakukan observasi dan mencari referensi memberikan hasil bahwa Indonesia masih kurang menyediakan media *mental health app* yang masih bersifat umum.

Tidak ada media untuk berbagi isi hatinya dan masalah frustrasi kepada orang lain sebagai penyalur mekanisme koping yang lebih positif, bahkan belum ada tersedia media tempat khusus yang dapat mendukung individu yang sedang tertekan. Meskipun ada yang juga berbagi di *social media* umumnya, sosial media bukan tempat yang aman dan terpercaya berhubung tidak semua *netizen* dapat membantu memperbaikinya.

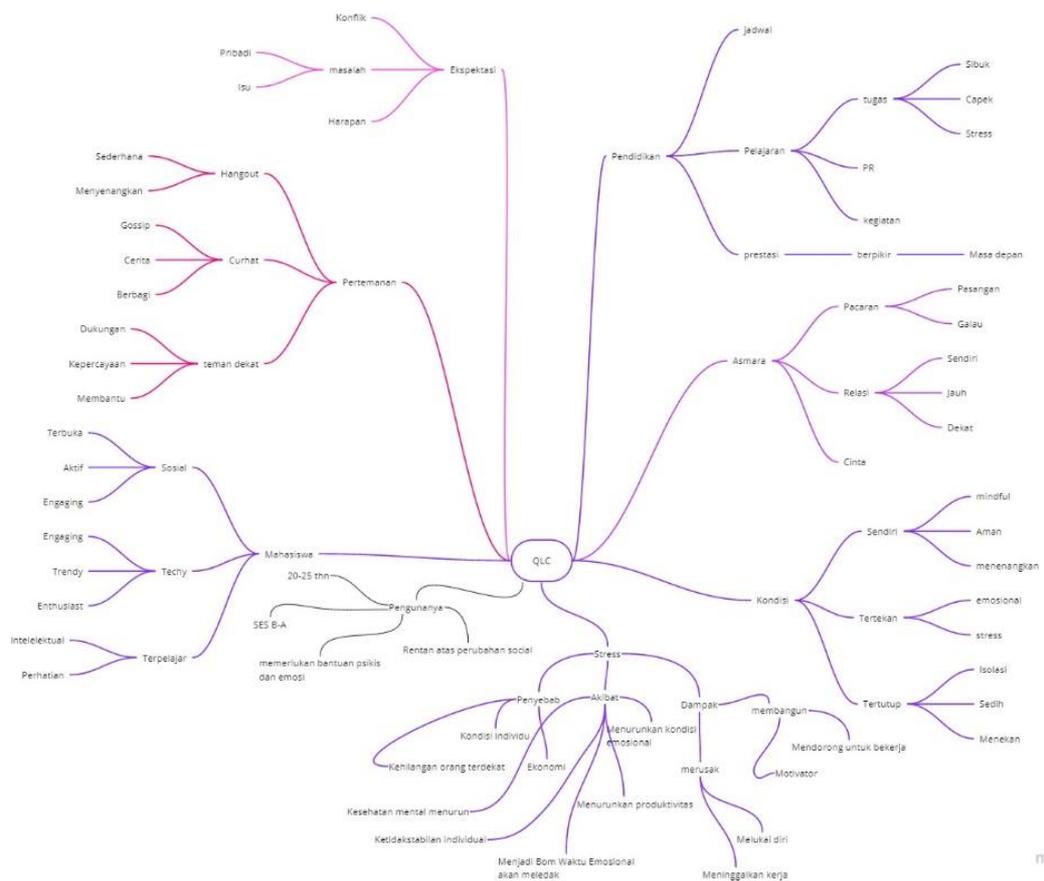
3.2.2. Ideation

Dalam tahap *ideation*, seluruh hasil data penelitian dan informasi yang dikumpulkan serta mendalam akan langsung diolah menjadi gambaran dan konsep sebagai patokan perancangan. Sebagai lebih lanjut, dalam pencarian dan pembuatan konsep pengolahan data dan gambaran kasar bagaimana cara dari masalah yang diambil menjadi penentuan target yang merupakan penguatan dasar tujuan membangun hasil solusi bagi masalah ditujukan.

Proses ini disebut juga *brainstorming* memberikan hasil pembuatan data yang akan menjadi patokan proses pembuatan rancangan aplikasi secara lancar serta tetap sesuai target pengguna dan tujuan penyelesaian masalah yang sudah ditentukan. Kemudian dibawah ini menjabarkan hasil pengolahan data riset dari awal rancangan menjadi data olahan yang matang untuk memperkuat gambaran yang dibuat oleh penulis:

1. Mind map

Proses perancangan pertama berasal dari pembuatan *mind map* untuk membantu proses pembuatan ide dan pembentukan konsep dasar visual. *Mind map* merupakan alat pengaturan pemikiran ide yang mengubah informasi menjadi sebuah peta dari hasil data menjadi gambaran subjek dan jalan solusi yang lebih kreatif (Buzan, 2012). *Mind map* berguna untuk menentukan subjek yang berhubungan dengan masalah *QLC* dan menentukan tujuan dan konsep sesuai kebutuhan dari penggunanya.



Gambar 3.12. Gambar *Mind Map*

Proses pembuatan *mind map*, penulis mencari kata-kata subjek berhubungan dengan tema dan masalah diambil, lalu bercabang menjadi kata tertentu dan dipilih beberapa untuk menjadi kata kunci atau menjadi patokan *tone of voice* yang akan dipakai dalam penetapan tema konsep yang dapat menghubungkan user dengan kata kunci akan dipilih. Penggunaan *mind map* dipakai sebagai tata dasar penentuan visual dan tujuan utama yang akan diambil untuk pembuatan aplikasi tersebut.

2. Keywords

Dalam proses perancangan aplikasi, pemilihan suatu kata kunci menjadi faktor penting. Penggunaan *keywords* merupakan salah satu cara untuk

mendapatkan indikator konsep kreativitas berdasarkan kata-kata bercabang dari *mind map*. *Keywords* juga digunakan sebagai alat pembantu pemilihan konsep yang akan menjadi *big idea* / konsep dasar visualisasi keseluruhan aplikasi (Buzan, 2012).

Keywords yang diambil sebelumnya dengan sebutan Mendukung, membantu, dan Perhatian sesuai dengan pemasukan *big idea* dan konsep perencanaan. Penggunaan *keywords* ini bertujuan agar pengguna akan lebih dapat didukung dalam kondisi terburuknya dan memberikan perhatian yang lebih baik agar mereka lebih ditanggap serius. Adanya perubahan konsep *mind map* dan *keywords* kembali direvisikan, *keywords* dan *big idea* direvisikan kembali karena ketidaksesuaian tujuan utama dan visual. Sebagai revisi perubahan *keywords*, kata kuncinya dirubah kembali menjadi *keywords* baru yang sesuai.

Alasan perubahan konsep karena hasil *prototype* dan tujuan desain aplikasi belum terpenuhi, user tester masih belum mendapatkan rasa yang dapat menenangkan dan mendapatkan kesan untuk menyembuhkan. Desainer kemudian mengambil konsep dan *keywords* baru dengan hasil Ketenangan, Keamanan, Kepercayaan kemudian dengan catatan sebagai penguatan konsep visual dan fungsinya sebagai aplikasi mental health yang dapat membantu penggunanya.

3. User Persona

Penulis juga merancang sebuah gambaran rancangan berdasarkan ‘*persona*’ dari user yang akan ditujukan. Tujuan pembuatan *persona* ini untuk

memberikan gambaran bagaimana perilaku target dengan frustasinya selama menghadapi masalah ia temukan. Hal ini akan menjadi patokan bagaimana perilaku dan aktivitasnya akan dibantu oleh perancangan proyek menjadikan alasan sebagai solusi.

	<p>Personality: Introvert, Hard worker, Quiet, Passive, Diligent, Secretive.</p> <p>Goals: Menemukan tempat yang aman untuk berbagi masalahnya tanpa ada yang menilai secara negatif.</p>	<p>Problems / Frustrations:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kerap kali suka menahan emosinya - Tidak ada seseorang untuk diajak curhat karena suka sendiri. - Social media menjadi tempat curahan akan tetapi tidak ada yang mau menganggapinya atau ada yang membantunya meski banyak koneksi.
<p>Nama: Shelly Fatimah Alisyah</p> <p>Umur: 22 tahun</p> <p>Pekerjaan: Mahasiswi</p> <p>Domisili: Jakarta</p> <p>Social Media:</p> 	<p>Bio: Shelly merupakan mahasiswa DKV yang giat untuk mengikuti seluruh pelajaran perkuliahan. namun, Shelly orang yang pasif dan mempunyai lingkaran teman yang sedikit. meskipun punya teman, temannya tidak selalu ada untuk menemaninya dan membantunya. tidak banyak dari teman-temannya mengerti Shelly karena dia tertutup atau enggan cerita keluhannya. Bagi Shelly yang terus bekerja akan menjadi faktor frustasinya karena dia menjalaninya secara sendiri, jika dia ingin bercerita ke temannya kurang membantu kelak temannya tidak peduli. menahan emosinya dan kemudian curah ke sosial media, tidak begitu efektif dengan hanya kata-kata dan komentar yang tidak begitu mendukung untuk kondisinya. sekarang Shelly frustrasi dan memilih diam karena tanggapan netizen yang tidak membantunya.</p>	

Gambar 3.13. Gambar *Persona A*



Gambar 3.14. Gambar *Persona B*

4. SWOT Aplikasi Dirancang

Penulis juga membuat tabel SWOT yang menjadi faktor aplikasi dari segi kekuatannya, kelemahannya, kesempatan, dan ancaman yang mungkin terjadi jika projek ini akan terjadi. Aplikasi mental health sudah menjadi hal yang umum di *Google Playstore*. Akan tetapi, masih belum banyak utilisasi khusus untuk ke satu bidang masalah itu sebelumnya. sebagian aplikasi mental health ditemukan masih bersifat umum dan digabungkan dengan bidang kesehatan biasanya. Bagi perancangan aplikasi *Talk It Out*, Aplikasi ini akan disesuaikan sesuai kebutuhan dan keperluan satu masalah yang masih belum banyak diterapkan. Hal ini akan menjadikan tujuan utama pembuatan projek aplikasi sesuai riset SWOT yang sudah diterapkan perbandingan aplikasi yang ada.

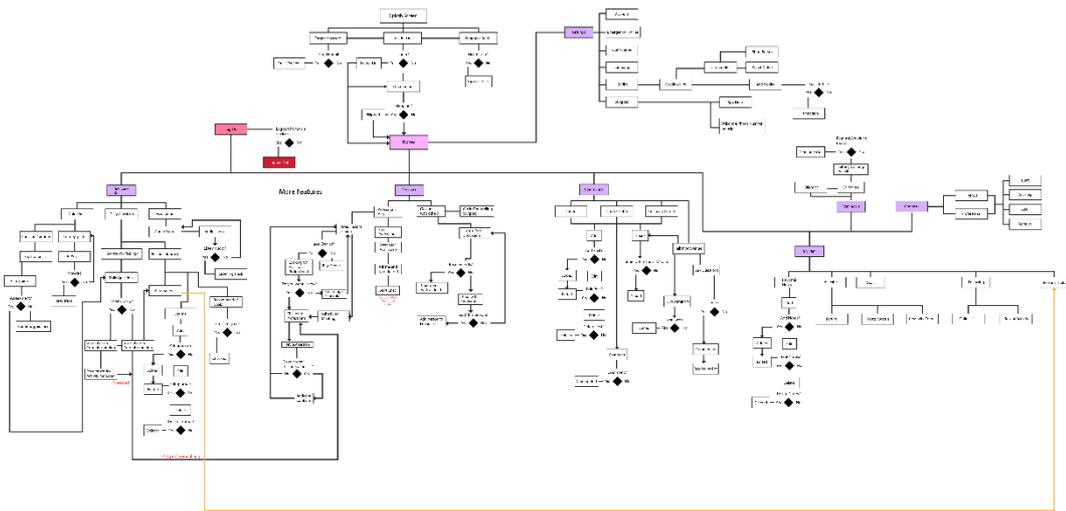
Tabel 3.3. SWOT *Talk It Out*

Strength	Weakness	Opportunity	Threats
Tersedia group chat sesi bersama coach / supervisor khusus Ada layanan chat dengan terapis, coach, dan psikolog tersedia pelayanan sesi psikolog sukarelawan Berbagi cerita melalui forum dengan spesifikasi bidang frustasinya Akses dalam bentuk mobile sehingga dapat digunakan dimana-mana	Sebagian besar penggunaan jasa memerlukan Online terkadang sistem belum tentu dapat menyembuhkan pasien melainkan hanya menjadi sistem perantara bagi yang masih awam menggunakan aplikasi, belum tentu mengerti dari fiturnya kesulitan mencari psikolog yang ingin bersukarela ingin bekerja dengan biaya yang rendah user kadang masih enggan untuk berbagi kondisi dan masalah, memberikan kesan efek media belum dianggap membantu	Pemakai khusus penderita stress Aplikasi pertama khusus stress management di Indonesia Mendorong penggunaan smartphone sebagai media perantara emosi Kesempatan menyediakan jasa psikologis dan kesehatan mental Peluang untuk mengembangkan penyembuhan mental secara terbuka dan lebih murah	Adanya potensi persaingan Aplikasi yang mirip dan umum Aplikasi akan menjadi general sejak sering muncul aplikasi yang memberikan jasa yang sama

5. *Taskflow*

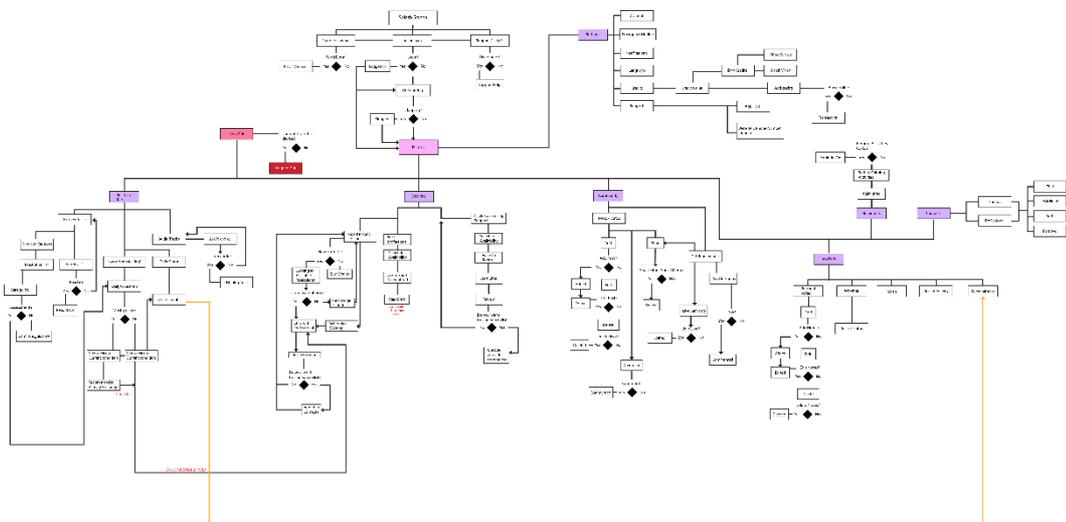
Penulis juga merancang *taskflow* dengan tujuan untuk membuat alur dan cara kerja dari aplikasi yang sedang dibuat dan rancang untuk tahap selanjutnya. Perancangan *taskflow* digunakan sebagai penentuan arah navigasi user serta penentuan dasar konsep fitur yang akan ditampilkan sesuai kebutuhan user-nya. Pada proses awalnya diberikan banyak opsi untuk user dapat memenuhi kebutuhan mental sesuai berdasarkan fitur yang ada dari aplikasi yang mirip dan sudah ada.

Taskflow sebelum perubahan:



Gambar 3.15. Taskflow Sebelum Prototype Day

Namun setelah dari hasil *Prototype Day*, User menyatakan masih kehilangan arahnya dalam navigasi ke setiap fitur karena terlalu banyak. Kemudian penulis memutuskan untuk isi aplikasi perlu dirombak dengan navigasi dan beberapa fitur ada yang dibuang atau dinyatakan tidak efisien bahkan tidak berguna. Beberapa fitur disingkatkan agar user tidak frustrasi untuk mengakses aplikasi tanpa kesulitan navigasi.



Gambar 3.16. Taskflow Setelah Prototype Day

6. *User Journey*

Penulis membuat proses perjalanan bagaimana dari user yang baru pertama kali memakai aplikasi tersebut untuk mengajukan pertemuan sesi psikolog waktu ke depannya. Tujuan *User Journey* sebagai gambaran bagaimana dari pengguna akan menggunakannya dan mengetahui bagian frustrasi atau kesulitan apa ia akan alami selama memakai aplikasi tersebut. Hal ini memetakan suatu gambar atau perandaian scenario dan memastikan komponen yang ada dalam aplikasi tersebut tidak merugikan user.

Berdasarkan scenario digambarkan, pengguna akan pertama mengunduh aplikasi tersebut. Kemudian, pengguna dilanjutkan dengan disediakan informasi mengenai aplikasi diberikan sebelum memulainya dan mengisi data diri sebagai pengguna resmi untuk memakai aplikasi tersebut. Pengguna akan dikirim ke laman utama atau *home page* diberikan fitur-fitur tersedia dengan tampilan sederhana dan fitur penting yang disediakan. Jika pengguna ingin memulai pertemuan, pengguna dapat langsung memasuki fitur sesi pertemuan dari menu navigasi bawah. Karena dia ingin ada pertemuan sesi di kemudian hari, pengguna memilih pertemuan berbayar dan mencari psikolog / psikiater yang bersedia membantunya.

Jika temukan yang bersedia, pengguna dapat memilih siapa dan langsung membayar psikolog atau psikiater dengan transaksi online. Kemudian setelah membayar, pengaturan jadwal dengan psikolog atau

psikiater tersebut melalui perencanaan kalender untuk kapan dimulainya sesi tersebut. Jika ia memulai sesi di hari itu, pengguna dapat hadir sesuai jadwal dijanjikan dan memulai sesi. Sesi diberikan dapat berlangsung lama karena berbayar.

Kemudian setelah melakukan sesi, pengguna akan diberikan evaluasi kecil dari bagaimana pengalaman sesi pertemuannya, ditambah adanya fitur penambahan kontak dengan psikolog / psikiater akan memberikan pengguna dapat membahas lebih lanjut atau berbicara saat diperlukan. Setelah melakukan sesi, pengguna akan dikembalikan ke laman utama. Pengguna dapat memilih untuk melanjutkan aktivitas aplikasi *Talk It Out* atau langsung *log out* karena pemenuhan kebutuhannya.

User Journey Aplikasi															
Activity	Membuka Aplikasi	Registrasi Akun	Mendapatkan info lengkap mengenai aplikasi tersebut	Masuk ke home	Mencari sesi psikolog	Memilih jasa Psikolog bayar	Menunggu mencari psikolog yang bersedia	Mendapatkan psikolog tersedia	Mengalut dan menentukan jadwal	Memulai sesi	Selesai sesi	Meninjau sesi tadi	Memilih opsi tambah kontak	Kembali ke home	Lansang log out
Emotion levels															
Emotions	Kecewa	Bosan	Terkesan	Biasa	Terkesan	Bingung	Bosan	Terkesan	Tertarik	Tertekan	Lega	Senang	Terkesan	Lega	Puas
Thinking	Apakah aplikasi ini dapat membantu saya?	Yha, registrasi seperti ini mandafar data	Ohh begitu Kegunaan Aplikasinya	Begini isinya dari aplikasi ini	Wahh ada varian sesi untuk terapi	apakah prosedur pencarian sangat ribet? harga mahal?	Menunggu loading, sangat bosan...	Ohh, saya mendapatkan orang bersedia sesi dengan ditiku	Wahh bisa mengatur jadwal dan waktu! saya ingin sekarang bisa!	Waktunya memulai sesi tergi, semoga orangnya baik	Setelah melepaskan masalahku dari sesi itu sangat menyenangkan	Saya bisa langsung menilai orang ini sangat oke	Saya ingin menambah orang ini agar saya bisa sesi dengan dia lagi!	Sudah selesai dan melakukan kegiatan di perlukan	Langsung keluar dan pastinya akan memakai ini lagi

Gambar 3.17. *User Journey* dalam Skenario Pertama Kali Akses Aplikasi

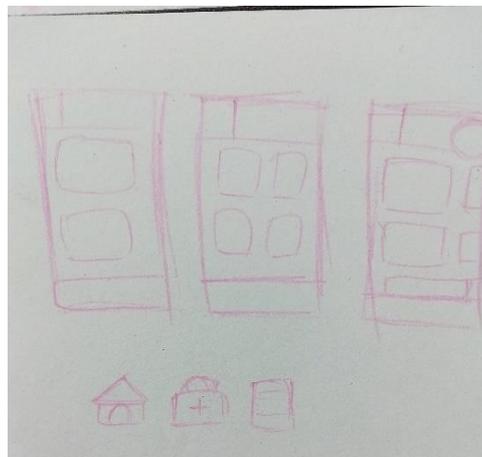
3.2.3. Prototyping

Tahap strategi *prototyping* kemudian langsung membuat rangka dan pembuatan aplikasi itu sendiri. Tahap *prototyping* merupakan tahap langsung pembuatan visual atau karya produk penyelesaian masalah secara bertahap dan sebagai indikator

penentuan kumpulan ide untuk dipersempit menjadi hasil tertentu yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan visual yang mendekati dengan target.

1. Sketsa

Pada tahap ini penulis secara manual membuat gambaran kasaran seperti apa rancangan aplikasi tersebut. Meskipun bentuknya sangat kasar. Hal ini sudah cukup untuk menjadi patokan. Kemudian dari hasil sketsa manual, kemudian desainer langsung membuat sketsa baru ke bentuk *digital* yang lebih jelas untuk mencari penyesuaian kebutuhan dan bentuk yang efisien bagi usernya.



Gambar 3.18. Sketsa Manual dari Perencanaan *Icon* dan *Layout* Awal





Gambar 3.19. Kumpulan Sketsa Penentuan Konsep dan Konten Aplikasi

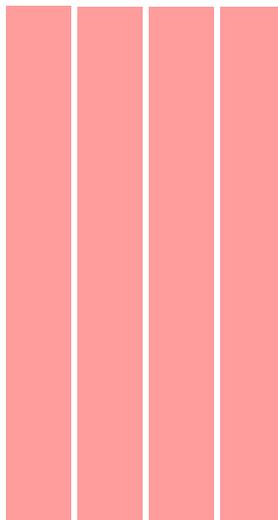
Pada gambar kumpulan sketsa diatas, ada beberapa sketsa berhasil masuk ke *lowfidelity* karena ada benda yang dapat diasosiasikan dengan fungsi dan bentuk biasa yang ditemui dalam kehidupannya.

2. *Low-Fidelity*

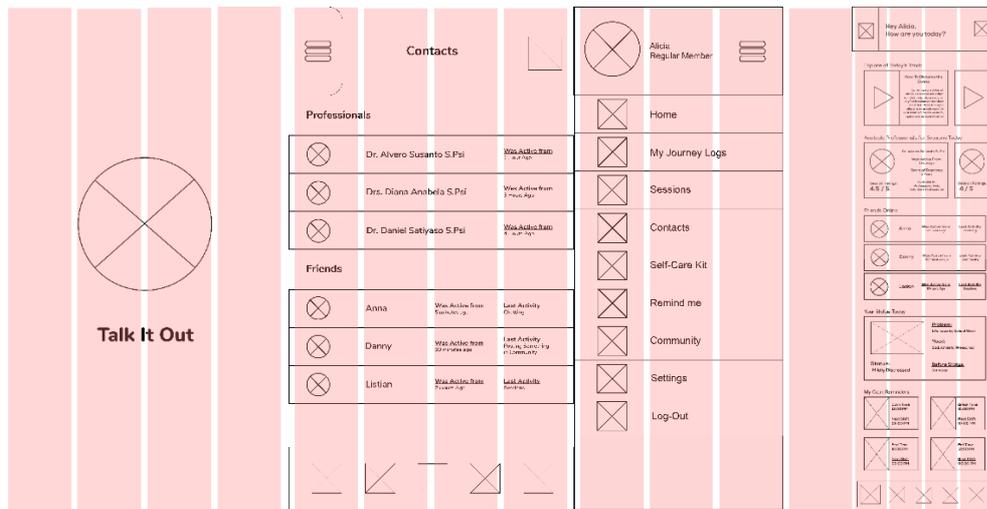
Pada tahap ini hasil sketsa kemudian diperbaiki dengan memberikan perubahan, dapat terlihat dari aplikasi ini penulis memakai teknik *grid* 4 garis vertikal karena untuk memberikan faktor bacaan dan informasi diberikan harus jelas dalam struktur dan penggunaan diberikan. Hasil *low fidelity* juga memberikan hasil alternatif untuk mencari penempatan prioritas kebutuhan aplikasi dalam kegunaannya yang sangat diperlukan.

Menurut Lestari, Hardianto dan Hidayanto (2014), Penggunaan *responsive grid* digunakan sebagai penyesuaian *interface* dengan *platform* atau gawai yang mempunyai ukuran dan bentuk yang berbeda. Memberikan visual *interface* yang fleksibel dan beradaptasi dengan berbagai media, yang bertujuan untuk memberikan kenyamanan pengalaman pengguna saat mengaksesnya.

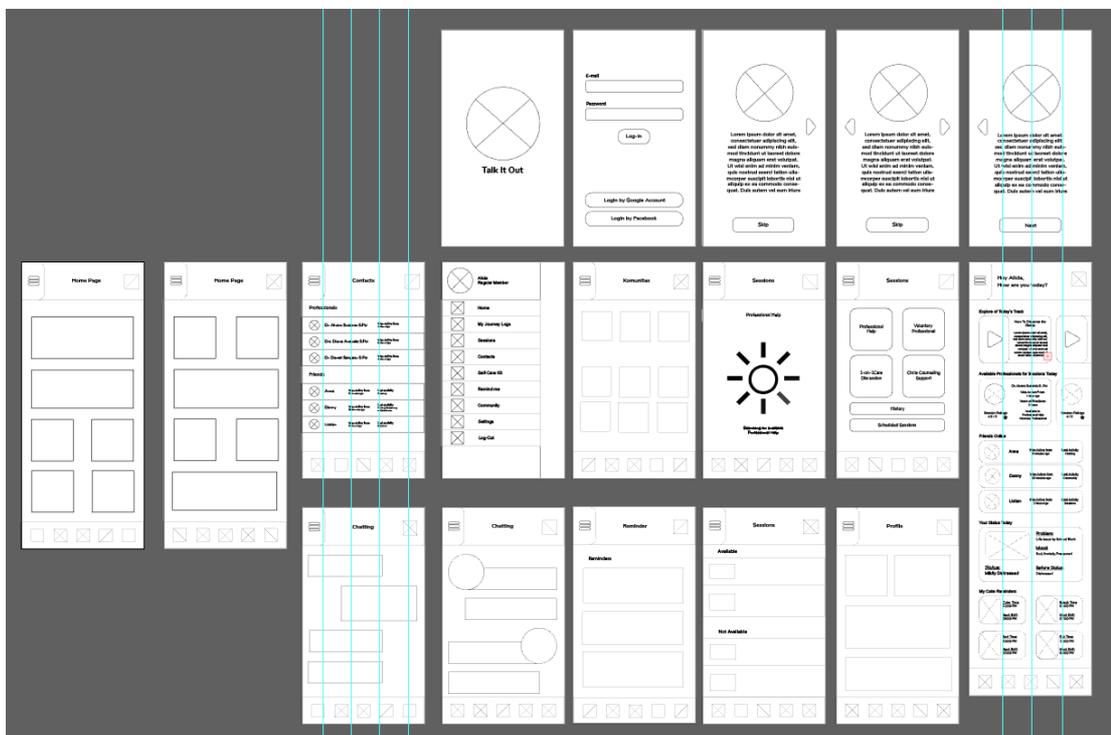
Menurut Material Design (2020), penggunaan *responsive grid* berdasarkan *breakpoint* atau resolusi dalam penggunaan gawai atau *platform* yang bertujuan *interface* akan dapat beradaptasi. Memberikan spacing dan komposisi rapi menetap untuk setiap konten dalam *column*. Untuk penggunaan *smartphone* resolusinya lebih kecil dibandingkan penggunaan tablet atau komputer, membuat penempatan margin lebih sempit dibandingkan gutter (spacing tiap *column*) agar user nyaman dan fokus melihat penempatan konten serta informasi tanpa merasa terganggu perubahan ukuran *interface* jika berganti gawai yang lebih kecil atau besar.



Gambar 3.20. Gambar Penggunaan *Responsive Grid*



Gambar 3.21. Grid Sistem Dalam *Low Fidelity*



Gambar 3.22. Grid Sistem Dalam *Low Fidelity*

3. Komponen Elemen-Elemen Aplikasi

Setelah dalam proses pembuatan desain *low fidelity*, kemudian dibuat hasil desain komponennya seperti warna, pemilihan *typeface*, dan perancangan ikon. Pembuatan komponen *interface* bertujuan untuk merancang gambaran

dan bentuk muka dari suatu desain yang membentuk *User Interface / UI* yang baik. Tahapan ini memberikan pilihan atau alternatif untuk mewakili fungsi dan tujuan dari aplikasi tersebut dan membuat aplikasi agar dapat dipahami secara visual sehingga dapat mudah diakses oleh target.

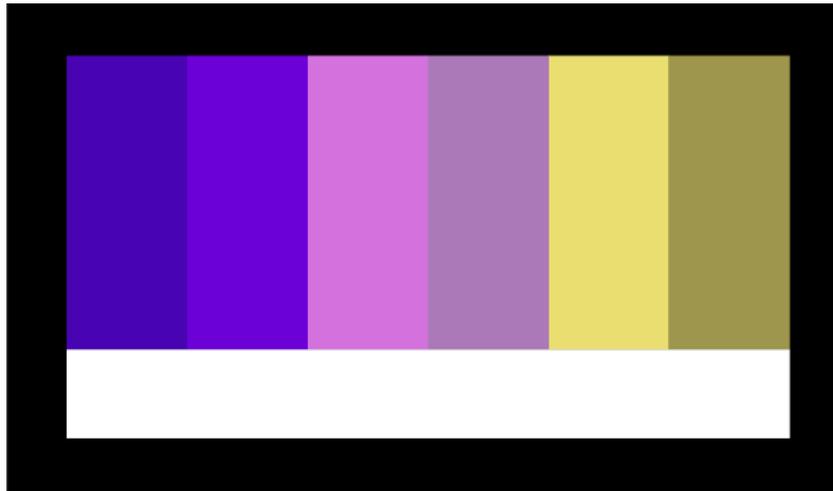
a. Pemilihan Warna

Sebagai pertimbangan dalam pemilihan warna, kegunaan warna berdasarkan teori psikologi warna oleh Wright (2009), menjelaskan bahwa harmoni warna dapat mempengaruhi manusia secara psikologis sebagai tanda signal, simbolisme, tenaga, serta bentuk komunikasi yang dapat membantu manusia untuk bertahan hidup dan bersangkutan dengan tubuh, jasmani dan rohani.

Pengambilan warna disesuaikan dengan konsep awal yaitu “menenangkan” dan “kepercayaan” dengan tujuan fungsi dan pengalaman pengguna dapat mengaitkan konsep menenangkan, keamanan, kepercayaan, dan penyembuhan berdasarkan warna. Memastikan warna dipilih dapat memberikan kenyamanan dan ketenangan bagi pengguna aplikasi *problem sharing*.

Dengan warna dibawah bersangkutan dengan konsep sebelumnya, warna ungu melambangkan ketenangan, spiritualitas, meditasi, dukungan dan percaya. Sementara warna kuning dikaitkan dengan optimisme, kepercayaan, keramahan dan kreativitas. Memberikan konsep warna dasar ungu sebagai meditasi dan penyembuhan secara spiritualitas untuk kesehatan mental, warna kuning sebagai warna kedua untuk memberikan

keramahan dan optimisme bagi pengguna memberikan kesan ceria dan dapat menerima pengguna di situasi apapun termasuk saat stres.



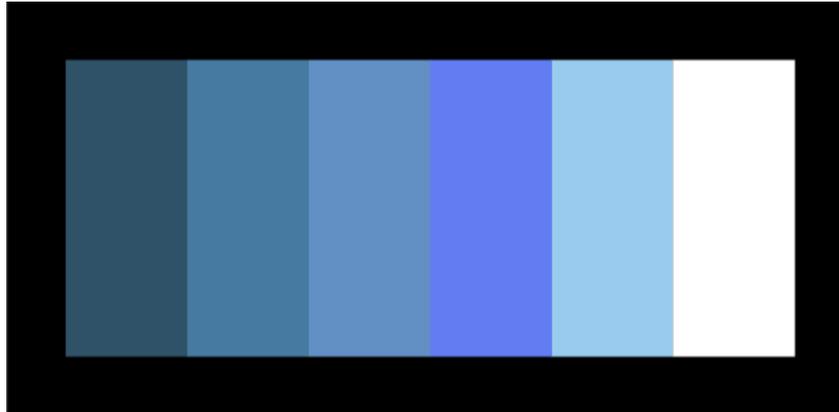
Gambar 3.23. Gambar *Colour Palette* Bagian Pertama

Kemudian berdasarkan perubahan warna karena hasil survey responden, warna sebelumnya masih kurang mencapai tujuan kegunaan aplikasi. Sebagian besar pengguna berkomentar masih terlalu terang dan meleset dari konsep menenangkan. Desainer langsung berproses dari hasil masukan *prototype day* untuk merevisi kembali konsep *mindmap* atas dasar *keywords* berbeda dan mencari warna alternatif baru. Berdasarkan riset penggunaan warna dan efek psikologisnya, desainer memilih warna ungu halus, biru pastel halus, dan hijau pastel memberikan kesan kenyamanan dan keramahan terhadap pengguna yang memakai aplikasi untuk tujuan menyembuhkan diri.



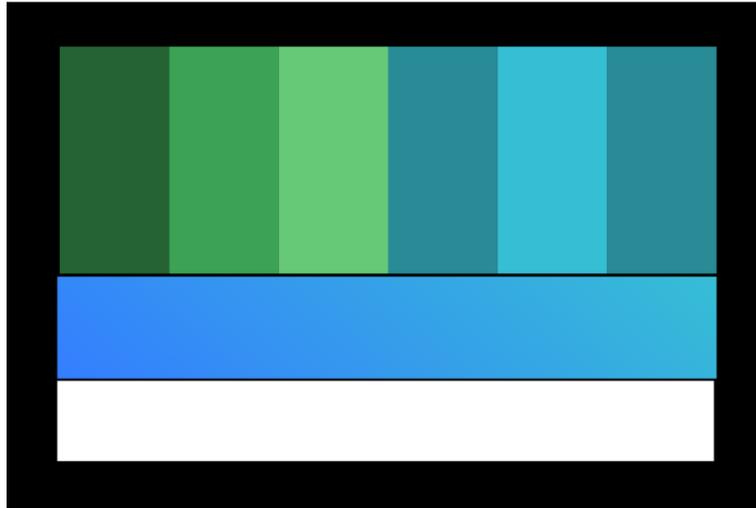
Gambar 3.24. Warna Palet Alternatif Selama Perancangan

Hasil warna alternatif akan diproses kembali dan hasil warna dipilih pada akhirnya menjadi warna biru. Warna biru memberikan efek properti kepercayaan, ketenangan, keamanan, keandalan, dan keterbukaan bagi yang menggunakan aplikasi tersebut. Warna biru juga memberikan rasa kredibilitas, sebagai keyakinan bagi pengguna dapat mempercayai jasa psikolog atau para ahli untuk dapat membantu mengurangi rasa frustrasi dan stres dari pengguna dengan cara keterbukaan untuk menyalurkan isi hatinya. Akan tetapi, konsep warna revisi pertama dinyatakan masih terlalu monoton dari hasil masukan responden yang telah memakai aplikasi *prototyping* sudah direvisi.



Gambar 3.25. Gambar Warna Palet Pemilihan dari *Alpha Test*

Pada hasil revisi kedua, desainer mengambil warna tambahan untuk mendukung visual dan membantu fungsi aplikasi sesuai permasalahan yang diambil. Warna biru sebelumnya direvisi kembali menjadi biru muda terang dan menambah warna dinamis dengan warna hijau dengan fungsional untuk menyembuhkan, kedamaian, ketenangan, keseimbangan, kesegaran, dan keyakinan. Warna dari hasil revisi pertama dirombak kembali dari monoton biru halus pucat menjadi campuran dengan warna lain yang serasi seperti warna hijau untuk mengambil aspek penyembuhan dan ketenangan sesuai psikologis warna yang dapat berpengaruh terhadap penggunaannya, lebih untuk membantu emosinya lebih stabil dan nyaman dibandingkan sebelum menggunakan aplikasi tersebut. Adanya tambahan warna ini memberikan perubahan besar dan user sebagian besar lebih menerima warna baru ini yang sudah direvisikan.



Gambar 3.26. Gambar Warna Palet Setelah Revisi

b. Pemilihan *Typeface*

Pemilihan *fonts* berdasarkan target user seperti umur dan pekerjaannya. Pengguna yang masih dewasa muda dan ingin bermodel ramah visual dan pembacaan. Penulis memilih tiga *fonts*, *Comfortaa*, *Nunito*, dan *Bahnshrift*. Pada proses awal perancangan penulis memasukkan *Comfortaa* sebagai pilihan pertama dalam perancangan aplikasi, *Comfortaa* mempunyai gaya modern dan adaptif dalam desain. Akan tetapi, hasilnya *Comfortaa* tidak terlalu mudah terbaca karena batang huruf sangat tipis dan tidak cocok sebagai pembacaan informasi penting dan *kerning* / jarak setiap huruf serta *spacing* yang sedikit dekat, memberikan kesulitan dan menjadi penuh. Bentuk *rounded* dari *Comfortaa* dapat menjadi desain alternatif yang ramah bagi penggunaannya, akan tetapi *legibility* dan *readability* tidak cocok karena *spacing* saling mendekati. Cocok untuk fitur konten penting akan tetapi bukan untuk penyediaan informasi atau konten text berat.

Bahnschrift sebagai pilihan alternatif karena memiliki desain yang klasik dan orisinal dalam desain. Ditambah *Bahnschrift* mempunyai desain *typeface* yang lebih tebal dibanding dari *Comfortaa*. Dalam pertimbangan, *Bahnschrift* mempunyai kerning dan spacing saling mendekati tiap kata. Jika *typeface* ini dipakai sebagai penyediaan informasi, akan menjadi tidak cocok dan membuat penyediaan informasi menjadi lebih sulit jika terlihat dari jauh. Gaya *Bahnschrift* merupakan *sans serif* yang menjadi desain alternatif yang modern dan sederhana, hanya *typeface* ini lebih cocok digunakan dalam judul dan sub-bab sehingga tidak dapat dipakai untuk *font* keseluruhan.

Kemudian penulis merevisi kembali dari hasil *Alpha Test* untuk mengambil satu tipe *Font* untuk memberikan kesan nyaman bagi pengguna aplikasi tersebut. Untuk keluhan *typeface* hanya bagian *spacing* dan *kerning*, mereka lebih memilih *Nunito* dibandingkan *Comfortaa*. Kemudian pada *Beta test*, penulis merombak kembali kalimat, huruf *typeface* dipakai agar lebih terbaca dibandingkan sebelumnya. *Nunito* menjadi salah satu desain pilihan selain *Bahnschrift* dan *Comfortaa*. Dalam segi *legibility* dan *spacing* cukup seimbang, mempunyai bentuk *rounded* dan ramah bagi gaya modern adaptif, cocok bagi kaum muda dan desain yang minim. Karena *font* ini adaptif, *font* ini dapat digunakan ke hampir semua komponen dalam *interface* dan memberikan indikasi *typeface* seimbang untuk judul atau isi dari suatu informasi.

Fungsi pemilihan *typeface Nunito* ditujukan kepada semua bidang bacaan dari judul, sub-judul, bab, sub-bab, dan bahkan konten bacaan informasi berat maupun ringan. Memberikan alasan desainer untuk mengambil *typeface Nunito* dalam pencakupan fungsi *typeface* yang luas dan bentuk *font* yang sederhana.



Gambar 3.27. Contoh Comfortaa
(<https://www.dafontfree.io/comfortaa-font>, 2018)



Gambar 3.28. Contoh Nunito
(<https://www.dafontfree.io/nunito-font-family>, 2018)



Gambar 3.29. Contoh Bahnschrift
(<https://www.dafontfree.io/bahnschrift-font>, 2021)

c. Perancangan Ikon

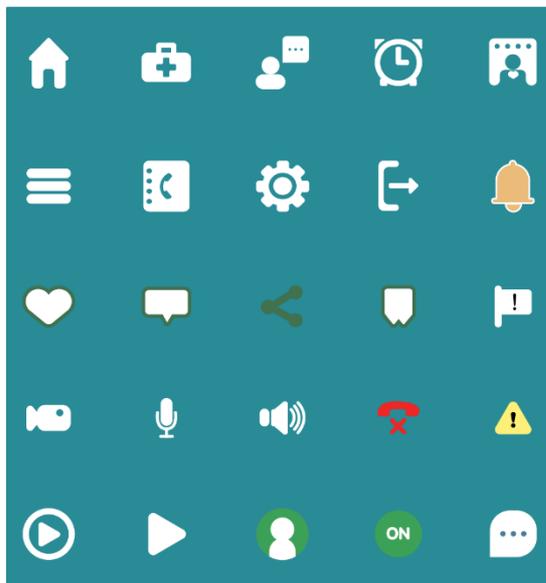
Kemudian desainer menentukan gaya bentuk dan gambaran ikon sesuai informasi fitur ditujukan dan fungsinya masing-masing. Pembuatan *icon* yang ada dalam aplikasi yaitu home, kit perawatan diri, sesi pertemuan, reminder, dan profil di bagian menu bawah navigasi. Gaya *icon* dibagi jadi 2, yaitu bentuk icon *outline* dan *icon* berisi warna *solid*. Penggunaan icon beroutline hanya digunakan diluar menu navigasi sementara icon berisi dipakai dalam menu untuk memperjelas kontras dan bersifat minimalis dalam bentuk visual yang sederhana. Jika salah satu fitur menu sedang digunakan, warna ikon berubah dari warna putih menjadi hijau untuk menunjukkan navigasi pengguna sedang dalam tab fitur tersebut.



Gambar 3.30. *Grid* Dipakai Untuk Perancangan *Icon*
(<https://material.io/design/iconography/system-icons.html#design-principles>, 2020)

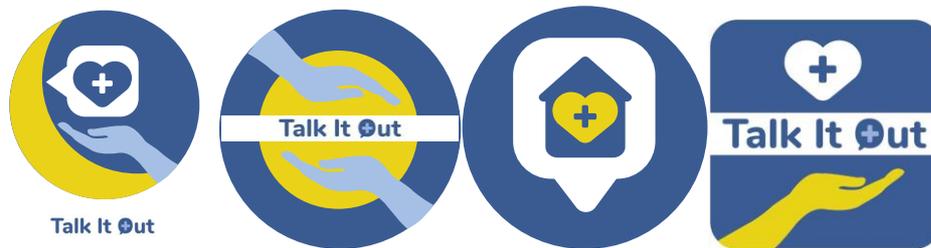


Gambar 3.31. *Grid System Icon* Dalam Pembuatan *Icons* Aplikasi *Talk It Out*

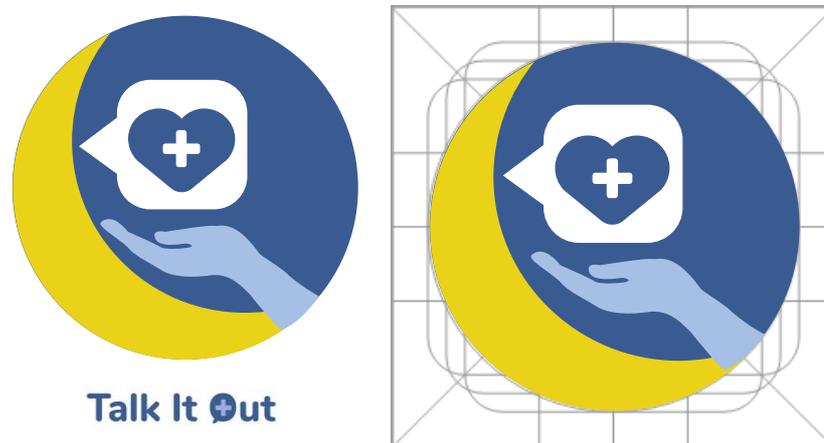


Gambar 3.32. *Icons* Dalam Aplikasi *Talk It Out*

Sementara logo aplikasi dirancang sebagai salah satu visual identitas untuk aplikasi dan menjadi tampilan pertama kali jika mengunduh aplikasi tersebut.



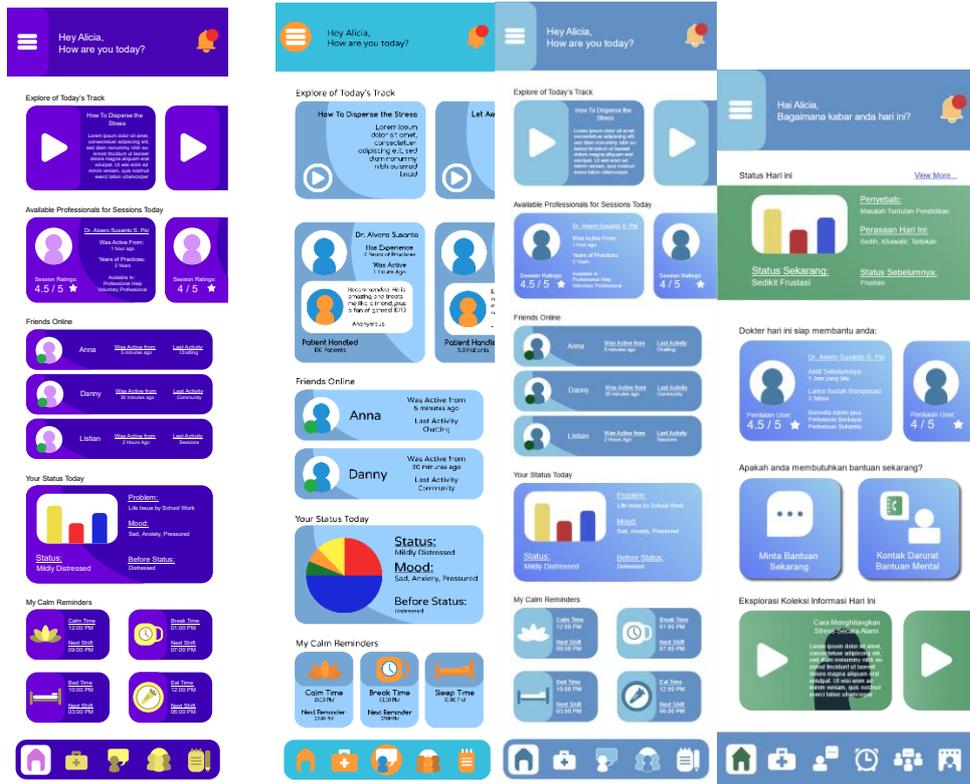
Gambar 3.33. Bentuk Alternatif Logo *Talk It Out*



Gambar 3.34. Penggunaan Grid Dalam Pembuatan Logo *Talk It Out*

4. *High Fidelity*

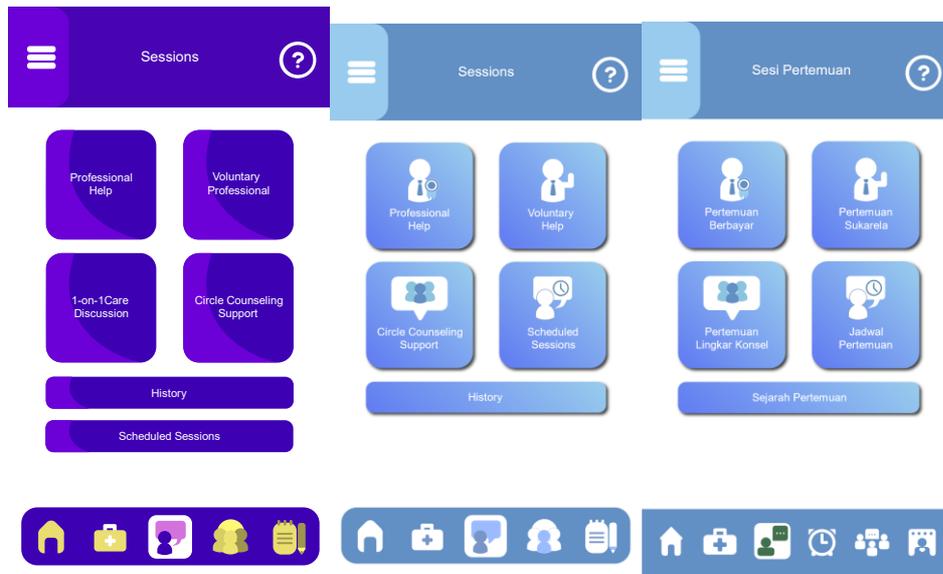
Hasil *low fidelity* akan dipertajam dengan detil dan warna yang dipilih dengan sesuai konsep warna palet sebelumnya. Lalu kemudian, konsep diperbaiki dan dirapikan. Proses perancangan *high fidelity* memberikan hasil dan proses yang panjang dan menunjukkan banyak perubahan dan alternatif dalam mencapai hasil desain yang dapat memenuhi kebutuhan dan visual sebagai tujuan perancangan solusi dalam bentuk desain berupa aplikasi.



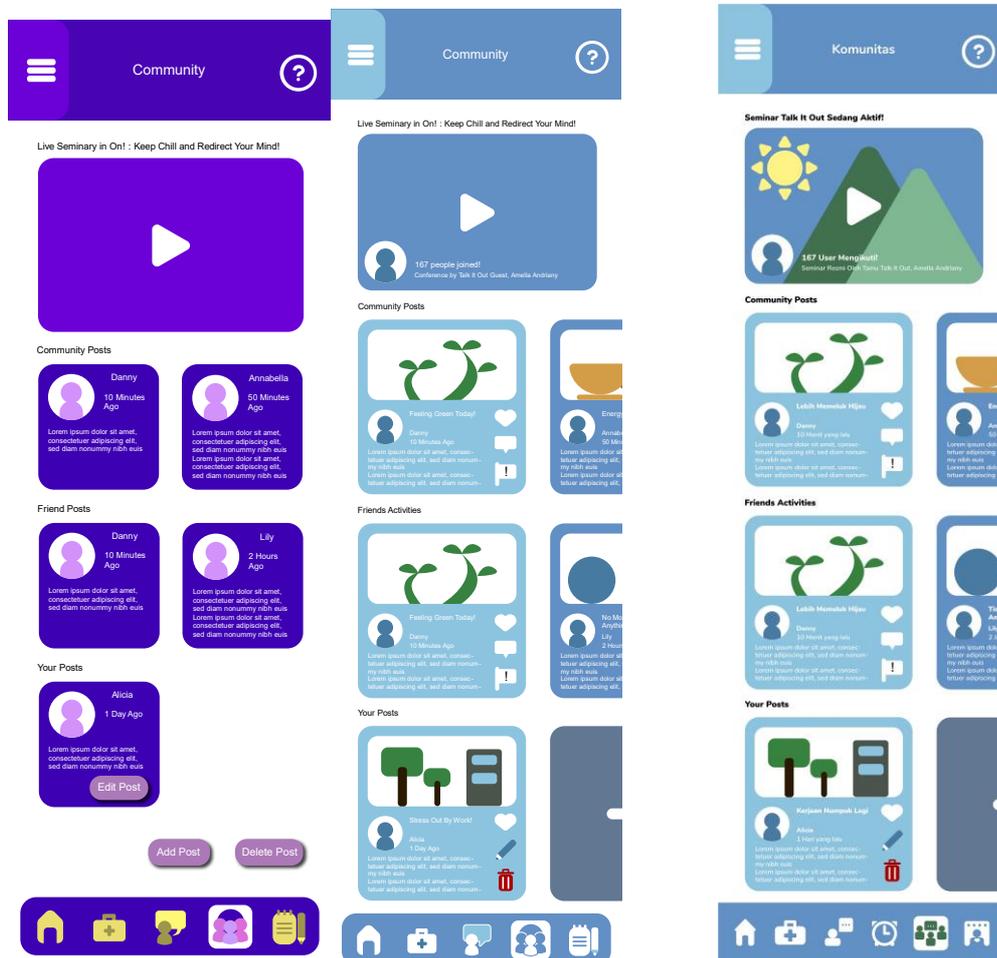
Gambar 3.35. Perubahan Desain dan Alternatif *Home Page*

Design 1 (Purple)	Design 2 (Blue)	Design 3 (Green)
Alicia Regular Member	Alicia Regular Member	Alicia Regular Member
Home	Home	Home
My Journey Logs	My Journey Logs	Status Saya
Sessions	Sessions	Pertemuan Sesi
Contacts	Contacts	Kontak Saya
Self-Care Kit	Self-Care Kit	Kit Perawatan Diri
Remind me	Remind me	Pengingat
Community	Community	Komunitas
Settings	Settings	Pengaturan
Log-Out	Log-Out	Keluar

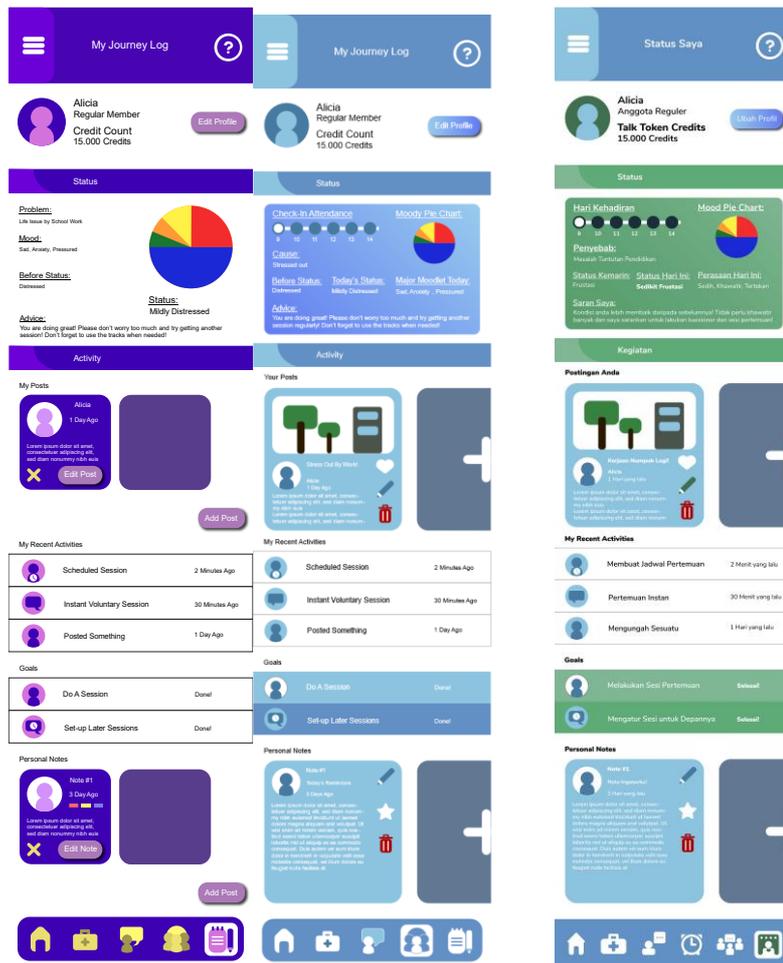
Gambar 3.36. Perubahan Desain dan Alternatif *Hamburger Page*



Gambar 3.37. Perubahan Desain dan Alternatif Pertemuan Sesi

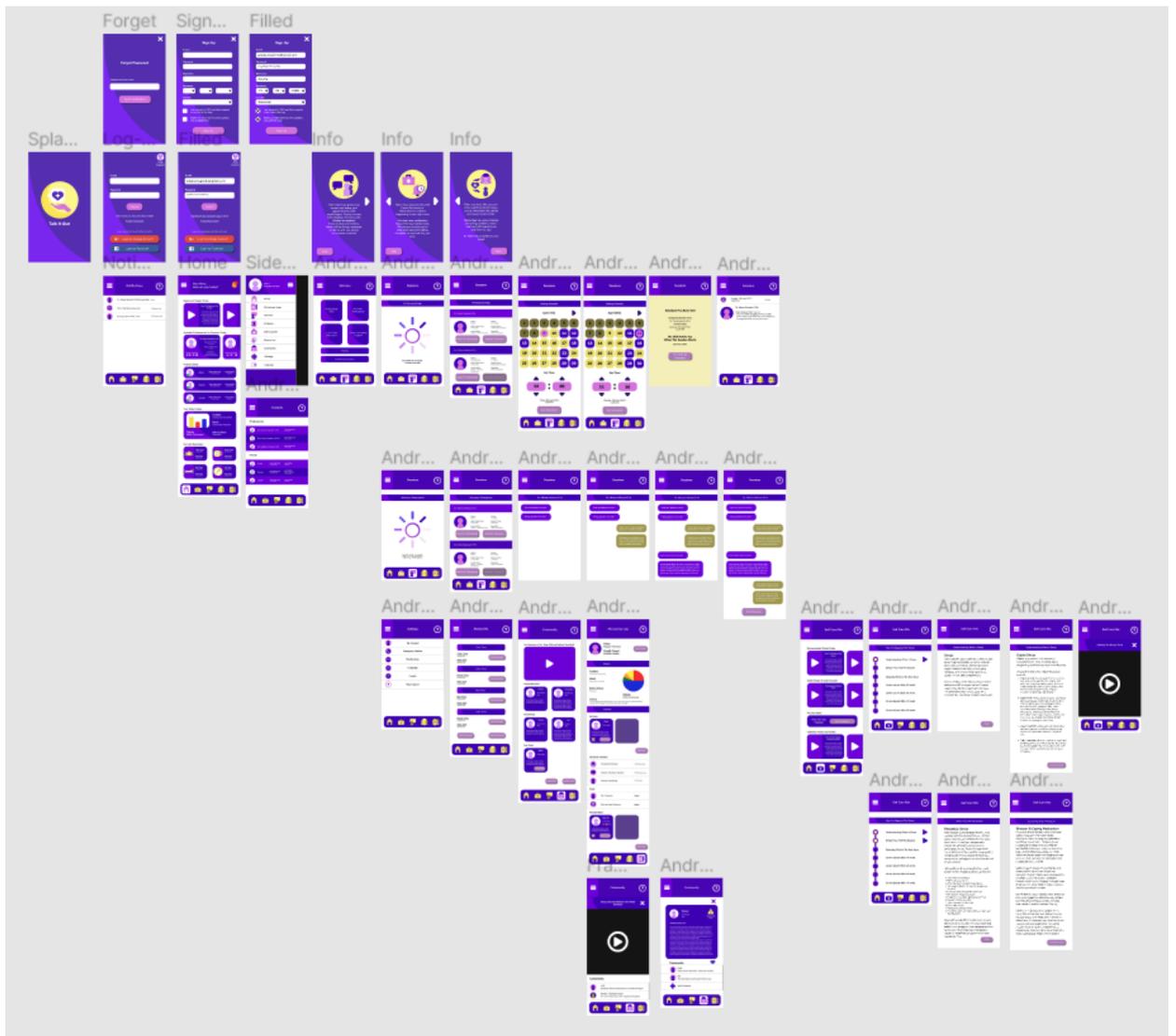


Gambar 3.38. Perubahan Desain dan Alternatif Komunitas

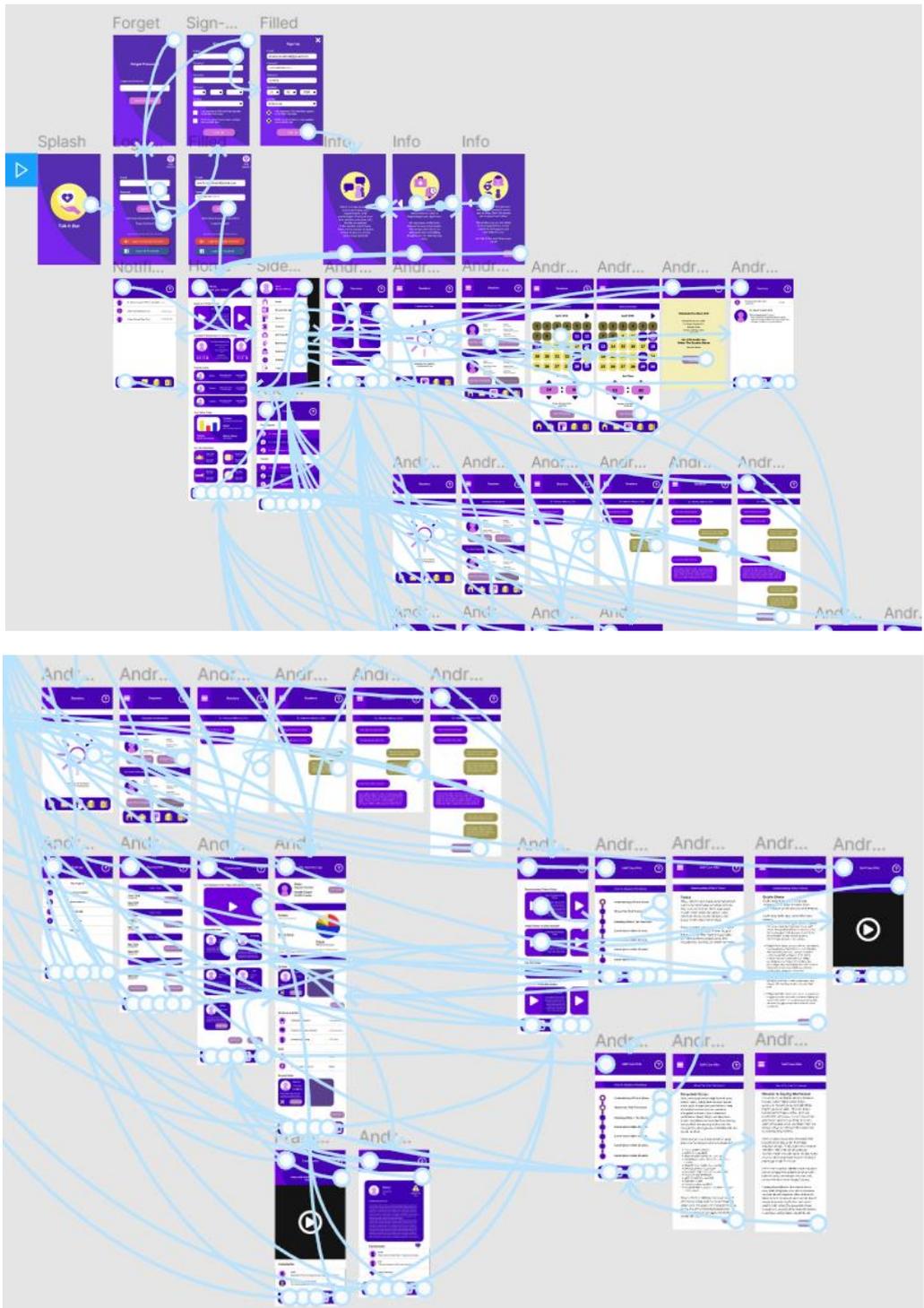


Gambar 3.39. Perubahan Desain dan Alternatif Status Saya

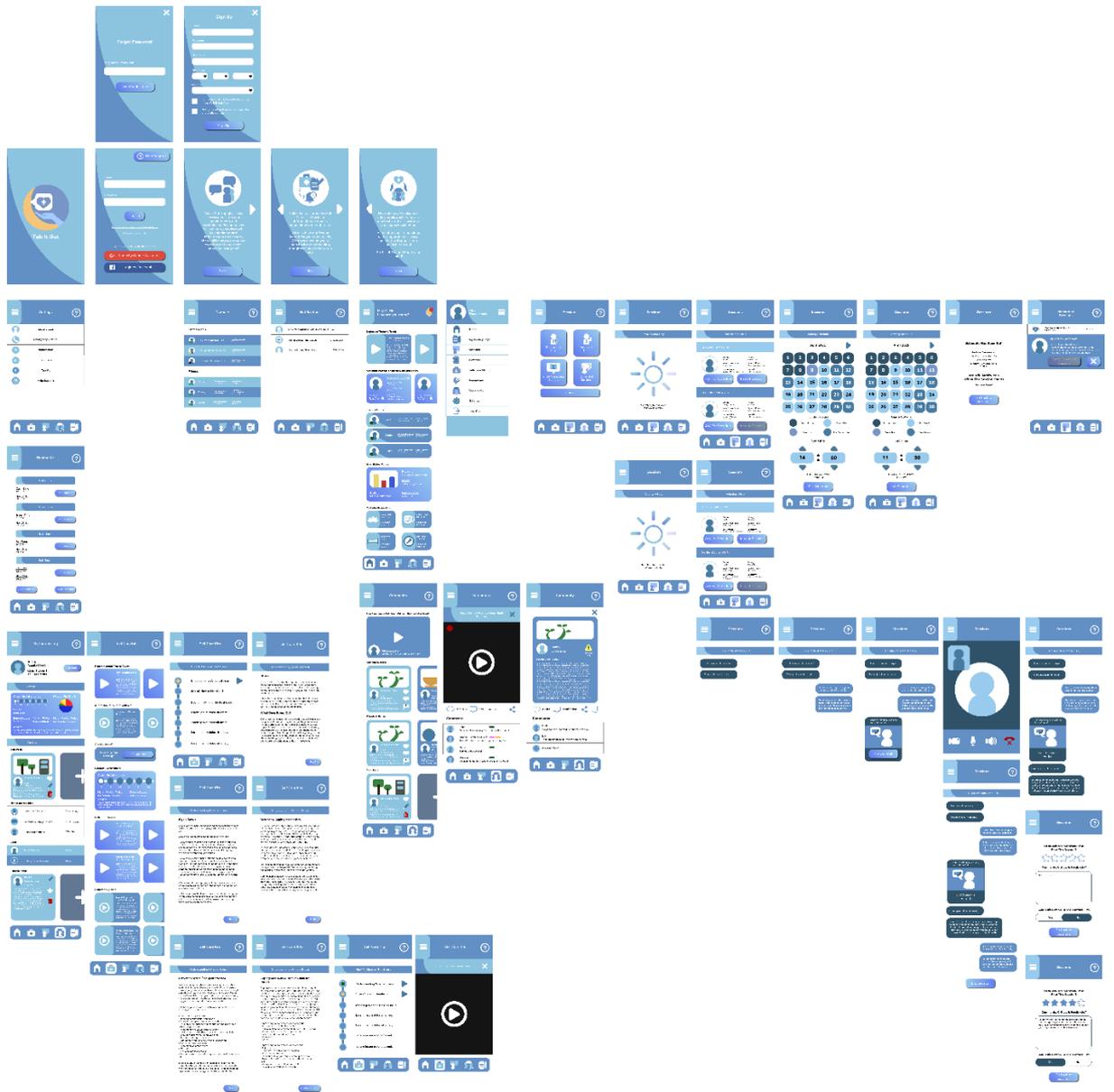
Kemudian hasil perubahan desain akhir aplikasi akan dipasang dan rangkai ke *Figma* untuk mengujicobakan hasil desain yang sudah dibuat secara visual mendetil. Selanjutnya hasil *Figma* akan disebarakan terhadap *user* target utama yang ingin dituju.



Gambar 3.40. Rancangan Figma Sebelum Prototype Day



Gambar 3.41. Wireframe Aplikasi Sebelum *Prototype Day*



Gambar 3.42. Rancangan Figma Setelah Prototype Day

3.2.4. Implementation

Dalam perancangan aplikasi, tahap implementasi merupakan tahap dimana hasil akhir desain akan langsung diujicobakan terhadap target yang ingin ditujukan. Proses perancangan aplikasi pada tahap ini bersifat iterasi yang berarti hasil desain akan terus berubah sesuai dengan masukan dan *feedback* pengguna untuk mencapai desain yang menjadi solusi yang menyelesaikan masalah utama yang ditujukan.

Tahap *implementation* juga disebut sebagai tahap ujicoba dan sebagai tahap menghaluskan hasil *prototype* agar lebih optimal sesuai fungsi ditujukan ke masyarakat.

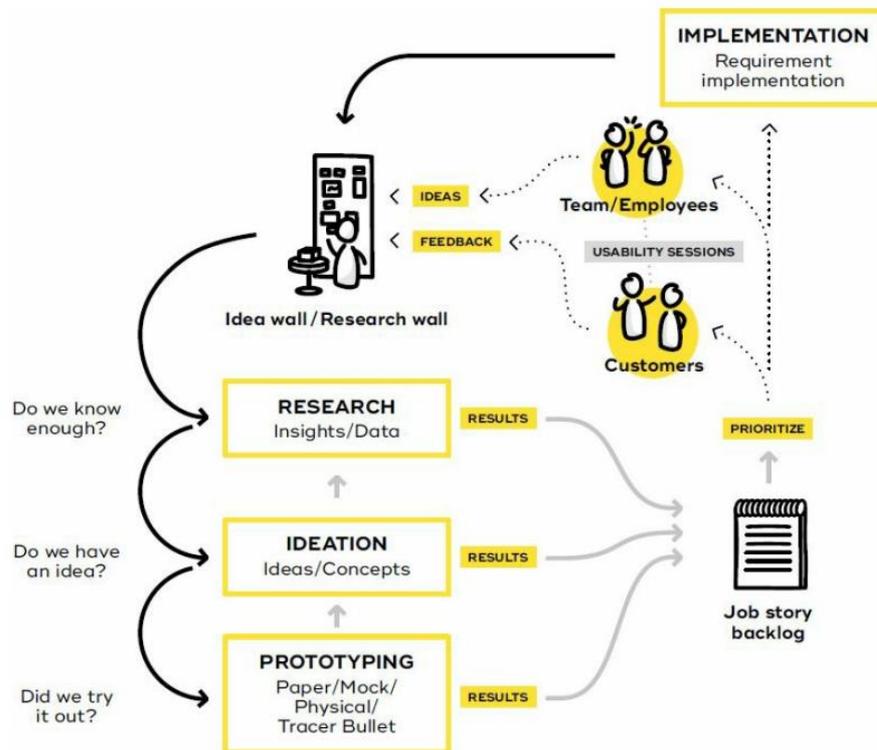
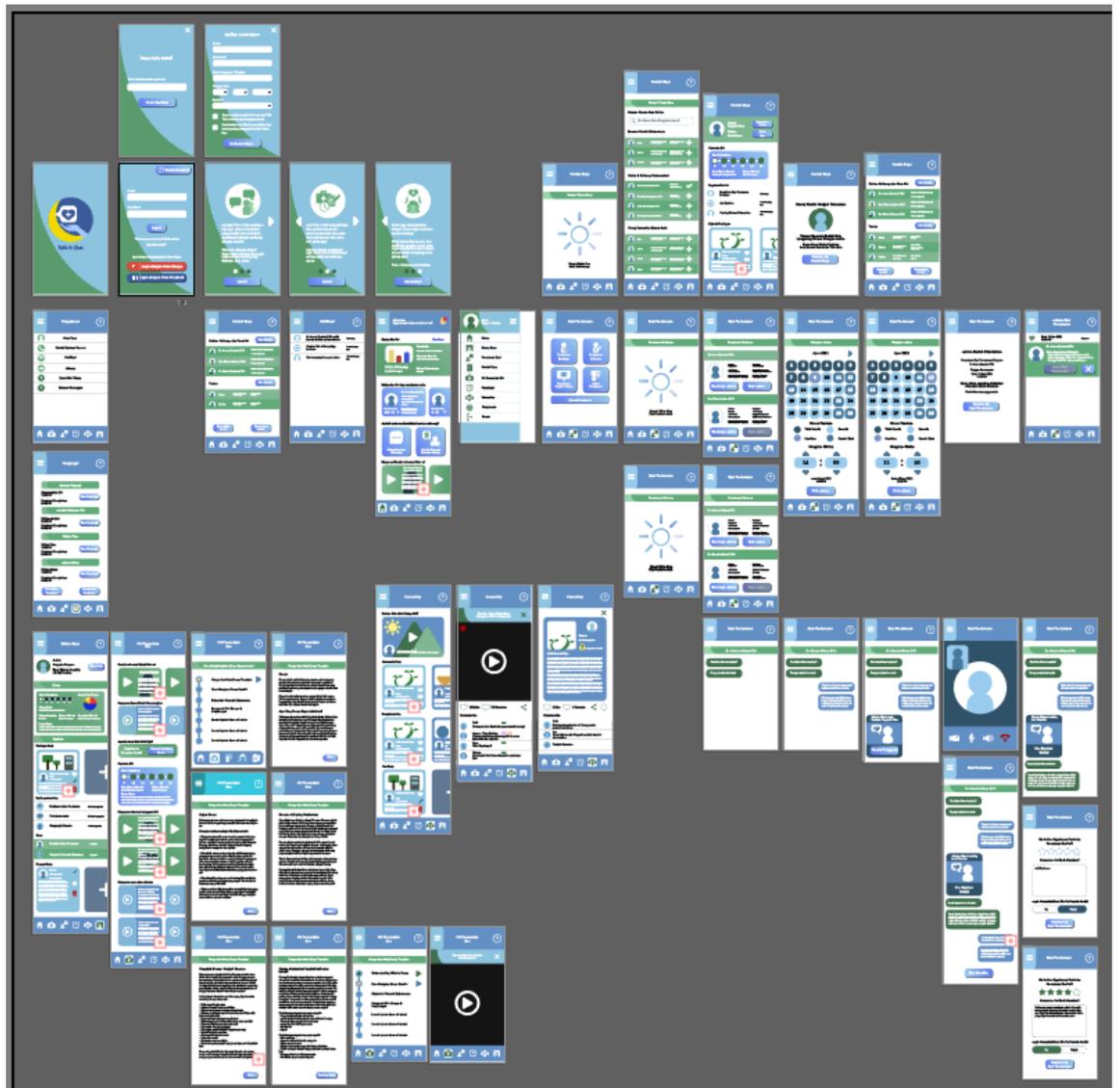


Figure 8-4. **THE PROCESS**
Structured questions help you fill the backlog in a reasonable way.

Gambar 3.43. Diagram Proses Struktur Implementation Secara Iterasi
(Stickdorn, Hormess, Lawrence, dan Schneideri, 2018)

Berdasarkan hasil masukan responden, desainer akan menyesuaikan beberapa bentuk dan fitur dari aplikasi *prototype* awal yang terus beriterasi sampai *prototype* desain revisi versi kedua.



Gambar 3.44. Rancangan Figma Revisi Versi Kedua

Hasil *prototype* dapat diperlihatkan perubahan yang besar dari segi fungsi, fitur, dan konsep keseluruhan yang berawal dari rencana rancangan *ideation*. Dapat diperlihatkan hasil *prototype* ada perubahan dan tambahan khusus dari segi *home page* sampai profil.

Kemudian setelah dari hasil revisi *prototyping*, desainer kemudian meminta saran, kritik, dan masukan dari hasil revisi desain. Kemudian, hasil revisi mendapatkan masukan yang positif dengan catatan masih banyaknya

ketidaknyamanan bagi penggunaannya terutama warna dan *layout* yang masih kurang memadai.