



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Penelitian

Metode yang dipakai dalam pengumpulan data penelitian untuk merancang aplikasi ini adalah metode campuran. Metode campuran ini dipakai dalam mendapatkan data kuantitatif maupun kualitatif. Namun, pada perancangan ini, metode kualitatif lebih dominan dibandingkan dengan metode kuantitatif.

3.1.1. Kuantitatif

Pada metode kuantitatif, penulis menyebarkan kuesioner. Penyebaran kuesioner ini dilakukan kepada responden yang sesuai dengan terget segmentasi *user* utama dari aplikasi yang dirancang penulis. Metode kuesioner ini dilakukan untuk medapatkan data awal mengenai kecenderungan bunuh diri pada mahasiswa, tingkat kesulitan dan kendala mahasiswa dalam menjangkau fasilitas konseling di UMN. Kuesioner ini juga sebagai gambaran awal seberapa banyak mahasiswa di UMN yang memiliki gejala gangguan kejiwaan (terutama depresi). Pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner ini terbagi menjadi dua di mana sebagian merupakan pertanyaan berjenis tertutup dan terbuka. Penyebaran kuesioner ini dilakukan dengan menggunakan layanan fasilitas *google forms*. Untuk hasil kuesioner akan dijabarkan pada bagian perancangan

3.1.2. Kualitatif

Pada metode kualitatif, penulis memakai metode wawancara, studi eksisting, dan observasi.

3.1.2.1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada 5 orang narasumber yang dirasa mampu dan berkairan dalam memberikan wawasan dan pandangan terhadap topik terapi konseling dan gangguan kejiwaan serta perancangan sebuah aplikasi *mobile*. Ketiga narasumber tersebut adalah Yulius Steven, Meutia Parahita, N, F dan A.

1. Meutia Parahita

Meutia Parahita merupakan seorang UX researcher yang sudah memiliki pengalaman kerja selama kurang lebih 4 tahun, sekarang beliau mengajar sebagai dosen di Universitas Pelita Harapan (UPH) dan menjadi UX researcher di *Amartha.com*. Selain sebagai UX researcher, beliau juga memiliki pengalaman mengajar di Universitas Pelita Harapan. Penulis mengadakan wawancara pada tanggal 7 september 2018 di Serba Food Benton Junction, Lippo Karawaci. Dari beliau, penulis berharap mendapatkan informasi sebagai berikut:

- Hal yang sering luput dalam pembuatan UI/UX
- Hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan UI/UX
- Proses pembuatan UI/UX yang baik
- Tahapan dalam pembuatan UI/UX
- Hal yang harus dihindari dalam pembuatan UI/UX



Gambar 3. 1. Wawancara dengan Meutia Parahita

Dari wawancara yang dilakukan, beliau mengungkapkan bahwa hal yang sering luput dari pembuatan UI/UX adalah riset. Banyak sekali desain UI/UX yang beredar tidak mempertimbangkan kebutuhan *user* sama sekali. Hal yang sering terjadi pada pembuatan adalah UI yang bagus tapi UX yang sangat kurang, ujungnya desain tersebut tidak sesuai dengan target marketnya.

Beliau juga menegaskan, hal yang paling penting untuk diperhatikan dalam perancangan UI/UX adalah *user* itu sendiri, di mana jika kita mendesain suatu aplikasi haruslah sesuai dengan kebutuhan *user* yang ada.

Proses pembuatan UI/UX sendiri menurut beliau adalah tahapan yang dimulai dari riset pasar (riset calon *user*) dan kemudian mulai menggambar sketsa sesuai dengan kebutuhan. yang terakhir adalah tes, di mana pada *usability test* akan terungkap kelebihan dan kekurangan pada desain yang telah dibuat. Menurut beliau, UI adalah hal terakhir yang dibuat, UI juga nantinya akan mengalir saja dalam pembuatan mengikuti hasil riset yang telah dilakukan pada awal penelitian. Sehingga, semakin

dalam riset yang dilakukan maka akan semakin mudah nantinya dalam proses pembuatan UI.

Hal yang harus dihindari selama pembuatan UI/UX adalah stereotip. Sebagai desainer kita wajib melakukan riset pada calon *user*, walaupun dari pengalaman sebelumnya kita sendiri sudah memiliki stereotip *user*. Beliau juga mengungkapkan bahwa adanya pengalaman dan stereotip ini akan mengganggu nantinya dalam perancangan.

2. Yulius Steven.

Yulius Steven merupakan psikolog *part-time* di UMN. Di UMN sendiri beliau sudah kurang lebih bekerja selama 1 tahun. Sebelumnya beliau juga pernah menjadi psikolog di berbagai rumah sakit dan sekarang sudah memiliki pengalaman kerja kurang lebih 6 tahun. Di samping itu, beliau juga memberikan layanan konseling melalui aplikasi *whats'app*. Dari

beliau, penulis berharap untuk mendapatkan data-data sebagai berikut:

- Kasus mahasiswa datang dengan kecenderungan bunuh diri,
- Kesulitan yang dihadapi dalam memberikan konseling,
- Efektifitas jika menggunakan aplikasi dalam berkonseling,
- Keperluan mahasiswa dapat menghubungi konselor diluar jam kerja,
- Cara yang dilakukan selama ini dan efektifitasnya, dan
- Mahasiswa dari fakultas mana yang paling banyak memiliki kecenderungan pemikiran untuk bunuh diri.



Gambar 3. 2. Wawancara dengan Yulius Steven

Wawancara dilakukan kepada Yulius pada 7 Agustus 2018 pada jam setengah sebelas di Student Support Universitas Multimedia Nusantara. Dari wawancara tersebut didapatkan informasi dan jawaban yang membantu dan mendukung adanya perancangan aplikasi ini.

Pertama, Yulius menerangkan bahwa adanya mahasiswa yang memiliki kecenderungan bunuh diri. Kasus terparah berasal dari Fakultas Seni dan Desain, sementara fakultas lain kasus yang ada tidak separah dan sebanyak dari Fakultas Seni dan Desain. Pada fakultas lain, Yulius sendiri ternyata belum pernah menemukan kasus mahasiswa yang sudah mencoba bunuh diri sementara di Fakultas Seni dan Desain sudah ditemui beberapa.

Selanjutnya, yang menjadi kendala menurut Yulius sendiri adalah waktu. Karena waktu yang disediakan oleh student *support* sendiri terbatas. Selain itu, karena mahasiswa cukup enggan berkonseling akhirnya menjadi kendala juga bagi student *support* untuk membantu.

Untuk aplikasi ini sendiri, Yulius menanggapi dengan positif. Di mana menurut beliau aplikasi ini dapat membantu mahasiswa yang

memang memiliki jadwal padat. Menurutnya mahasiswa juga dipermudah dengan adanya aplikasi ini sehingga mahasiswa dapat berkonseling sembari mengerjakan tugas.

Terakhir, Yulius kurang setuju jika mahasiswa dapat menghubungi konselor diluar jam kerja. Beliau juga menyarankan sebaiknya disediakan nomer darurat untuk dihubungi diluar jam kerja jika kasusnya memang *urgent*.

3. F (nama disamarkan)

F merupakan mahasiswa pada Universitas Multimedia Nusantara yang berlokasi di daerah Gading Serpong. Penulis melakukan wawancara terhadap F untuk mendapatkan beberapa informasi sebagai berikut:

- Sudah berapa lama memiliki pikiran untuk bunuh diri
- Sumber masalah yang dihadapi
- Apakah memiliki rencana untuk melakukan bunuh diri
- Saat pikiran itu muncul apa yang biasanya dilakukan untuk merasa lebih tenang
- Apa yang dibutuhkan dalam kondisi *suicidal*
- Motivasi untuk terus berjuang

Dengan F, wawancara dilakukan via *whatsapp* dengan fitur *chat*, wawancara dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2018.

Pada kasus F masalah yang dihadapi adalah masalah di mana ibunda dari F memperlakukan F dengan kurang baik, dan tidak jarang F

mengalami kekerasan secara verbal dari ibunya. Hal ini juga sudah berlangsung lama semenjak F masih SMP.

F juga mengungkapkan sudah memiliki pikiran *suicidal* dan keinginan untuk bunuh diri yang cukup lama di mana dia merasa sudah memiliki keinginan tersebut selama kurang lebih 5 tahun belakangan ini. Bahkan F mengakui di samping memiliki pikiran untuk bunuh diri, F juga pernah memiliki rencana untuk bunuh diri. Tidak hanya sekali namun rencana tersebut sudah 3 atau 4 kali rencanakan untuk bunuh diri.

Biasanya jika pikiran dan keinginan bunuh diri tersebut sudah mulai muncul, F akan melakukan *ranting* dengan membuat *post* di media sosial untuk menenangkan diri. Menurut beliau ranting yang dilakukan saat memiliki pikiran *suicidal* dapat memberikan rasa tenang.

F sendiri memutuskan untuk tidak bunuh diri karena merasa takut Degnan rasa sakit saat melakukan proses bunuh diri tersebut.

4. N (nama disamarkan)

N merupakan mahasiswa pada Universitas Multimedia Nusantara angkatan 2015. Penulis melakukan wawancara terhadap N untuk mendapatkan beberapa informasi sebagai berikut:

- Sudah berapa lama memiliki pikiran untuk bunuh diri
- Sumber masalah yang dihadapi
- Apakah memiliki rencana untuk melakukan bunuh diri
- Saat pikiran itu muncul apa yang biasanya dilakukan untuk merasa lebih tenang

- Apa yang dibutuhkan dalam kondisi *suicidal*
- Motivasi untuk terus berjuang

Dengan N, wawancara dilakukan via *whatsapp* dengan fitur *chat*. Penulis melakukan wawancara dengan N tanggal 2 November 2018.

Pada kasus N, beliau memiliki figure ayah yang *abusive* pada sewaktu kecil, N menceritakan kepada penulis bahwa ayahnya memperlakukan N dan ibunya dengan tidak baik. Tidak jarang ayah N melakukan tindak kekerasan secara fisik terhadap N.

N mengakui sudah memiliki pikiran untuk bunuh diri ini dari lama, kurang lebih semenjak awal masuk SMA. Biasanya ketika pikiran tersebut muncul, N memilih untuk melakukan *ranting* atau mem-*posting* berbagai *joke* yang mengarah pada perilaku *suicidal*. Hal tersebut dilakukan oleh N karena dapat memberikan kepuasan tersendiri.

Selain *ranting*, N mengakui bahwa dia juga menikmati *self-harm* dengan menyayat bagian lengan tangannya ketika mengalami suatu masalah. Hal ini N lakukan karena N merasa sakit yang dirasakan secara mental seakan berpindah ke luka yang ada di lengan tangannya.

Hal yang selama ini mendorong N untuk masih terus berjuang adalah ibu dan teman-temannya, N mengakui bahwa *support* dari teman dan ibundanya sangat berarti untuknya.

5. A (nama disamarkan)

A merupakan mahasiswa di Universitas Dian Nuswono yang berlokasi di Semarang. Penulis melakukan wawancara pada tanggal 13 September

2018 dengan video call melalui aplikasi *line*. Sama seperti F dan N, dari beliau, penulis berharap mendapatkan beberapa informasi sebagai berikut:

- Sudah berapa lama memiliki pikiran untuk bunuh diri
- Sejak kapan memiliki pikiran tersebut
- Sumber masalah yang dihadapi
- Apakah memiliki rencana untuk melakukan bunuh diri
- Saat pikiran itu muncul apa yang biasanya dilakukan untuk merasa lebih tenang
- Apa yang dibutuhkan dalam kondisi *suicidal*
- Motivasi untuk terus berjuang



Gambar 3. 3. Wawancara dengan A

Dari beliau, penulis mendapatkan informasi bahwa beliau sudah kurang lebih satu tahun terakhir memiliki pikiran untuk bunuh diri, Hal ini dimulai semenjak kurang lebih satu tahun yang lalu saat beliau merasakan tekanan untuk lulus kuliah oleh orang tuanya. Di samping itu beliau juga ditekan oleh orangtuanya untuk segera bekerja.

Beliau mengungkapkan untuk merasa tenang beliau biasanya tidur dan baru akan menceritakan masalah yang dihadapinya beberapa hari kemudian setelah merasa agak baikan (masih tertekan tapi sudah merasa lebih baik). Biasanya, setelah bercerita kepada teman dekat beliau merasa lebih baik. Hal yang menjadi motivasi beliau untuk terus berjuang adalah adanya jani kepada 'seseorang' yang tidak disebutkan namanya. 'Seseorang' itu juga yang telah selama ini menemani beliau menjadi motivasi sehingga beliau masih terus mau berjuang.

3.1.2.2. Observasi

Penulis melakukan observasi kepada beberapa mahasiswa di UMN yang memiliki kecenderungan berpikir untuk melakukan bunuh diri. Observasi ini dilakukan dari tanggal 14 Juni 2018 sampai 6 September 2018 kepada lima orang mahasiswa Fakultas Seni dan Desain UMN.

Dari Observasi tersebut penulis menemukan adanya kebiasaan dari tingkah laku mahasiswa yang mengalami kecenderungan tersebut. lima mahasiswa tersebut biasanya cukup aktif pada media sosial (yang teramati adalah via *facebook* dan *Instagram*). Di samping itu, tidak jarang dari status mahasiswa biasanya menuliskan masalah yang sedang dihadapi (*rant*) dan diakhiri dengan beberapa status yang bernada ingin bunuh diri ("*mending mati ae lah*", "*I'm better off dead*", "*I want to kill myself*", "*If only suicide is painless, I'll do it right away.*" Dan sebagainya). Tidak jarang juga mahasiswa tersebut mengutarakan beberapa keluhan mereka seperti "aku capek" dan dua dari lima mahasiswa tersebut secara terang-

terangan mengungkapkan kalau mereka merasa masalah mereka tidak pernah berakhir (sudah berlangsung tahunan).

Selain itu, tidak jarang juga ketika konflik sedang memanas, 3 dari 5 mahasiswa tersebut panik dan keinginan untuk bunuh diri lebih mudah diungkapkan dibandingkan dengan saat situasi sudah mulai tenang. Selama observasi, penulis juga menemukan bahwa kelima mahasiswa tersebut dapat lebih tenang ketika cerita mereka didengarkan. Selain itu, biasanya ke-lima mahasiswa tersebut lebih mudah bercerita pada waktu sore atau malam (lebih aktif pada sore di atas jam 4 sampai tengah malam) pada waktu masa perkuliahan dan dapat bercerita dari pagi dalam kondisi liburan (pada kondisi mereka memiliki waktu luang).

3.1.2.3. Studi Eksisting Aplikasi

Studi Eksisting aplikasi dilakukan untuk mendukung perancangan aplikasi.

Secara spesifik, studi dilakukan terhadap aplikasi dengan konten sejenis dengan aplikasi konseling ini. Beberapa aplikasi yang ada dilihat dari kontennya. Beberapa aplikasi lain dilihat dari segi *layouting* dan *user interface* dan *user experience*-nya.

1. 7cups



Gambar 3. 4. Logo 7cups

(https://scontent-sin2-1.xx.fbcdn.net/v/t1.0-9/12366343_931337740319411_1788527042413534872_n.jpg?_nc_cat=108&_nc_ht=scontent-sin2-1.xx&oh=189cc254b0805da30790ad83a469642b&oe=5C9B867F)

7cups merupakan aplikasi mobile berbasis android yang sejenis dengan aplikasi yang akan dibuat. Aplikasi ini dibuat oleh 7 Cups of Tea. Untuk mencari aplikasi ini, kita tinggal mengetik “7cups” pada google playstore. Pada aplikasi ini kita dapat memilih 1 masalah yang mau kita hadapi dan nantinya akan disebut sebagai *path*. *Path* ini adalah tips yang diberikan supaya kita dapat mengatasi masalah kita. Pada awal registrasi, kita dapat memilih satu *path* yang akan kita ambil. Jika kita memiliki lebih dari satu masalah kita dapat mengambil *path* lebih dari satu namun harus membayar. Di samping *path*, kita juga memiliki opsi untuk melihat *video* maupun *audio* yang menyenangkan. Video maupun audio tersebut dapat kita gunakan ketika dalam kondisi tertekan.

Di samping itu, kita juga dapat menjadwalkan terapi melalui *bot* yang ada di aplikasi ini (berbayar) atau dapat berbicara langsung dengan *listener* yang bertugas memang untuk mendengarkan dan memberi saran tentang apa yang sebaiknya kita lakukan.

Hal menarik lainnya dari aplikasi ini adalah adanya *support group chat* dan *popular community threads*. Pada *support group chat* kita dapat menceritakan masalah kita dan nantinya akan ditanggapi oleh beberapa orang lainnya. Sementara pada *community threads* kita selain dapat berbalas dengan teman lainnya (*peer*) secara tidak langsung, kita juga akan dapat menemui tips cara menjaga diri dan *self-care challenge*. *Self-care challenge* sendiri merupakan tantangan supaya mereka yang memiliki masalah ditantang untuk menjaga diri

(khususnya yang memiliki masalah dan melakukan tindakan *self-harm*).

Aplikasi ini didominasi oleh warna biru dan ungu yang cenderung cerah, hanya warna pada bagian *path* saja yang berbeda (agak keunguan). *Font* yang dipakai pada aplikasi ini didominasi oleh *font* berjenis *sans-serif*.

Untuk menu, kita dapat melihat menu yang ada pada aplikasi ini dengan menyetuk lambing titik 3 yang terdapat di pojok kiri dari layer menu utama aplikasi ini. Namun, tidak semua menu diletakkan di opsi titik 3 ini, seperti *chat* dan *path* yang diletakkan pada bagian bawah di menu utama. Bagi yang belum terbiasa, mungkin akan sedikit bingung dan mencoba mencari posisi *chat* pada menu titik 3 yang tersedia, terutama dalam kondisi panik.

Walaupun sebagai aplikasi konseling dan pertolongan pertama, 7cups bukanlah aplikasi yang dapat dipakai untuk mencegah ataupun mengurangi kecenderungan *suicidal*.

Tabel 3. 1. Tabel SWOT Aplikasi 7cups

Strenghts	Weaknesses
<ul style="list-style-type: none">• Memiliki banyak <i>listener</i>• Memiliki warna yang cerah• Subscription terbilang mahal untuk mahasiswa (13 USD / bulan)	<ul style="list-style-type: none">• Path hanya dapat diambil 1x, tidak dapat diganti.• Konten didominasi Bahasa inggris saja Notifikasi yang <i>annoying</i> (untuk mempublish apa yang dirasakan)

<ul style="list-style-type: none"> • Mudah diakses dan dapat berkonseling di mana saja (portable) 	<ul style="list-style-type: none"> • Agak membingungkan saat pertama kali dipakai
Opportunities	Threats
<ul style="list-style-type: none"> • Dapat direferensikan sebagai pertolongan pertama. • Lebih murah dibanding konseling tatap muka. 	<ul style="list-style-type: none"> • Masih ada threads yang tidak nyambung dengan konten. • Adanya listener yang kasar dan <i>judging</i>.

2. *Betterhelp*



Gambar 3. 5. Logo *Betterhelp*
(<http://c51bbs.com/images/Betterhelp.png>)

Betterhelp aplikasi yang dibuat oleh Alon Matas dan Danny Bragonier pada tahun 2013 dan dibeli oleh perusahaan bernama Teladoc pada tahun 2015. *Betterhelp* merupakan aplikasi kesehatan yang menyediakan layanan konseling secara *online*. Berbeda dengan 7cups, *Betterhelp* tidak memiliki layanan *listener*. *Betterhelp* hanya menyediakan layanan konseling dengan konselor.

Konselor yang disediakan oleh *Betterhelp* merupakan psikolog dan terapis yang memiliki pengalaman dan lisensi pada bidangnya masing-masing. *Betterhelp* pada websitenya www.Betterhelp.com, mengklaim bahwa 94% *user*nya lebih memilih menggunakan aplikasi tersebut dibandingkan bertemu langsung dengan konselor.

Betterhelp cenderung terlihat polos dengan warna putih dengan *font sans-serif* yang mendominasi tampilan aplikasi. Di samping itu, menu navigasi *Betterhelp* semuanya terletak dibawah layar sehingga terlihat rapi dan praktis. Dibandingkan *7cups*, *Betterhelp* lebih rapi dan lebih mudah digunakan.

Perbedaan yang cukup mencolok dari *7cups* dan *Betterhelp* dari segi fungsi, di mana pada *Betterhelp* kita dapat membuat janji dengan konselor dan kita dapat memakai aplikasi *Betterhelp* pada kondisi darurat, Bahkan aplikasi ini memiliki *urgent button* yang sewaktu-waktu dapat digunakan jika memang berada dalam kondisi darurat.

Tabel 3. 2. Tabel SWOT *Betterhelp*

Strenghts	Weaknesses
<ul style="list-style-type: none"> • Mudah untuk berkomunikasi dengan konselor • Konselor merupakan seorang yang ahli & responsif • Dapat berkomunikasi kapanpun (24 /7) • Adanya free 7 days trial • Dapat membuat janji temu 	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk berkomunikasi harus memberikan informasi kartu kredit / debit / paypal terlebih dahulu. • Mahal (\$65 / minggu tanpa subsidi dan \$35 / minggu dengan subsidi) • Tidak memiliki loading

dengan konselor	screen
Opportunities	Threats
<ul style="list-style-type: none"> • Dapat direferensikan sebagai pertolongan pertama. • Banyaknya <i>user</i> yang ingin berkonseling dengan seorang psikolog yang ahli 	<ul style="list-style-type: none"> • Banyaknya aplikasi serupa yang lebih murah • <i>User</i> terbatas pada mereka yang mampu

3. *Line* App



Gambar 3. 6. Logo *Line* App

(https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:LINE_logo.svg)

Line app merupakan aplikasi yang dibuat oleh LINE corporation. Aplikasi ini dirilis pada tahun 2014. Aplikasi ini merupakan aplikasi *chatting* gratis dan dapat melakukan panggilan (*call*) baik audio maupun video. *Line* sendiri selain menyediakan fitur *messaging / chat*, juga menyediakan fitur *timeline* dan berita. Pada aplikasi originalnya, *line* cenderung didominasi oleh warna putih dengan *background* biru dan *font sans-serif*. Namun, aplikasi ini sangat fleksibel di mana *font*, *icon*, dan warna-warna yang ada dapat dipilih sendiri oleh *user* atau dapat diganti dengan mengganti tema yang dipakai (sangat fleksibel).

Aplikasi ini terbilang rapih, karena dengan adanya menu dan ikon yang banyak, aplikasi ini cenderung tetap mudah dipakai dan tidak membuat bingung pengguna. Di samping itu, untuk membeli suatu tema hanya dikenakan biaya 75 ribu rupiah saja dan tema tersebut dapat dimiliki selama aplikasi tersebut masih ada.

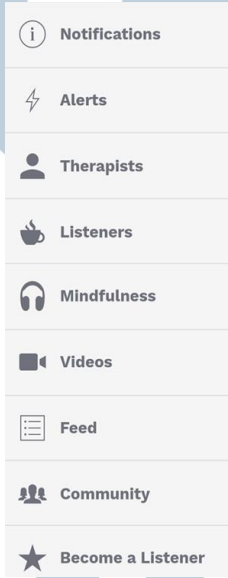
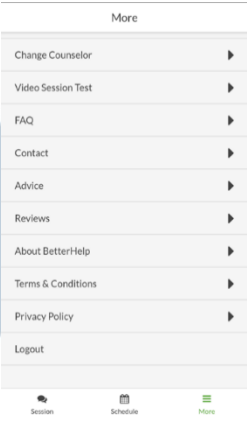
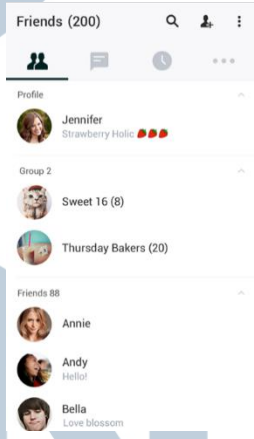
Tabel 3. 3. SWOT Aplikasi Line Apps

Strenghts	Weaknesses
<ul style="list-style-type: none"> • Tidak membingungkan sehingga nyaman dipakai • Gratis • Adanya opsi untuk kostumisasi (<i>customize</i>) • Loading yang terbilang cepat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Notifikasi yang mengganggu jika ada yang <i>chat spam</i>. • Tema dan stiker yang harus dibeli (15rb / set stiker dan 45rb / tema) • Mudah disalahgunakan (Adanya akun pornografi yang dapat diakses dengan mudah)
Opportunities	Threats
<ul style="list-style-type: none"> • Tersedia di berbagai platform (pc, mobile phone, tablet dll) 	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya aplikasi serupa (whats'app, kakaotalk, dll)

Tabel 3. 4. Tabel Perbandingan Studi Eksisting

Pembading	7 cups	Betterhelp	Line
<i>Brand icon</i>	<p>Brand <i>Icon</i> 7cups merupakan gambar cangkir dengan bentuk balon bicara pada bagian atas cangkir yang menandakan ajakan bicara pada aplikasi tersebut.</p> 	<p>Brand <i>Icon</i> pada <i>Betterhelp</i> merupakan <i>icon</i> berbentuk tangan dengan latar berwarna hijau. <i>Icon</i> ini melambangkan tawaran pertolongan yang disediakan oleh aplikasi tersebut.</p> 	<p><i>Line</i> merupakan layanan aplikasi <i>messaging</i>. Sehingga logo yang dipakai memiliki bentuk balon bicara. Menandakan logo tersebut memberikan layanan untuk berkirim pesan.</p> 
<i>Action button</i>	<p><i>Button</i> yang dipakai semuanya kurang lebih berbentuk persegi Panjang dengan <i>icon</i> dan label. (gambar 3.8 kiri)</p>	<p>Hanya 3 <i>button</i> yang memakai <i>icon</i> (<i>button</i> session, schedule, dan more) sisanya memakai label saja. (gambar 3.8 tengah)</p>	<p><i>Button</i> sebagian besar berupa <i>icon</i> dan label namun ada juga <i>button</i> yang hanya memakai <i>icon</i>. (gambar 3.8 kanan)</p>
<i>Action icon</i>	<p><i>Action icon</i> dapat dipahami karena</p>	<p><i>Icon</i> yang dipakai dengan mudah</p>	<p><i>Icon</i> yang ada mudah dipahami karena umum</p>

	<p>sesuai dengan konteks yang ada. Walaupun ada <i>icon</i> yang memang tidak umum di pakai (tanda bintang pada “<i>become a listener</i>”)</p>	<p>dipahami (sesuai konteks) dan <i>icon</i> yang dipakai sudah umum dipakai di banyak aplikasi lainnya serta tetap diberi label.</p>	<p>dipakai, di samping itu <i>icon</i> yang ada juga sebagian besar diberi label. Untuk tema memang memakai <i>icon</i> yang tidak umum, tapi karena posisinya tetap maka akan mudah dipahami bagi pengguna yang sudah terbiasa memakai aplikasi ini.</p>
<i>Layout</i>	<p><i>Layout</i> pada aplikasi ini terbilang agak berantakan karena pada page path</p>	<p><i>Layout</i> pada aplikasi ini sangat rapi dan enak dilihat, penggunaan <i>grid</i> sangat jelas terasa pada aplikasi ini.</p>	<p>Walaupun memiliki banyak opsi dan <i>button</i>, <i>layout</i> pada aplikasi ini sangat rapi dan enak dilihat, penggunaan <i>grid</i> sangat jelas terasa pada aplikasi ini.</p>

<p><i>Navigation</i></p>	<p>Merupakan <i>hybrid</i> antara <i>tree hierarchy</i> dan <i>bar / drawers</i> tapi agak cukup membingungkan karena <i>bar</i> juga dipakai hanya untuk 2 opsi saja.</p> 	<p>Merupakan <i>hybrid</i> antara <i>tree hierarchy</i> dan <i>bar / drawers</i>. Tapi sangat rapi karena semua menu terletak pada <i>drawers</i> bagian bawah (<i>bottom navigation</i>) dan <i>tree</i> baru akan muncul setelah menekah opsi “<i>more</i>” dan baru mencari opsi lainnya yang dibutuhkan.</p> 	<p>Merupakan <i>hybrid</i> antara <i>tree hierarchy</i> dan <i>bar / drawers</i>. Sangat rapi karena semua menu terletak pada bagian atas, untuk menu <i>settings</i> juga terlihat rapi walaupun dengan <i>icon-icon</i> dan memiliki banyak menu.</p> 
<p><i>Content</i></p>	<p>Konten sangat banyak dan disusun rapi, walaupun ada kesan sedikit</p>	<p>Konten disusun sangat rapi, walaupun konten isi dari aplikasi ini</p>	<p>Konten dari aplikasi ini berupa <i>messaging</i>, <i>timeline</i>, berita dan <i>shop</i>. Namun menu-</p>

	berantakan dari navigasi namun penyusunan konten sebenarnya mudah dicari. Konten pada aplikasi ini tidak hanya berkonsultasi tetapi juga ada video maupun audio yang dapat membantu menenangkan <i>user</i> saat panik.	sebenarnya hanyalah konseling dan menyusun jadwal temu dengan konselor. Sisanya hanya menu pengaturan dan subscription saja	menu tersebut dipecah secara baik oleh <i>Line</i> di mana menu berita, <i>chat</i> dan <i>timeline</i> yang merupakan isi utama dapat dilihat dengan jelas dan <i>shop</i> mudah ditemukan pada opsi <i>more</i> (titik 3).
<i>Font</i>	<i>Font</i> berwarna abu-abu dan biru, berupa <i>sans-serif</i> dengan ketebalan <i>medium</i> .	<i>Font</i> yang dipakai sebagian besar berupa <i>sans-serif</i> dan berwarna abu-abu, namun pada bagian “ <i>enter your pin</i> ” menggunakan <i>font serif</i> berwarna putih	<i>Font</i> yang dipakai menyesuaikan tema yang dipakai oleh <i>user</i> baik warna maupun <i>font</i> -nya. (sangat fleksibel)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

<i>Search bar</i>	Tidak ada	Tidak ada	Memiliki <i>search bar</i> pada bagian atas aplikasi dan terletak pada pojok kanan atas.
<i>Activity Indicator</i>	Memiliki <i>icon</i> berupa spinner dengan 2 tanda panah yang melengkung	Tidak memiliki <i>activity indicator</i> sama sekali	Memiliki <i>icon</i> berbentuk bulat dan berupa spinner dengan garis yang berputar
<i>Profile button</i>	Tidak memiliki <i>profile button</i>	Memakai label dengan bertuliskan <i>profile</i>	Memakai <i>icon</i> bundar
<i>Settings</i>	Memakai <i>icon</i> gerigi	Memakai label dengan tulisan " <i>settings</i> "	Memakai <i>icon</i> gerigi

3.2. Metodologi Perancangan

Metodologi yang dipakai dalam perancangan ini adalah metodologi perancangan yang dibuat oleh Thai Lam (2016). Metodologi tersebut terdiri dari riset, pembuatan *persona*, pembuatan *sitemap*, *wireframing* dan *prototyping* dan

terakhir adalah validasi dan Analisa. Metode perancangan yang dipakai dijelaskan sebagai berikut:

1. Riset Pengguna

Pada tahap ini penulis melakukan riset atau penelitian dasar termasuk mulai dari mencari latar belakang permasalahan, identifikasi masalah dan mengumpulkan data-data pendukung. Setelah latar belakang dan masalah teridentifikasi tahap ini dilanjutkan dengan mengumpulkan data calon pengguna yang nantinya dijadikan *persona*. *Persona* ini juga termasuk kebiasaan, kegiatan, hal yang disukai oleh calon pengguna dan hal yang tidak disukai oleh calon pengguna.

2. Pembuatan *Persona*

Pada proses ini penulis menganalisa data-data tentang calon pengguna yang sudah didapat. Data ini kemudian dijadikan *persona* dan menjadi dasar dari perancangan yang dilakukan. Menurut Thai Lam (2016) karena desain haruslah memecahkan suatu masalah yang ada, maka desain yang dibuat haruslah menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Karena hal itulah *persona* menjadi dasar dari perancangan yang dilakukan.

3. Pembuatan *Sitemap*

Setelah membuat *persona*, pada tahap ini penulis mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai oleh pengguna. Di samping itu

juga memperkirakan tindakan yang akan dilakukan oleh pengguna nantinya dan kemudian dipetakan sebagai *sitemap*.

4. *Wireframing & Prototyping*

Pada tahap ini penulis mulai membuat dasar UX dari aplikasi. Mulai dari *wireframing* sampai penempatan *icon* dan *button*. Di samping itu pada tahap ini juga ditentukan pula interaksi yang dipakai pada aplikasi nantinya. Keseluruhan, tahap ini merupakan tampilan awal dari aplikasi yang dibuat.

5. Pembuatan UI

Pada tahap ini penulis mulai membuat *icon*, menentukan warna aplikasi dan menentukan juga visual dari aplikasi. Penentuan visual ini akan mengacu kembali pada *persona* yang sudah dibuat.

6. Validasi dan Analisa

Pada tahap ini, aplikasi yang sudah dibuat disebar dan dicoba oleh calon pengguna dan kemudian dilakukan analisa apa saja yang perlu diperbaiki.

Tahap ini akan dibahas secara khusus pada bab 4.

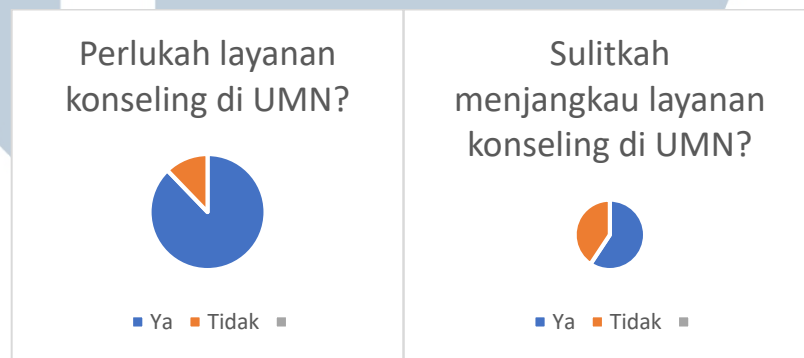
3.3. Perancangan

Pada sub bab ini dibahas tahap perancangan yang dilakukan oleh penulis sampai pada tahap pembuatan UI.

3.3.1. Riset Pengguna

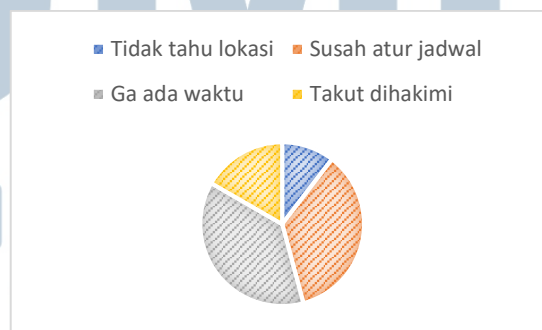
Riset ini sendiri sudah dimulai sejak awal pengumpulan data melalui kuesioner untuk mendapatkan latar belakang dan rumusan masalah lalu dilanjutkan dengan wawancara dan observasi.

Dari data kuesioner didapatkan beberapa informasi, informasi tersebut adalah banyaknya mahasiswa yang merasa butuh untuk berkonseling namun merasa kesulitan dalam menjangkau layanan konseling yang berada di UMN.



Gambar 3. 7. Hasil Kuesioner Mahasiswa Tentang Konseling UMN

Di samping itu kuesioner juga menunjukkan data banyaknya mahasiswa yang sulit menjangkau layanan konseling karena keterbatasan waktu mereka.

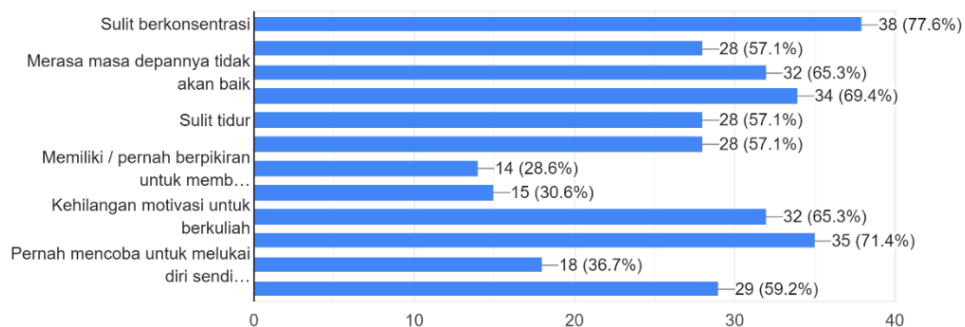


Gambar 3. 8. Hasil Kuesioner yang Menjadi Masalah Utama Berkonseling

Sayangnya, kuesioner juga menunjukkan hal yang mengkhawatirkan, di mana setidaknya dari responden yang mengisi kuesioner ditemukan 57% mahasiswa pernah memiliki pemikiran untuk bunuh diri.

1. Pernahkan anda mengalami salah satu atau beberapa gejala dibawah ini?
(pilih yang pernah dialami)

49 responses



Gambar 3. 9. Data Mahasiswa dengan Gejala Depresi

Setelah itu riset dilanjutkan dengan wawancara. Wawancara ini untuk mendapatkan data tentang calon pengguna dan sebagai data dalam pembuatan *persona*. Untuk wawancara, penulis mendapatkan informasi tentang kurang lebih apa yang dibutuhkan oleh calon pengguna, beberapa di antaranya adalah tempat untuk *ranting*, butuh didengarkan dan terkadang juga merasa butuh solusi atau saran dari masalah yang sedang mereka hadapi. Hal lain yang ditemui penulis pada F, N, dan A adalah ketidak-sukaan subjek terhadap sikap-sikap menghakimi atau *judging* yang dilakukan oleh sebagian kenalan dari ketiga narasumber tersebut. Di samping itu dengan merasa didengarkan, mereka merasa lebih tenang (baik dengan *ranting* karena merasa ada yang memperhatikan setelah ranting ataupun dengan *curhat* dan menceritakan kepada teman yang dapat dipercaya).

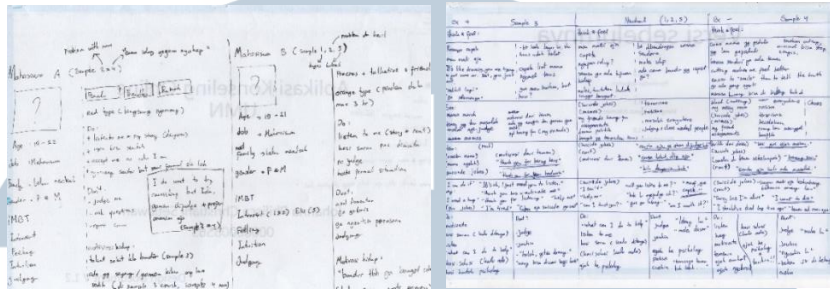
Selain wawancara dan kuesioner, riset juga dilakukan dengan metode observasi. Dari data observasi, penulis menemukan data di mana 3 dari 5 subjek yang diamati cenderung melakukan ranting sesaat setelah menemui masalah. Dan 2 dari 5 subjek cenderung bercerita sesaat setelah situasi membaik.

Penulis juga mendapatkan informasi di mana semua subjek tersebut cenderung memiliki pemikiran untuk bunuh diri ketika memiliki waktu luang baik pada pagi hari, ataupun malam hari. Satu subjek juga memiliki kebiasaan untuk menangis dan mengunci diri ketika memang tidak memiliki aktivitas untuk dilakukan.

3.3.2. Membuat Persona

Persona dibuat berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan. Persona yang dibuat dibagi menjadi 3 jenis *user*. *User* yang pertama akan disebut sebagai *extreme positive*, *user* ini merupakan sebagian kecil *user* yang ada dan memiliki karakter yang optimis. *User* yang kedua akan disebut sebagai *mainstream user*, *user* ini merupakan sebagian besar *user* yang akan memakai aplikasi ini. *User* yang ketiga akan disebut sebagai *extreme negative*, *user* ini merupakan sebagian kecil *user* yang ada dan memiliki karakter yang cenderung pesimis.

Pembuatan *persona* dimulai dengan memilah data dari riset terlebih dahulu dan kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *persona* itu sendiri. Data yang diperoler pertama dicatat dan kemudian diolah menjadi *persona*.



Gambar 3. 10. Pengolahan Data Menjadi Persona

Data yang diperoleh baik melalui wawancara maupun observasi yang telah dikumpulkan kemudian dibuat ringkasan mulai dari apa yang mereka pikirkan / rasakan sehari-hari, hal-hal yang didengar, diucapkan dan dilihat sehari-hari. Dan kemudian dibuat tabel singkat kurang lebih mengenai apa yang membuat mereka nyaman dan tidak nyaman.

Tabel 3. 5. Tabel *Do & Don't* Ringkasan dari Persona

	<i>Extreme +</i>	<i>Mainstream User</i>	<i>Extreme -</i>
Ket.	Mereka yang berpikiran untuk bunuh diri tapi hanya sebatas rant dan masih dapat melihat sisi positif dari kehidupan	Mereka yang memiliki pikiran untuk bunuh diri, merasa sudah lelah dengan hidup sampai pernah mencoba untuk bunuh diri	Mereka yang merasa tidak memiliki tujuan hidup dan saat mengalami masalah langsung mengambil <i>self-harm</i> sebagai solusi
Do	<ul style="list-style-type: none"> • Memotivasi • Kasi saran jika mereka meminta • Mendengarkan • “What can I do to help?” • Kasi kontak / jalan untuk berobat 	<ul style="list-style-type: none"> • Memotivasi • Kasi saran jika mereka meminta • Mendengarkan • “What can I do to help?” • Ajak dan temani untuk berobat • “Thank you for being here” 	<ul style="list-style-type: none"> • Memotivasi • Mendengarkan • Ajak dan temani untuk berobat • Ajak bermain bersama

<i>Don't</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bersikap menghakimi • Jauh • “halah, gitu doang” • Berkomentar tentang masalah yang dihadapi tanpa diminta 	<ul style="list-style-type: none"> • Bersikap menghakimi • Jauh • “halah, gitu doang” • “lebay lu” • “dasar males” • Seharusnya kamu tuh...” 	<ul style="list-style-type: none"> • “dasar nyusahin” • “kok lu ga bantu sih?” • “beban dasar” • Cuekin • Bersikap menghakimi • Jauh • “ga sayang apa sama badan?”
--------------	---	--	---

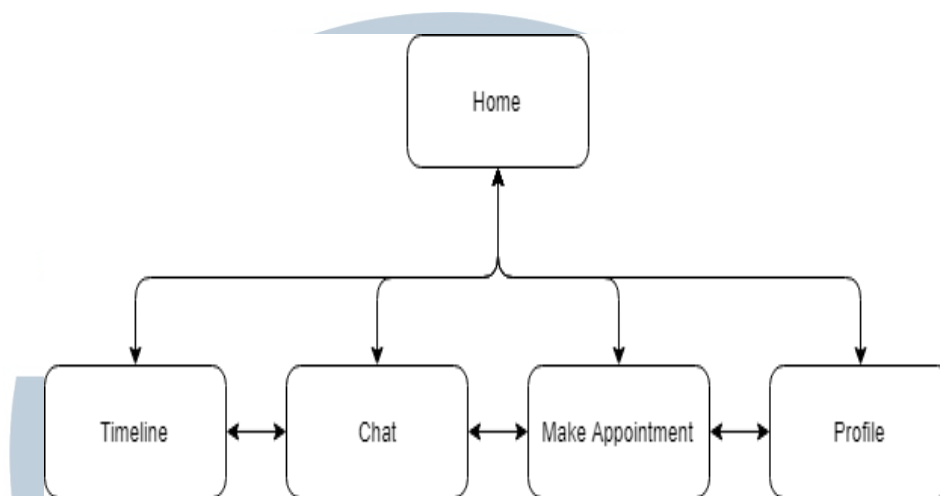
3.3.3. Membuat *Sitemap*

Sitemap dibuat setelah mempertimbangkan kebutuhan *user* dari *persona* yang telah dibuat. Proses ini dimulai dengan membuat *listing* kebutuhan dan fitur yang akan ada pada aplikasi, kemudian dibuatlah peta peletakan fitur-fitur yang ada tersebut.

Pada *listing* fitur yang akan ada, penulis mengacu pada *persona* yang sudah dibuat, baik dari kebiasaan dan kegiatan yang membuat pengguna merasa tenang. Beberapa fitur yang di-list tersebut adalah sebagai berikut:

- *Login & register* (digunakan untuk masuk ke aplikasi)
- *Timeline* (untuk memposting berbagai rant)
- *Chat* (untuk berkonseling pada konselor)
- *Settings* (untuk mengatur beberapa pengaturan yang ada)
 - *Anonymus Setting* (Untuk menyembunyikan identitas pengguna)
 - *Profile* (Untuk melihat data pribadi)
 - *Appointment* (untuk membuat janji dengan konselor, termasuk menambah, mengubah dan menghapus janji konseling)

Dari *listing* tersebut dibuatlah *sitemap* seperti pada gambar berikut:



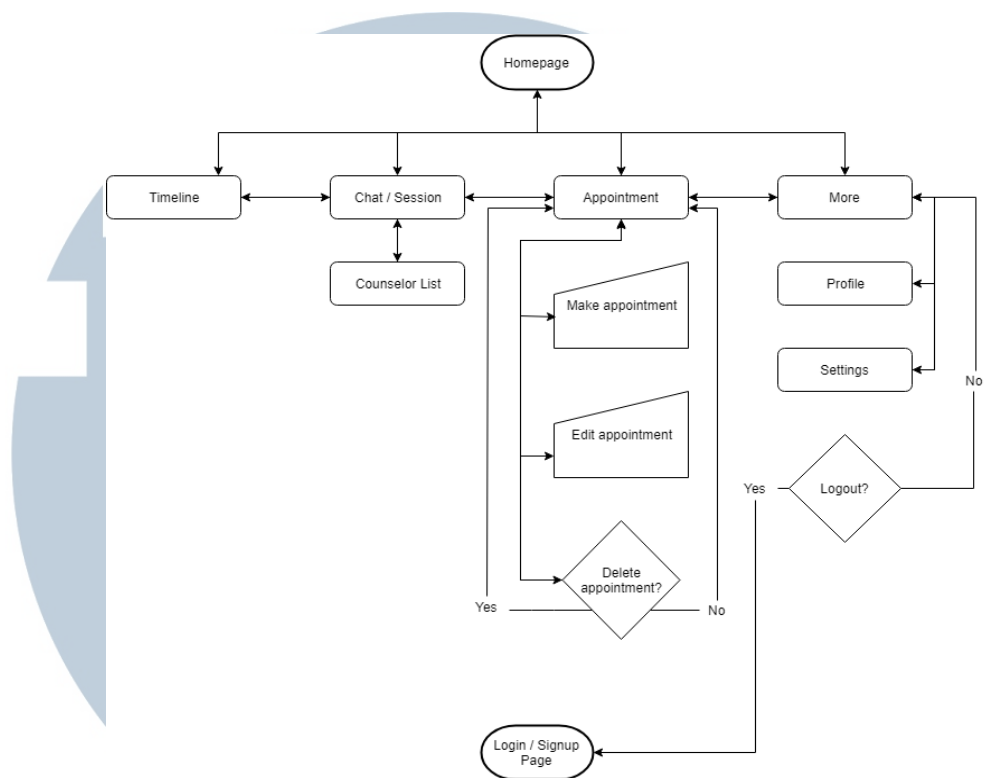
Gambar 3. 11. *Sitemap Pertama Aplikasi*

Awalnya aplikasi dibuat dengan sangat sederhana dimana dari menu *home*, kita dapat meng-akses 4 halaman lainnya yaitu *timeline*, *chat*, *appointment* dan *profile*. Dan setiap halaman dapat mengakses 4 halaman lainnya. Hal ini membuat perpindahan halaman mudah dilakukan.

Namun karena *sitemap* tersebut tidak menampilkan seluruh fitur yang diinginkan (tidak adanya fitur *setting* dan tidak adanya fitur untuk mengubah dan menghapus *appointment*) maka *sitemap* tersebut kemudian diubah.

Hasilnya *sitemap* menjadi lebih kompleks namun fitur – fitur yang ada juga menjadi lebih lengkap. Hasil perubahan tersebut tertera pada gambar berikut:

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

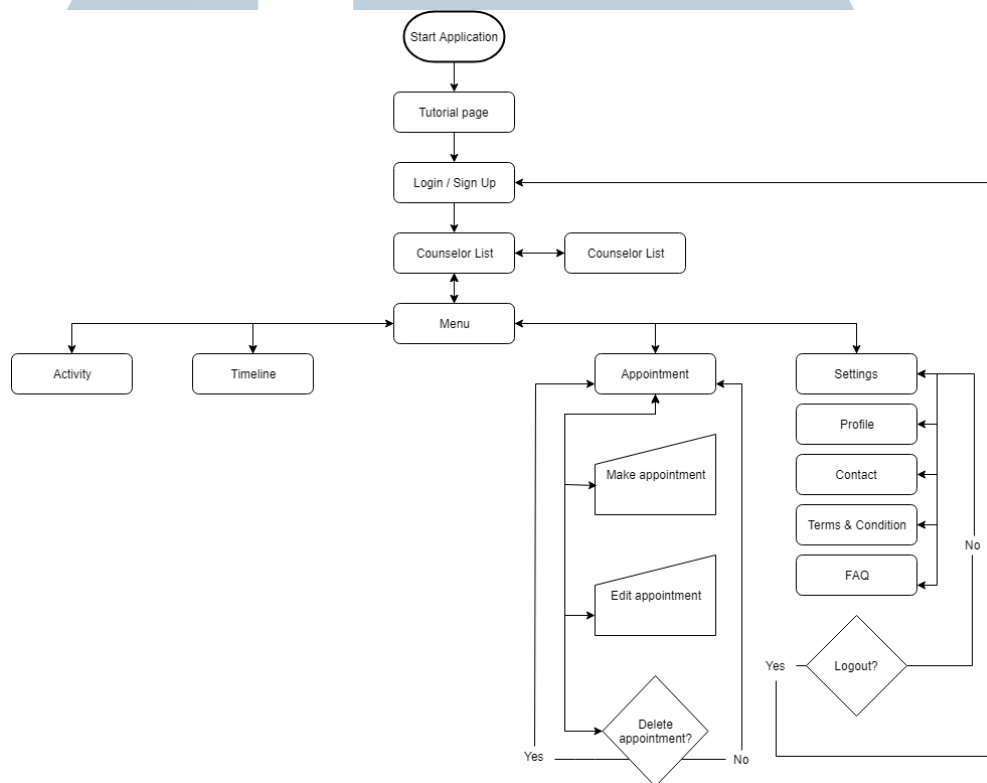


Gambar 3. 12. Sitemap Versi Ke-2 dari Aplikasi

Pada versi *sitemap* ini, fitur yang ada sudah lebih lengkap. Dari menu *home* kita dapat melihat 4 halaman yaitu *timeline*, *chat*, *appointment* dan *more*. Lalu dari menu *more*. Dari menu *more* kita dapat menuju *profile*, *settings* dan *logout*. Sementara dari halaman *appointment*, kita dapat membuat, mengubah dan menghapus janji konseling yang telah dibuat. Dari menu *chat* kita juga dapat melihat *list* konselor yang ada. pada menu *profile*, *settings*, *make appointment*, dan *edit appointment* dapat memakai fitur *back* sementara pada *logout* dan *delete appointment* dengan memilih opsi “No” akan kembali ke halaman sebelumnya.

Namun pada akhirnya, *sitemap* tersebut dikembangkan kembali. Hal ini mempertimbangkan konselor yang tidak dapat 24 jam ada untuk memberikan layanan konseling. Penulis akhirnya mempertimbangkan menambahkan fitur

activity yang berisi kegiatan yang dapat dilakukan untuk menenangkan diri. Kegiatan yang ada ini berdasarkan saran dari psikolog UMN, bapak Yulius Steven.



Gambar 3. 13. *Sitemap* Versi Ke-3 dari Aplikasi

Pada *sitemap* diatas, diperjelas lagi saat memulai aplikasi akan ada *tutorial page* (halaman tutorial) yang menjelaskan tentang bagaimana memakai aplikasi tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan *sign up* atau *login* dan masuk ke bagian *chat*. Dari *chat*, pengguna dapat mengakses halaman menu untuk mengakses berbagai fitur lainnya. Halaman *menu* sendiri berisi serangkaian *button* untuk mengakses halaman lain pada aplikasi. Dari halaman *profile*, *contact*, *terms & condition*, *FAQ*, *make appointment* dan *edit appointment* dapat menggunakan tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya dan mengakses halaman menu. *Sitemap* ini menjadi dasar pemetaan dalam membuat aplikasi nantinya.

3.3.4. Wireframing dan Prototyping

Wireframing dan *Prototyping* merupakan proses pembuatan aplikasi yang memiliki tujuan memberikan impresi dari aplikasi yang akan dibuat.

3.3.4.1. Wireframing

Wireframing merupakan proses untuk merencanakan tata letak informasi yang ada pada aplikasi yang akan dibuat, hal ini nantinya akan memudahkan pengguna memproses informasi. Perancangan *wireframe* mengacu pada *wireframe* aplikasi yang umum dipakai oleh sebagian besar aplikasi lainnya. Pada aplikasi ini, *wireframe* mengacu pada aplikasi *line* dan *Betterhelp*.

Dari 2 aplikasi tersebut, penulis mendapat beberapa jenis *wireframe* yang akhirnya dibuat menjadi sketsa kasar seperti pada gambar berikut:



Gambar 3. 14. Sketsa Kasar Wireframe

Dari sketsa kasar tersebut, penulis kemudian menyeleksi *wireframe* yang akan dibuat menjadi digital. Pertimbangan saat melakukan seleksi adalah kemiripan antara *wireframe* yang satu dengan yang lainnya, lalu kemudian memilih 2 sampai 3 tampilan yang berbeda untuk dibuat menjadi digital. Setelah proses tersebut, Penulis kemudian melakukan kuesioner terhadap calon pengguna untuk memilih tampilan *wireframe* yang dipilih untuk akhirnya dipakai pada aplikasi.

3.3.4.2. Prototyping

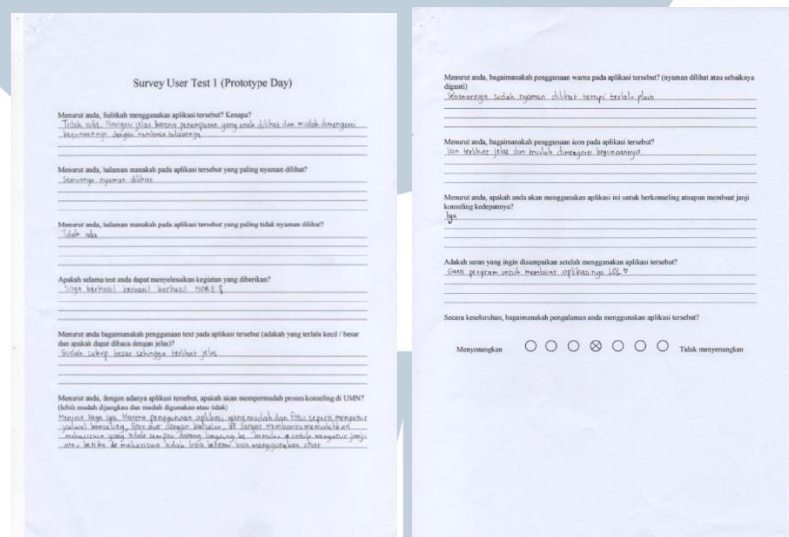
Prototyping merupakan proses menyatukan *wireframe* yang sudah dibuat dan disesuaikan peletakan halamannya sesuai dengan *sitemap* yang telah dibuat.

Pada tahap ini, penulis menggunakan *software* yang bernama “*Adobe XD*” untuk merancang *prototype* aplikasi. Penulis memasukkan halaman *wireframe* yang telah dibuat secara digital ke *software* tersebut dan kemudian menghubungkan antara satu halaman ke halaman yang lain pada *software* ini.

Dalam menghubungkan halaman dengan halaman lain, penulis memakai interaksi *slide left* (halama datang dari kanan) dan *slide right* (halaman datang dari arah kiri). *Slide left* dipakai untuk halaman yang berada didepan halaman sebelumnya, sementara *slide right* dipakai sebagai interaksi untuk kembali ke halaman sebelumnya. Hal ini merupakan pertimbangan dari kebiasaan sosial yang ada di Indonesia di mana kanan identik dengan maju dan kiri identik dengan mundur.

Sementara untuk masuk dan keluar aplikasi menggunakan interaksi berjenis *slide up* (halaman muncul dari bawah) dan untuk pop up menggunakan interaksi *dissolve* (muncul dan menghilang).

Setelah *prototyping* selesai, penulis melakukan *alpha test* yang dilakukan pada saat *prototype day*. Dari *Prototype day*, penulis berharap mendapat data tentang apa saja yang harus diperbaiki dan dipertahankan dari aplikasi yang sudah dibuat. Pada *prototype day*, penulis mendapatkan 25 responden. Ke-25 responden tersebut mengisi kuesioner yang sudah disiapkan. Kuesioner tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 3. 15. Pertanyaan dan Jawaban Salah Satu Kuesioner *Prototype Day*

Dari *prototype day* penulis mendapatkan beberapa masukan. Dari

25 responden, 19 orang responden merasa text yang dipakai terlalu besar.

Di samping itu, 22 responden merasa warna yang dipakai saat *prototype day* terlalu gelap. Namun, seluruh calon pengguna dapat memakai aplikasi

dengan baik. Dari skala 1 (tidak menyenangkan) sampai 7

(menyenangkan). 18 responden mengisi pada skala 6. Sementara 2

responden mengisi pada skala 4 dan 5 responden mengisi pada skala 3. Sehingga secara keseluruhan aplikasi tergolong menyenangkan untuk dipakai. Selain itu saat penulis memberikan kegiatan yang harus dilakukan oleh responden, seluruh responden dapat melakukan kegiatan tersebut. Di samping itu, pada saat *prototype* day ditemukan juga masukan untuk memberikan *background* hitam dalam memberikan notifikasi, hal ini membantu dalam menentukan fokus pada halaman notifikasi tersebut.

3.3.5. Desain UI

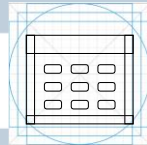
Proses ini merupakan proses membuat tampilan visual dari aplikasi yang akan dibuat. Tampilan tersebut termasuk *icon*, memilih *font* yang akan dipakai dan warna yang akan dipakai nantinya pada aplikasi tersebut.

3.3.5.1. *Icon*

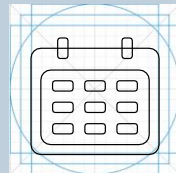
Menurut Kaufman, *icon* yang mudah dipahami merupakan bentuk *icon* yang sudah biasa ditemui karena *user* merasa familiar dengan *icon* tersebut. Sehingga perancangan *icon* ini akan mengacu dari *icon* yang telah umum dipakai dan dimodifikasi sedikit untuk memberikan keunikan dan pembeda pada *icon* yang dibuat. Dari teori Kaufman tersebut, penulis membuat *icon* mengacu pada benda-benda yang umum dilihat dan *icon* yang sudah umum dipakai oleh aplikasi lain. Proses pembuatan *icon* sendiri kemudian mengacu pada perancangan *icon* oleh Scott Lewis. Perancangan *icon* tersebut kemudian dilakukan sesuai urutan sebagai berikut:



Gambar 3. 16. Pertama Mencari Referensi dan Membuat *Grid*
(Sumber: Shutterstock.com & <https://templates.office.com/>)



Gambar 3. 17. Kemudian Membuat *Icon* dari Bentuk Dasar yang Didapat

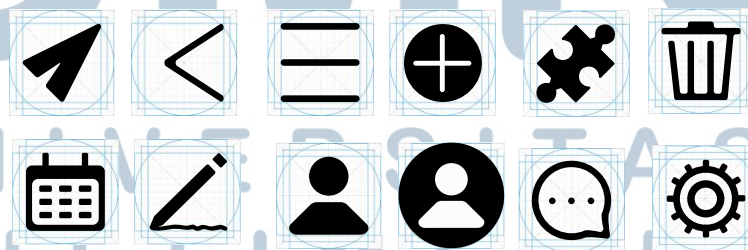


Gambar 3. 18. Setelahnya Dilakukan Penambahan Detail pada *Icon*.



Gambar 3. 19. *Icon* Diberikan Variasi.

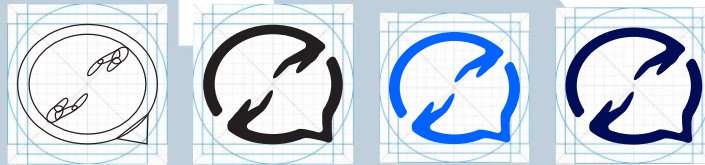
Dari seluruh *icon* yang dibuat, untuk mempertahankan konsistensi seluruh *icon* memiliki sudut *rounded*, di samping itu *icon* yang dibuat memiliki *clear space* sebanyak 2 petak.



Gambar 3. 20. *List Icon* yang Telah Dibuat

Selain *icon* tersebut, ada pula *icon* logo yang di-desain Dengan metode yang sama. Logo tersebut dibuat atas referensi dari kata kunci

“chat”, “konseling”, dan “pertolongan”. Proses pembuatan logo yang adalah sebagai berikut.



Gambar 3. 21. Proses Pembuatan Logo

Dari logo yang semula berwarna biru muda, diubah menjadi biru tua, hal ini atas pertimbangan untuk mendapatkan warna logo yang serupa dengan logo UMN.

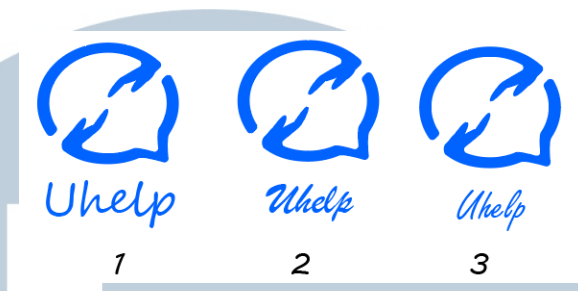
3.3.5.2. Pemilihan Font

Untuk *font*, pertama dilakukan dengan cara memilih typeface yang akan dipakai dan kemudian baru dilanjutkan dengan memilih *font*. Untuk typeface, menggunakan teori dari Nick Kolenda, typeface yang mungkin dipakai adalah *font* yang memiliki beberapa kesan seperti feminim, nyaman, rileks, santai, dan ringan.

Dengan demikian *font* yang nantinya dipakai akan berupa *sans-serif, rounded, light-medium, tall, lowercase, connected* dan *extended*.

Untuk *uppercase* sendiri akan digunakan seperlunya saja. Dari pertimbangan tersebut, dipilih 3 *font* yang dirasa memungkinkan untuk

dipakai. Yaitu *Segoe Script* (1), *Brush Script MT* (2), dan *Freestyle Script* (3). Namun, setelah menyebarkan kuesioner, maka yang dipakai adalah *Segoe Script*.



Gambar 3. 22. Pemilihan *Font* Untuk Logo

Sementara untuk *body text*, dipakai *segoe UI*. Pertimbangan memakai *segoe UI* adalah karena *font* ini merupakan *font sans-serif* yang memberikan kesan informal dan ringan (*font* yang tidak terlalu tebal) serta mudah terbaca. Disamping itu, *segoe UI* bukanlah *font* yang asing, hal ini karena *font* ini juga telah dipakai di media sosial yang terkenal yaitu *facebook*.

3.3.5.3. Pemilihan Warna

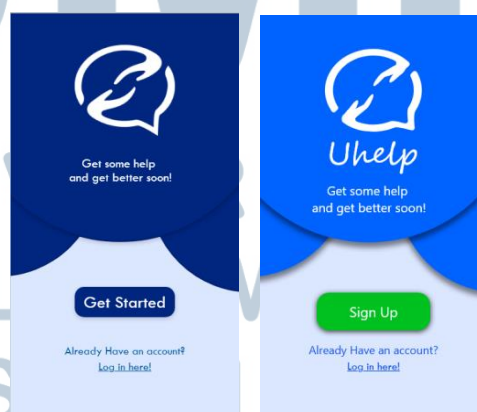
Pemilihan warna berdasarkan teori warna yang dipakai oleh Nick Kolenda yang sudah dijabarkan pada bab 2. Kebutuhan dari aplikasi ini adalah memberikan kesan *friendly*, *peaceful*, *secure* dan *calming*. Maka penulis mencocokkan kesan-kesan yang dibutuhkan tersebut dengan tabel yang dibuat oleh Kolenda.

FACET	HUE									
	Red	Orange	Yellow	Green	Blue	Purple	Pink	Brown	Black	White
Security		✓		✓	✓			✓	✓	
Trust					✓					
Peace				✓	✓					✓
Tranquility					✓		✓			
Comfort		✓		✓	✓					
Health	✓			✓						

Gambar 3. 23. Hasil Mencocokkan Kesan dengan Warna

Dari hasil tabel tersebut, maka warna utama yang akan dipakai di aplikasi ini adalah warna biru sebagai warna utamanya. Warna biru yang dipakai semula merupakan warna biru UMN, namun pada perkebangannya karena warna biru yang dipakai banyak menuai protes dari calon pengguna maka warna biru tersebut diubah menjadi warna biru muda. Di samping itu ditambahkan juga 3 warna tambahan pada aplikasi. Penambahan ini memakai jenis color *harmony tetrad*. 3 warna yang ditambahkan adalah hijau, kuning dan merah.

Ketiga warna tersebut pada aplikasi memiliki fungsi yang disesuaikan dengan penggunaannya di kehidupan sehari-hari. Warna hijau melambangkan “aman”, kuning melambangkan “peringatan” dan merah melambangkan tanda “bahaya”. Ketiga warna tersebut dipakai pada notifikasi pop-up sesuai dengan tindakan yang dilakukan. Misalnya pesan berhasil memakai warna hijau dan aksi menghapus memakai warna merah. Sementara warna kuning dipakai pada beberapa tindakan yang tidak disarankan maupun tidak pula dilarang seperti mengirim pesan pada konselor yang tidak aktif.



Gambar 3. 24. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi