



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan dalam perancangan UI/UX Aplikasi *Mindfulness* untuk mahasiswa usia 18-25 tahun adalah dengan metode campuran kuantitatif dan kualitatif. Menurut Sugiyono (2013, hal. 7-9) metode kuantitatif adalah pengumpulan data penelitian dengan angka-angka dan Analisis menggunakan statistik yang diaplikasikan terhadap suatu sampel atau populasi tertentu. Sedangkan untuk metode kualitatif adalah pengumpulan data yang bersifat mendalam dan lebih mengarah pada makna dibandingkan generalisasi.

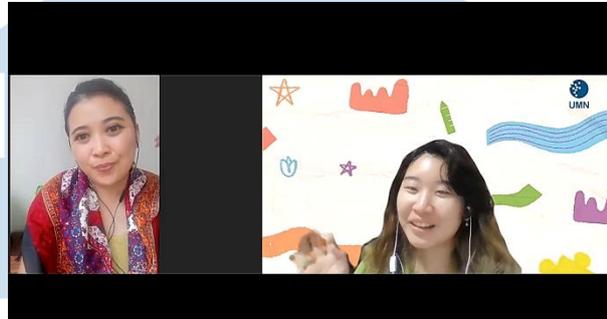
Metode kuantitatif yang digunakan adalah dengan menyebarkan kusioner *online* melalui *google form* sedangkan untuk metode kualitatif dilakukan dengan cara wawancara dengan narasumber ahli, *FGD* dan Studi Eksisting. Proses dokumentasi dilakukan secara rekaman video karena proses wawancara kepada ahli dan *FGD* dilakukan melalui pertemuan virtual.

3.1.1 Wawancara dengan Ahli

Dalam pengumpulan data kualitatif berdasarkan narasumber ahli, dilakukan wawancara dengan Zaneti Sugiharti sebagai pelatih praktisi *Mindfulness* bersertifikasi yang aktif dalam komunitas *Mindfulness* selama 9 tahun terakhir. Tujuan dari wawancara adalah untuk melakukan validasi terhadap validasi terhadap manfaat meditasi *mindfulness* yang memiliki efek salah satunya untuk meningkatkan fokus, mengetahui teknis meditasi yang cocok bagi target masyarakat serta kenyataan dalam lapangan. Kegiatan wawancara dengan narasumber dilakukan pada tanggal 24 Mei 2021 melalui pertemuan virtual dengan aplikasi Zoom Meeting dan berlangsung selama kurang lebih 40-50 menit.

Zaneti menjelaskan bahwa pengertian pribadinya terhadap *Mindfulness* adalah sebagai kemampuan untuk menempatkan diri dan

kesadaran sepenuhnya pada apa yang ada, tanpa terbawa suasana sekitar dan tanpa memberi judgement.



Gambar 3.1 Dokumentasi wawancara dengan Zaneti Sugiharti

Zaneti juga berpendapat bahwa tidak hanya secara mental, akan tetapi *mindfulness* juga memiliki manfaat secara fisik atau lebih kepada cara kerja otak. Dengan melatih *Mindfulness*, secara tidak langsung kita akan melatih *central executive network* pada otak yang mengarah untuk memberikan pertimbangan lebih kuat sehingga tidak mudah stress, terburu-buru dan *ter-trigger* untuk memberi respon atas hal yang kita terima. Di mana *default executive network* membuat pemikiran kita seolah seperti “terancam” sehingga secara tidak langsung untuk merespon pada hal-hal situasi yang segera diatasi secara terburu-buru. Hal ini dikarenakan sebagai manusia modern, umumnya ketika ada stimulus *input* datang kita terbiasa untuk memberikan respon secara impulsif. Sedangkan dengan melatih *mindfulness* yaitu kesadaran diri, kita bisa memberikan respon terhadap stimulus tersebut dengan cara yang lebih bijak karena mengamati proses yang terjadi terlebih dahulu. Hal ini juga berlaku tidak hanya stimulus yang bersifat digital tapi juga berlaku pada pikrian yang mengembara terlalu cepat dan luas sehingga orang-orang cenderung akan merasa mudah cemas.

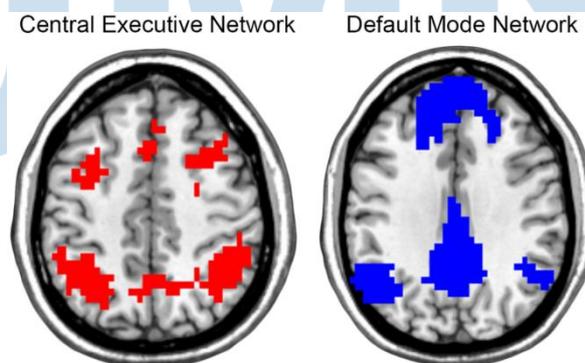
Dalam beberapa studi kasus nyata, telah diberlakukan praktik meditasi oleh beberapa teman Zaneti yang memiliki profesi sebagai guru sekolah SD. Anak SD diberlakukan sebagai contoh karena memiliki tingkat perhatian yang singkat dan mudah terdistraksi. Ketika murid SD melakukan praktik meditasi *mindfulness* sebelum melakukan kelas untuk belajar, anak-anak

menjadi lebih fokus dikarenakan telah melakukan pelatihan terhadap *central executive network* tersebut sehingga lebih bisa menahan diri atas distraksi.

Zaneti menjelaskan bahwa salah satu permasalahan umum yang sering terjadi apabila seseorang sulit untuk berkonsentrasi dan merasa bosan adalah karena individu tersebut belum sepenuhnya merasakan dan berada di zona *mindfulness*. Beberapa masih memiliki kemelekekatan dengan suasana luar sehingga terjadi konflik internal dan penghakiman atas diri sendiri sehingga belum merasakan *mindfulness* tersebut.

Zaneti menyarankan untuk seorang yang benar benar pemula dan belum pernah mencoba praktik meditasi *mindfulness* ini, akan lebih memudahkan untuk memanfaatkan aplikasi atau video tutorial sebagai *guidance* melakukan *mindfulness*. Tujuannya adalah berfokus dalam narasi atau arahan yang ada sehingga tidak terdistraksi untuk mencoba cara atau informasi sehingga fokus tidak terpecah.

Ia juga menambahkan bahwa praktik *mindfulness* tidak memerlukan waktu yang lama sehingga harus dijadikan sebagai suatu rutinitas yang membebaskan. Hanya 5 menit pun sudah dapat memberikan manfaat. Bahkan apabila sudah terlatih, melakukan praktik *mindfulness* terhadap kegiatan kehidupan sehari-hari dapat dilakukan tanpa harus bergantung pada durasi, sehingga hal ini dapat dilakukan kapanpun dan dalam situasi manapun.



Gambar 3.2 Ilustrasi CNE dan DMN

Sumber: researchgate

Kesimpulan dari wawancara yang dilakukan adalah praktik *mindfulness* bermanfaat secara mental dan biologis karena dapat membantu suatu individu dalam memiliki kontrol akan diri sendiri sehingga suatu individu bisa memberikan fokus pada suatu hal secara penuh dan menangkis distraksi yang ada lebih baik. Praktik *mindfulness* disarankan diberi bantuan dari orang lain atau aplikasi atau video tutorial untuk pemula sehingga tidak mudah terbuarkan konsentrasinya dan tidak perlu membutuhkan waktu yang lama agar efek yang diterima terasakan. Akan tetapi baiknya seseorang tidak berorientasi dengan hasil sejak awal hingga tidak terperangkap dalam zona ketidaknyamanan saat melakukan praktik *mindfulness*.

3.1.2 Kuisisioner

Pengumpulan data secara kuantitatif akan dilakukan dengan kuisisioner secara *online* melalui *google form* yang disebarakan pada target masyarakat utama DKI Jakarta dan sekitarnya yang memiliki rentang usia 15-24 tahun dan menyesuaikan kriteria faktor psikografis seperti yang dijabarkan sebelumnya. Tujuan dari penyebaran kuisisioner adalah untuk mengetahui sudut pandang, wawasan, kesulitan target masyarakat serta jenis visual yang cocok untuk disajikan sehingga dapat menjadi masukan agar dapat melakukan perancangan UI/UX Aplikasi *Mindfulness* yang tepat guna.

Berdasarkan Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta (2019), jumlah populasi masyarakat dengan umur 15-24 pada tahun 2019 terdapat total 738.142 jiwa. Berikut adalah jumlah sampel menggunakan rumus Slovin dengan derajat ketelitian sebanyak 10%.

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

$$= 738.142 / 1 + (738.142 \times 0,01)$$

$$= 738.142 / 7.382,42$$

= 99.9

= 99.9 pembulatan menjadi 100 orang

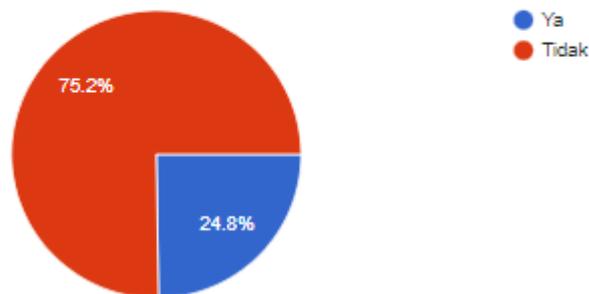
Dari rumus Slovin didapati bahwa untuk melakukan metode kuantitatif penyebaran kuesioner diperlukan minimal sampel sebanyak 100 jiwa.

Dalam kuisiner tersebut yang telah disebar pada tanggal 11 Mei 2021, terkumpul sebanyak 90 responden dengan domisili mayoritas responden DKI Jakarta dan mayoritas memiliki status sebagai mahasiswa.

Melalui kuisiner yang disebar mengenai pengetahuan masyarakat terhadap *mindfulness*, berikut adalah jawaban responden yang disajikan dalam bentuk grafik.

Apa anda pernah mendengar tentang Meditasi Mindfulness sebelumnya?

101 responses



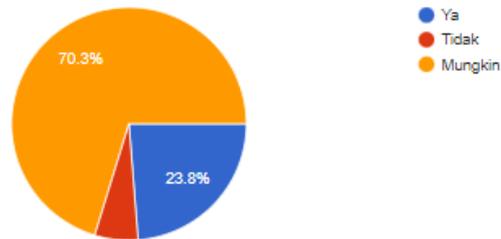
Gambar 3.3 Pie Chart 1

Mayoritas responden (sebanyak 75.2%) menjawab tidak pernah mendengar istilah meditasi Mindfulness sedangkan yang pernah mendengar istilah tersebut adalah sebanyak 24.8%.

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

Apakah anda memiliki minat untuk Meditasi Mindfulness?

101 responses

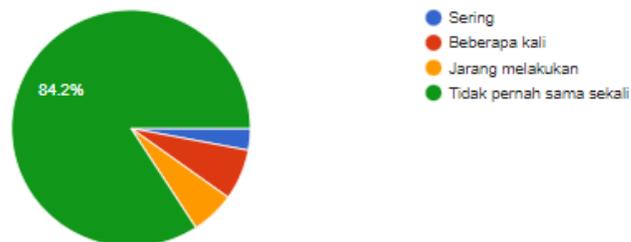


Gambar 3.4 Pie Chart 2

Berdasarkan pertanyaan dari grafik yang disajikan di atas, responden diberikan pertanyaan mengenai minat terhadap praktik *Mindfulness*, mayoritas sebanyak 70.3% menjawab mungkin dan sebanyak 23.8% menjawab memiliki minat.

Apakah anda melakukan praktik Meditasi Mindfulness?

101 responses



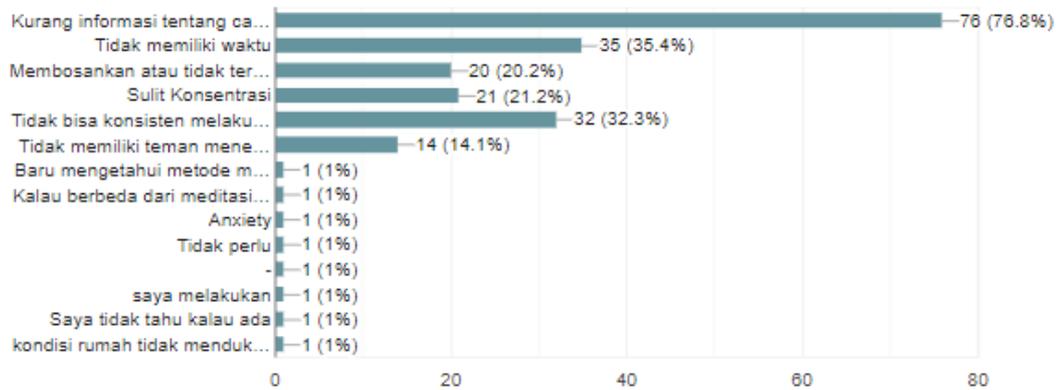
Gambar 3.5 Pie Chart 3

Berdasarkan pertanyaan dari grafik yang disajikan di atas 84.2 % responden menjawab tidak pernah melakukan praktik *mindfulness* sama sekali. Sebanyak 6.9% responden menjawab melakukan beberapa kali dan 5.9 % menjawab jarang melakukan. Sedangkan yang sering atau rutin melakukan praktik adalah sebanyak 3 responden.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Jika menjawab jarang atau tidak melakukan Meditasi Mindfulness, apa kendala yang anda miliki?

99 responses



Gambar 3.6 Tabel Chart

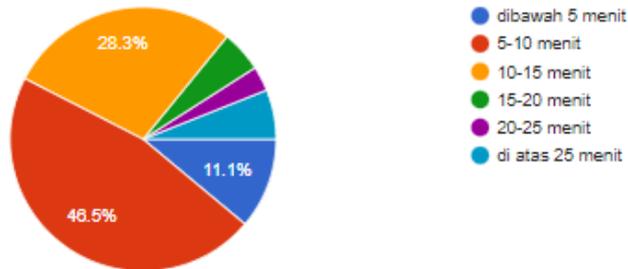
Berdasarkan pertanyaan dari grafik yang disajikan di atas, responden dipertanyakan mengenai kendala dalam melakukan praktik mindfulness.

Sebanyak 76.8% responden berpendapat bahwa memiliki kendala pada kurangnya informasi tentang cara melakukan praktik *Mindfulness*. Sebanyak 35.4% menjawab tidak memiliki waktu untuk melakukan praktik tersebut. Kemudian sebanyak 32.3% responden berpendapat memiliki kendala tidak bisa konsisten melakukan secara rutin. Sebanyak 21.2% menjawab merasa sulit untuk berkonsentrasi. Sebanyak 20.2% merasa praktik tersebut membosankan dan tidak tertarik untuk dilakukan kembali serta tidak memiliki teman untuk melakukan praktik tersebut. Sisanya menjawab baru mengetahui metode meditasi *mindfulness*, merasakan cemas (anxiety), merasa tidak perlu dan lainnya.

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

Jika memiliki minat melakukan Meditasi Mindfulness, berapa lama waktu yang ada bisa sisihkan?

99 responses



Gambar 3.7 Pie Chart X

Berdasarkan pertanyaan dari grafik yang disajikan di atas, mayoritas yaitu sebanyak 46.5% menjawab bisa menyisihkan 5-10 menit. Sebanyak 28.3% menjawab bisa menyisihkan waktu 10-15 menit. Sebanyak 11.1% menjawab bisa menyisihkan waktu di bawah 5 menit. Sebanyak 6.1% menjawab bisa menyisihkan di atas 25 menit dan lainnya bisa menyisihkan antara 15-25 menit.

Kesimpulan dari kuisisioner adalah mayoritas tidak mengetahui praktik mindfulness sehingga banyak juga yang tidak melakukan praktik tersebut. Akan tetapi cukup banyak yang memiliki minat untuk melakukan praktik tersebut. Kendala paling utama yang dialami responden sehingga jarang atau tidak melakukan praktik *mindfulness* adalah dikarenakan minimnya informasi yang ada sehingga akses untuk melakukan menjadi terbatas. Beberapa alasan lainnya adalah alasan internal berupa sulit konsisten, sulit berkonsentrasi dan merasa kurang ada waktu untuk menyisihkan.

3.1.3 Focus Group Discussion

FGD dilakukan dengan 7 (tujuh) orang partisipan yaitu Mollie, Fedelia, Natari, Kevin, Gideon, Joshua dan Yves. FGD dilakukan untuk mendapatkan validasi terhadap fenomena *attention span* sebagai dampak dari distraksi digital dalam kegiatan sehari-hari serta tanggapan partisipan sebagai calon target praktik *Mindfulness* sebagai solusi yang ditawarkan.

Kegiatan dilakukan pada tanggal 07 September 2021 melalui pertemuan virtual daring menggunakan *Google Meeting*.



Gambar 3.8 Dokumentasi FGD

Dari diskusi yang telah dilakukan, didapati beberapa poin sebagai berikut;

- 1) Peserta diskusi menceritakan pengalaman masing masing terhadap fenomena rentang perhatian rendah dan setuju bahwa hal tersebut sering terjadi sebagai distraksi saat melakukan kegiatan sehari-hari.
- 2) Peserta diskusi setuju bahwa rentang perhatian rendah bisa merugikan dalam keseharian mereka dan beberapa kali mengalami insiden kejadian minor. Tapi belum pernah mengalami insiden besar karena hal tersebut.
- 3) Beberapa peserta diskusi merasa membutuhkan bantuan dalam meningkatkan perhatian rendah perihal untuk lebih fokus dan konsentrasi dalam melakukan kegiatan atau mengerjakan tugas. Beberapa tidak merasa membutuhkan.
- 4) Mayoritas masih asing dengan istilah *mindfulness* sebagai salah satu solusi peningkatan rentang perhatian dan ada yang belum pernah mendengar sama sekali, beberapa memiliki miskonsepsi dengan istilah tersebut.
- 5) Mayoritas peserta belum pernah melakukan praktik tersebut secara benar benar dan kurang mengindahkan praktik *mindfulness* setelah

mendengar kata ‘meditasi’. Alasan utama dari penolakan adalah merasa bosan.

- 6) Apabila melakukan praktik meditasi *mindfulness*, rata-rata peserta bisa meluangkan waktu 5-15 menit.

Berdasarkan poin-poin yang ada dari kegiatan FGD, dapat diberi simpulan bahwa para peserta setuju dengan fenomena rentang perhatian rendah sebagai akibat distraksi digital pada diri mereka, sehingga validasi hipotesa dengan hasil lapangan cukup sesuai. Beberapa peserta menerima solusi yang ditawarkan bila ada namun kebanyakan masih asing dengan solusi yang ditawarkan yaitu *mindfulness* dan merasa bingung tentang tata cara melakukan praktik meditasi. Hal ini menunjukkan bahwa dibutuhkan ajakan dan sosialisai terhadap solusi media informasi interaktif diberikan.

3.1.4 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan terhadap eksisting perancangan terdahulu untuk menganalisis dari segi desain baik konten demi perancangan lanjutan yang bisa dikembangkan. Studi referensi dilakukan pada aplikasi dengan tema *mindfulness* yaitu Riliv dan Meditopia.

3.1.4.1 Riliv

Riliv adalah aplikasi yang berpusat pada kesehatan mental berbasis bahasa Indonesia. Fitur utama yang terdapat di aplikasi ini adalah fitur konseling dan meditasi sehingga bisa meningkatkan kualitas mental seorang individu agar menjadi lebih sehat. Aplikasi Riliv didirikan pada tahun 2015 dan berasal dari kata serapan bahasa Inggris yaitu *relieve*. Berikut adalah Analisis dari beberapa aspek aplikasi Riliv.

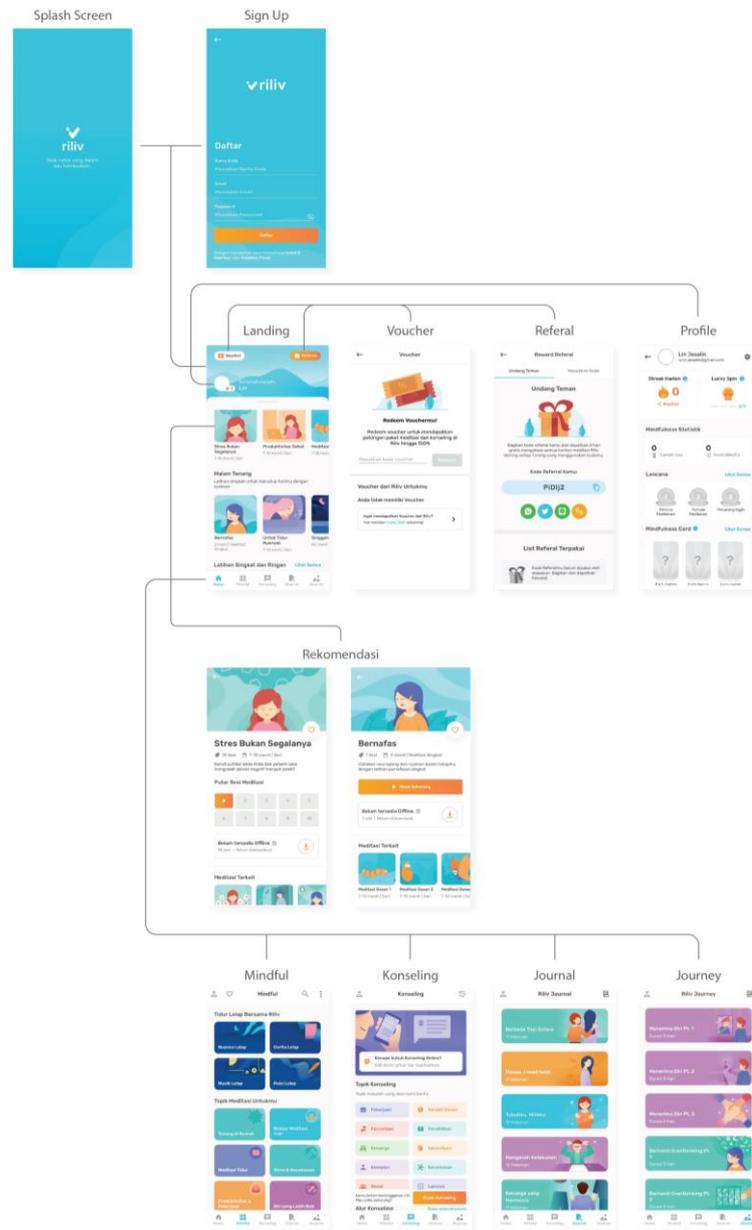
Logo	<ul style="list-style-type: none">- Logo yang diterapkan adalah jenis kombinasi <i>logotype</i> dan <i>logomark</i>- Warna biru muda sebagai warna dasar yang digunakan dalam logo aplikasi. Simbol visual logo dan teks
------	---

	menggunakan warna putih sehingga menciptakan kontras dengan warna dasar.
Warna	<ul style="list-style-type: none"> - Sesuai dengan teori psikologi warna, warna biru memiliki karakteristik yang tenang dan bisa dipercaya, sesuai dengan citra yang ingin diberikan oleh Riliv - Pemetaan warna yang diterapkan <i>layout</i> aplikasi Riliv menggunakan warna putih yang netral sebagai warna <i>main</i> terlihat sebagai dasar warna aplikasi. - Warna <i>secondary</i> digunakan turunan warna biru yang sama dengan warna pada logo aplikasi, tombol, indikasi elemen aktif dan teks. - Warna <i>accent</i> yaitu adalah warna jingga sebagai <i>complementary color</i> agar menciptakan kontras dalam skema harmoni warna
Ilustrasi	Gaya ilustrasi yang terdapat pada <i>header</i> , tombol, dan sisipan elemen visual lain yang terapat di aplikasi Riliv mengadopsi <i>flat art</i>
Tipografi	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan <i>font</i> menggunakan sans serif pendekatan <i>humanis</i> untuk menciptakan kesan hangat. - Pengaplikasian hirarki dapat dilihat dari dinamika kontras, ukuran, hingga warna pada tulisan.
Elemen Visual	- Konsistensi geometris yang ingin disampaikan oleh Riliv terlihat melalui penggunaan <i>header</i> , <i>button</i> hingga <i>set icons</i> yang memiliki ciri silindris.
<i>Flow</i>	- Penempatan menu yang terdapat di halaman <i>landing</i> mengarahkan ke beberapa halaman yang sama apabila <i>user</i> melakukan <i>scrolling</i> semakin kebawah sehingga menghasilkan efek redundan padahal sudah terdapat menu pada bagian <i>tab</i> .
Animasi	- Terdapat <i>micro interaction</i> sederhana akan tetapi

animasi yang *fluid* sangat minim hingga tidak ada.

Tabel 3.1 Analisis aplikasi Riliv

Berikut adalah pemetaan *wireframe* dari Aplikasi Riliv



Gambar 3.9 Wireframe aplikasi Riliv

Penempatan tombol pada ke beberapa fitur utama yang mereka tawarkan berupa Home, (Meditasi) Mindful, Konseling, Journal dan Journey pada *Tab Bar*. Tujuannya adalah karena letak tempat tersebut adalah zona natural untuk dalam *thumb zone*. Sedangkan

pada halaman *landing*, tombol untuk halaman voucher, *referral* dan *profile* diletakkan pada daerah *stretch* karena fruekuensi akses lebih sedikit dibandingkan dengan layanan yang ditawarkan oleh Riliv. Meskipun demikian, aplikasi ini berusaha untuk menempatkan tombol dan navigasi sebanyak banyaknya pada halaman *landing*.

3.1.4.2 Meditopia

Mediotpia adalah aplikasi meditasi berbasis bahasa Inggris yang menawarkan meditasi *mindfulness* dan meditasi untuk tidur melalui konten audio. Konten yang diberikan berupa konten yang hanya bisa diakses secara berbayar namun Meditopia memberi 7 hari *free trial*. Berikut adalah Analisis dari beberapa aspek aplikasi Meditopia.

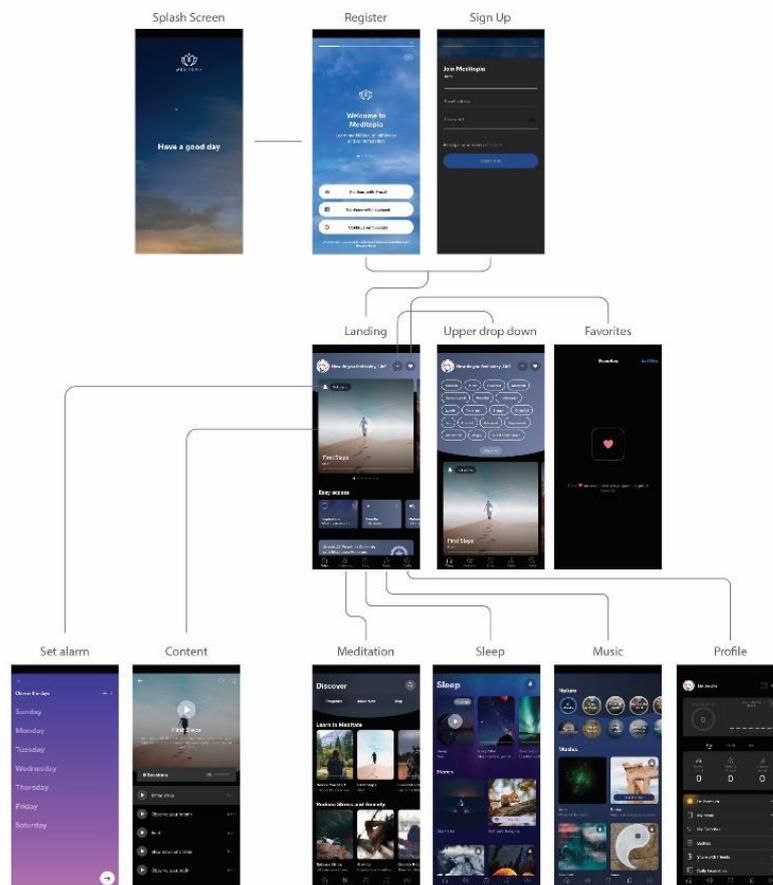
Tabel 3.2 Analisis aplikasi Meditopia

Logo	<ul style="list-style-type: none"> - Logo aplikasi menggunakan jenis logomark. - Warna biru gradasi ungu sebagai warna dasar dan dipadukan dengan warna putih sebagai warna pada simbol visual logo. - Ikon visual logo menggunakan warna putih sehingga menciptakan kontras dengan warna dasar.
Warna	<ul style="list-style-type: none"> - Pemetaan warna yang diterapkan <i>layout</i> aplikasi Meditopia menggunakan warna putih yang netral sebagai warna <i>main</i> terlihat sebagai dasar warna aplikasi, tapi akan berubah menjadi hitam apabila perangkat gawai menggunakan mode gelap. - Warna <i>secondary</i> digunakan turunan warna biru dan ungu yang digunakan sebagai warna tombol, indikasi elemen aktif dan teks. Beberapa elemen menggunakan warna secara <i>flat</i> dan beberapa menggunakan gradasi ungu dan biru.

Ilustrasi	<ul style="list-style-type: none"> - Gaya ilustrasi menggunakan <i>line art</i> tipis. - Gambar menggunakan fotografi dibandingkan ilustrasi buatan.
Tipografi	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan <i>typeface</i> untuk ikon dan <i>body text</i> menggunakan sans serif geometris silindris. - Sedangkan untuk <i>sub header</i> menggunakan sans serif geometris persegi. - Pengaplikasian hirarki dapat dilihat dari dinamika kontras saturasi, ketebalan, ukuran, hingga warna pada tulisan.
Elemen Visual	<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi Meditopia mengemas beberapa tombol dan elemen visual dalam bentuk persegi dengan ujung silindris - Tetapi di dapati bentuk kurang konsisten pada halaman <i>music</i>, di mana tombol yang biasanya berbentuk persegi silindris menjadi oval.
Flow	<ul style="list-style-type: none"> - Skema pengalaman pemakaian cukup mudah dan <i>straightforward</i> dikarenakan sebagian besar layanan sudah diletakkan pada <i>landing page</i> ditambah dengan menu <i>quick access</i> dan <i>favorites</i> yang memudahkan. - <i>User</i> yang belum mendaftar menjadi member <i>premium</i> akan terus dikembalikan pada halaman registrasi dan langganan berbayar untuk bisa menggunakan layanan.
Animasi	Penerapan animasi pada <i>microinteraction</i> cukup jelas.

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

Berikut adalah pemetaan dari aplikasi Meditopia.



Gambar 3.10 Wireframe aplikasi Meditopia

Penempatan tombol pada ke beberapa fitur utama yang mereka tawarkan berupa *Home*, *Meditation*, *Sleep*, *Music* dan *Profile* pada *Tab Bar*. Tujuannya adalah karena letak tempat tersebut adalah zona natural untuk dalam *thumb zone*. Pada halaman *landing*, terdapat *overview header* layanan yang ditawarkan yang apabila di klik langsung mengarahkan *user* ke masing masing layanan.

3.2 Metode Perancangan

Perancangan UI/UX Aplikasi *Mindfulness* untuk Mahasiswa usia 18-25 ini dilakukan dengan menggunakan teori perancangan dari *The Elements of User Experiences* (Garrett, 2011). Teori ini digunakan dengan tujuan untuk mencapai

hasil rancangan yang berfokus pada kebutuhan *user* sebagai target perancangan. Adapun rangkaian tahap perancangan terdiri atas beberapa rangkaian berikut.

3.2.1 *User Needs*

Pada tahapan ini dilakukan pencarian atas garis dasar dari kebutuhan *user* serta permasalahan yang ada. Beberapa cara yang bisa dilakukan untuk memahami permasalahan adalah dengan melakukan riset terhadap kebutuhan *user*. Lalu untuk mengetahui kebutuhan *user* dapat dilakukan dengan cara penelitian secara kuantitatif dan kualitatif. Tahapan selanjutnya yang dapat dilakukan agar bisa lebih mendalami kebutuhan *user* adalah dengan membuat *user persona* dan *user journey*.

3.2.2 *Functionality and Content*

Perancangan pada tahapan ini berlanjut dari pemetaan masalah dan kebutuhan *user* dengan ideasi sebagai landasan dasar perancangan. Pada tahapan ini dilakukan proses eksplorasi untuk mencari solusi, manfaat, fungsional yang berjalan lurus dengan kebutuhan *user*. Oleh karena itu dalam proses ini akan dilakukan pemilahan atas konten yang perlu dan tidak perlu dirancangan, sesuai dengan kebutuhan segmentasi *user*.

3.2.3 *Design structure and Interaction Design*

Setelah melakukan pemilahan informasi yang akan disajikan kepada *user*, perlu dilakukan penyusunan agar informasi tersebut dalam tersampaikan dengan jelas. Dalam tahapan ini dilakukan penjabaran atas berbagai macam kemungkinan *user* dapat berinteraksi dengan perancangan dan bagaimana sistem akan memberikan respon atas *input user*. *Information architecture* dibuat dengan tujuan untuk menjabarkan konten dan bagaimana *user* akan memproses informasi serta konten tersebut.

3.2.4 *Information Design*

Pada tahapan ini dilakukan pemolesan terhadap struktur konten yang telah disusun, mengidentifikasi aspek dan elemen visual pada tampilan dan navigasi sehingga informasi mudah untuk dikonsumsi oleh *user* akan

tetapi cara penyampaian yang disampaikan komunikatif dan nyaman secara visual.

Dalam proses ini juga dilakukan perancangan menggunakan *wireframe* untuk menyampaikan informasi desain sebagai landasan dasar tampilan. *Wireframe* dibuat dari sketsa rancangan sederhana yang lebih berfokus pada navigasi, dan interaktivitas

3.2.5 *Sensory Design*

Pada tahapan ini, teori dan elemen desain diterapkan dalam visual perancangan dengan tujuan untuk menciptakan kesan *user experience*, namun tidak hanya berfokus dalam perihal estetika tapi juga memperhatikan fungsional dan penyampaian informasi.

3.2.6 *The Elements Applied*

Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap ketepatan penerapan elemen desain dalam perancangan dengan melakukan evaluasi kepada *user* sebagai target perancangan.

1) Asking the Questions

Dalam proses ini dilakukan dengan melakukan uji coba terhadap produk jadi atau produk *prototype* kemudian akan diajukan beberapa pertanyaan untuk menguji kesesuaian produk dengan kebutuhan *user* dan evaluasi tersebut ditampung sebagai bahan pengembangan produk *prototype*.

2) The Marathon and the Sprint

Pada tahapan ini, adalah lanjutan pengembangan berdasarkan evaluasi dari *user* beserta ide implementasi dari perancang sendiri sebagai antisipasi atas kemungkinan kendala yang cenderung hadir pada pengembangan produk selanjutnya. Dalam pengembangan ini, tahap iterasi dapat dilakukan berdasarkan evaluasi yang didapat untuk kebutuhan pengembangan jangka pendek kemudian dilakukan proses evaluasi dan iterasi terus menerus secara berkelanjutan untuk pengembangan produk hingga mendapatkan solusi perancangan yang tepat guna