

## BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Studi Literatur

Tahap studi literatur dilakukan dengan mencari dan mempelajari referensi terkait teori pendukung penelitian. Teori berasal dari referensi pustaka yang bersumber dari jurnal, artikel, dan buku yang terkait dengan *Self-Help Journaling*, Gamifikasi, *Octalysis*, *Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM)*, dan Skala Likert.

### 3.2 Perancangan Website

Perancangan Website dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu perancangan gamifikasi, perancangan arsitektur website, perancangan *flowchart* dan *sitemap*, perancangan tampilan antarmuka, dan perancangan aset.

#### 3.2.1 Perancangan Gamifikasi

Perancangan gamifikasi dalam website "*Are You Happy?*" difokuskan pada penerapan delapan *core drives* dari *Octalysis Framework* oleh Yu-Kai Chou, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna dalam aktivitas *self-help journaling*.

Berikut adalah detail perancangan masing-masing *core drive* dan elemen gamifikasinya yang terintegrasi pada berbagai halaman antarmuka website:

1. *Epic Meaning & Calling* diimplementasikan melalui *Narrative* yang disajikan di halaman Autentikasi, Dashboard, dan Entry Journal. Narasi ini membentuk tujuan yang lebih besar bagi pengguna, yaitu perjalanan personal menuju versi terbaik dari diri pengguna melalui *journaling*.
2. *Development & Accomplishment* didukung oleh *Fixed Action Reward* yang diberikan setelah pengguna berhasil menyelesaikan entri jurnal di Halaman Entry Journal, serta *Beginner's Luck* yang memberikan penghargaan awal kepada pengguna di Dashboard untuk memicu rasa pencapaian.
3. *Empowerment of Creativity & Feedback* diwujudkan melalui *Real Time Control* dan *Dynamic Feedback*. Pengguna diberikan kontrol penuh atas

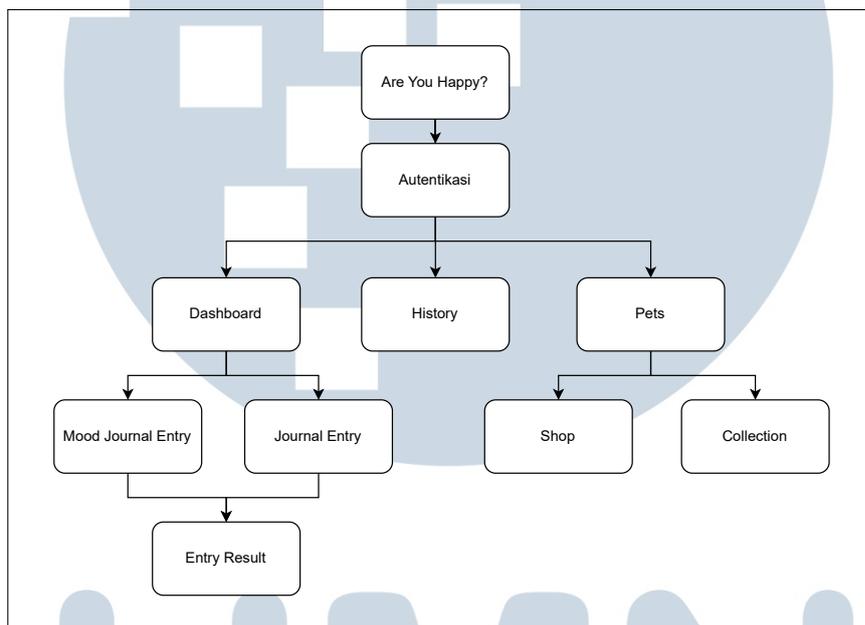
proses penulisan jurnal, termasuk pilihan *prompt* bervariasi dan kustomisasi tampilan. Umpan balik visual langsung, seperti ringkasan dan status progres, diberikan di halaman Entry Journal, Result, dan History.

4. *Ownership & Possession* diperkuat melalui sistem *Exchangeable Points* dan *Pet Companion*. Pengguna mengumpulkan poin dari aktivitas *journaling* yang dapat ditukarkan dengan berbagai *pet* di Modul Pets. Kepemilikan *pet* dan akumulasi poin meningkatkan rasa investasi pribadi terhadap website.
5. *Social Influence & Relatedness* diintegrasikan melalui elemen *Mentorship*. Kutipan inspiratif atau kisah sukses dari tokoh-tokoh yang relevan ditampilkan di Dashboard dan Result, berfungsi sebagai *role modeling* yang memberikan pengguna rasa keterkaitan dan menunjukkan bahwa pengguna tidak sendiri dalam proses *self-help*.
6. *Scarcity & Impatience* direalisasikan melalui *Prize Pacing* di Dashboard. Pengguna dapat dihadapkan pada batasan atau syarat tertentu untuk memperoleh *reward*, seperti harus mencapai target *journaling* untuk mendapatkan akses ke *pet* tertentu atau hadiah eksklusif lainnya, menciptakan urgensi untuk terus berinteraksi.
7. *Unpredictability & Curiosity* diaktifkan melalui *Random Rewards* di halaman Entry Journal. Pengguna tidak mengetahui secara pasti hadiah yang akan pengguna dapatkan setiap kali menyelesaikan entri, memicu rasa penasaran dan mendorong pengguna untuk kembali dan menjelajahi fitur-fitur baru.
8. *Loss & Avoidance* dimanfaatkan melalui *Progress Loss* dan *FOMO Punch* di Modul Pets. Pengguna dapat diingatkan tentang potensi kehilangan progres atau *pet* yang belum terkumpul jika pengguna tidak mempertahankan konsistensi *journaling*, memotivasi pengguna untuk tetap aktif agar tidak kehilangan "milik" pengguna.

Integrasi elemen-elemen gamifikasi ini ke dalam desain antarmuka bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menarik dan memotivasi, mendorong konsistensi dalam aktivitas *self-help journaling* dan pada akhirnya mendukung peningkatan kesejahteraan psikologis pengguna.

### 3.2.2 Perancangan Sitemap dan Flowchart

Gambar 3.1 menunjukkan *sitemap* website yang memetakan seluruh halaman serta fitur yang ada pada "Are You Happy?". *Sitemap* ini menggambarkan struktur hierarki dan alur navigasi utama dalam website, mulai dari proses autentikasi hingga fitur-fitur inti. Untuk mempermudah pemahaman, fitur-fitur yang saling berkaitan dikelompokkan menjadi modul-modul fungsional yang akan dijelaskan secara terperinci pada bagian selanjutnya. Modul Autentikasi menangani

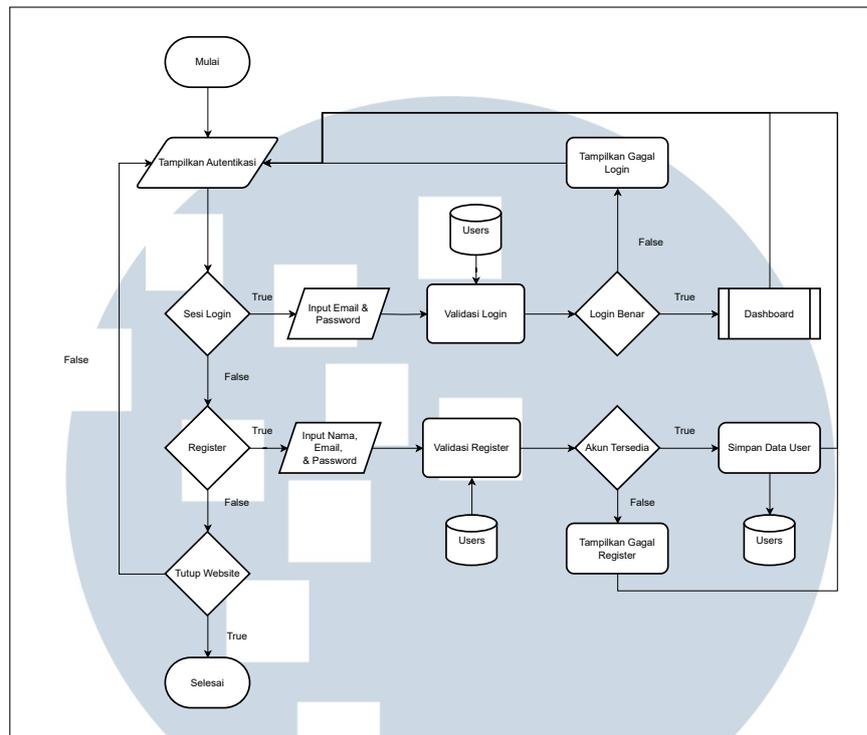


Gambar 3.1. Sitemap Website Are You Happy?

proses pengguna pertama kali berinteraksi dengan website, mulai dari pendaftaran akun baru hingga masuk ke dalam sistem. Modul ini mencakup halaman registrasi dan halaman *login*, yang merupakan gerbang utama sebelum pengguna dapat mengakses fitur-fitur "Are You Happy?".

Gambar 3.2 menjelaskan alur proses yang terjadi ketika pengguna melakukan registrasi dan *login*. Alur dimulai dari *Mulai*, kemudian sistem menampilkan halaman *Tampilkan Autentikasi*. Pengguna dapat memilih untuk *Sesi Login* atau *Register*.

Jika memilih *Sesi Login (True)*, pengguna akan *Input Email & Password*. Data ini divalidasi oleh sistem pada proses *Validasi Login* dengan data *Users*. Jika *Login Benar (True)*, pengguna diarahkan ke *Dashboard*. Jika *False*, sistem akan *Tampilkan Gagal Login* dan kembali ke *Tampilkan Autentikasi*. Jika memilih



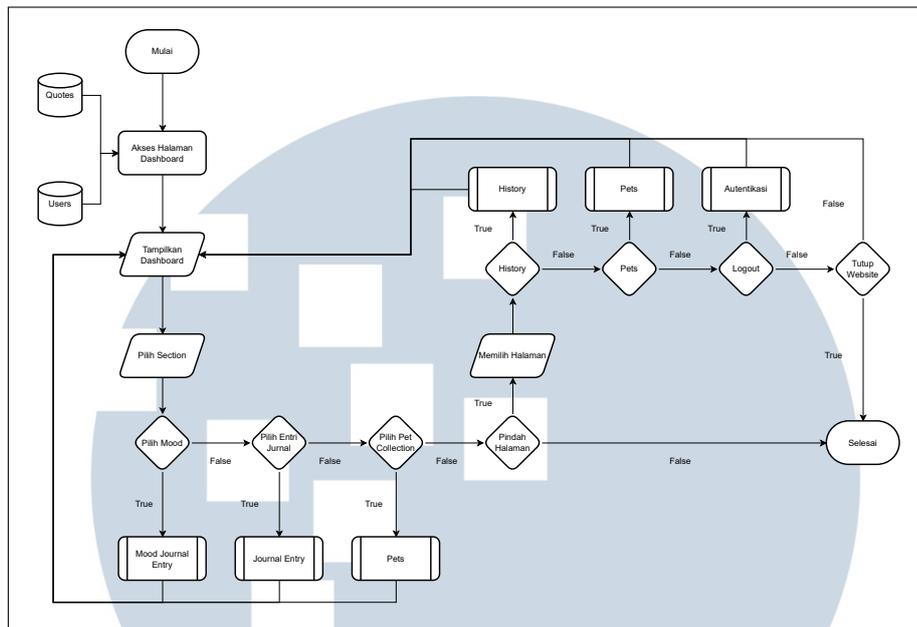
Gambar 3.2. Flowchart Autentikasi

*Register (True)*, pengguna akan *Input Nama, Email, & Password*. Data ini divalidasi pada *Validasi Register* dengan data *Users*. Jika *Akun Tersedia (True)*, *Simpan Data User* ke *Users*. Jika *False*, sistem akan *Tampilkan Gagal Register* dan kembali ke *Tampilkan Autentikasi*. Jika dari *Sesi Login* atau *Register* keduanya *False*, pengguna akan diarahkan ke *Tutup Website* dan proses berakhir di *Selesai (True)*.

Modul Dashboard merupakan halaman utama setelah pengguna berhasil masuk ke dalam sistem. Di sini, pengguna dapat melihat ringkasan aktivitas pengguna dan menavigasi ke berbagai fitur utama seperti *Journal Entry, Mood Journal Entry, History, dan Pets*.

Gambar 3.3 menjelaskan alur interaksi pengguna dengan halaman *Dashboard*. Alur dimulai dari *Mulai*, kemudian sistem *Akses Halaman Dashboard*. Sistem akan *Tampilkan Dashboard*, mengambil data dari *Quotes* dan *Users*. Pengguna dapat *Pilih Section*.

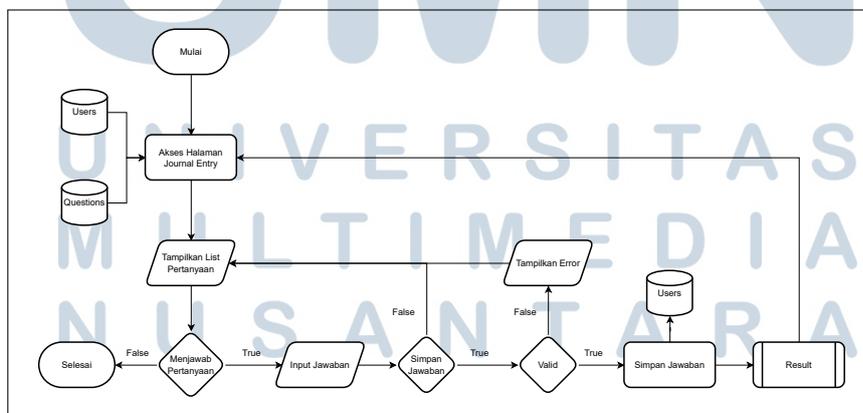
Jika pengguna *Pilih Mood (True)*, akan diarahkan ke *Mood Journal Entry*. Jika *False*, dilanjutkan ke *Pilih Entri Jurnal*. Jika *Pilih Entri Jurnal (True)*, akan diarahkan ke *Journal Entry*. Jika *False*, dilanjutkan ke *Pilih Pet Collection*. Jika *Pilih Pet Collection (True)*, akan diarahkan ke *Pets*. Jika *False*, dilanjutkan ke *Pindah Halaman*. Pada proses *Pindah Halaman*, pengguna dapat memilih untuk



Gambar 3.3. Flowchart Dashboard

menuju *History*, *Pets*, atau *Logout*. Jika *Pindah Halaman (True)* ke *History (True)*, akan diarahkan ke halaman *History*. Jika *False*, dilanjutkan ke *Pets*. Jika *Pindah Halaman (True)* ke *Pets (True)*, akan diarahkan ke halaman *Pets*. Jika *False*, dilanjutkan ke *Logout*. Jika *Pindah Halaman (True)* ke *Logout (True)*, akan diarahkan ke *Autentikasi*. Jika *False*, pengguna akan *Tutup Website* dan proses berakhir di *Selesai*.

Modul *Journal Entry* memungkinkan pengguna untuk membuat entri jurnal harian pengguna. Sistem akan menampilkan daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh pengguna.

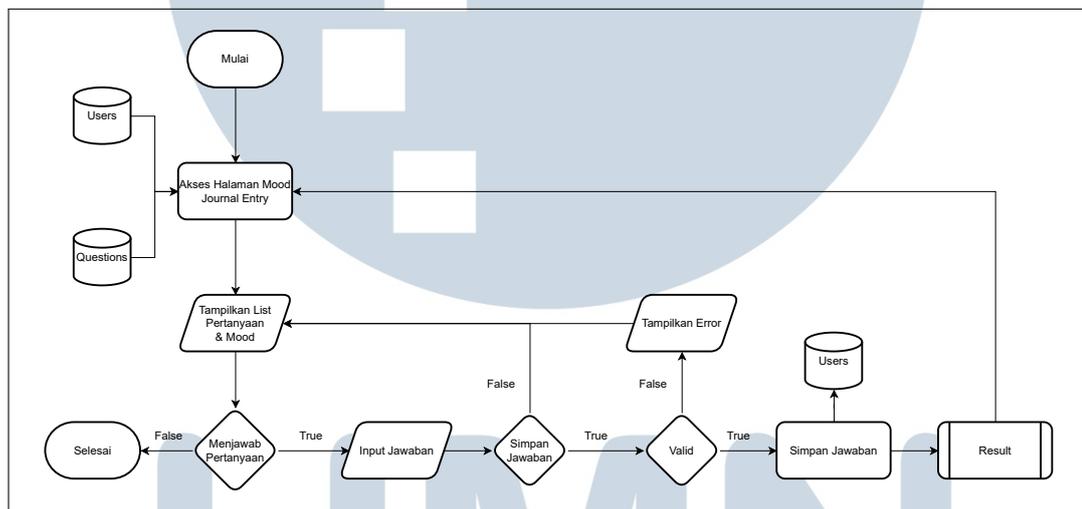


Gambar 3.4. Flowchart Journal Entry

Gambar 3.4 menjelaskan alur proses pembuatan *Journal Entry*. Alur dimulai dari *Mulai*, kemudian sistem *Akses Halaman Journal Entry*. Sistem akan *Tampilkan List Pertanyaan*, mengambil pertanyaan dari *Questions*.

Pengguna kemudian akan *Menjawab Pertanyaan*. Jika *True*, pengguna akan *Input Jawaban* dan sistem akan *Simpan Jawaban*. Jawaban kemudian divalidasi di proses *Valid*. Jika *Valid (True)*, sistem akan *Simpan Jawaban* ke *Users* dan menampilkan *Result*. Jika *False* pada proses *Valid*, sistem akan *Tampilkan Error* dan kembali ke *Akses Halaman Journal Entry*. Jika pengguna tidak *Menjawab Pertanyaan (False)*, proses berakhir di *Selesai*.

Modul *Mood Journal Entry* serupa dengan *Journal Entry*, namun dengan penambahan fitur untuk mencatat *mood* atau suasana hati pengguna.

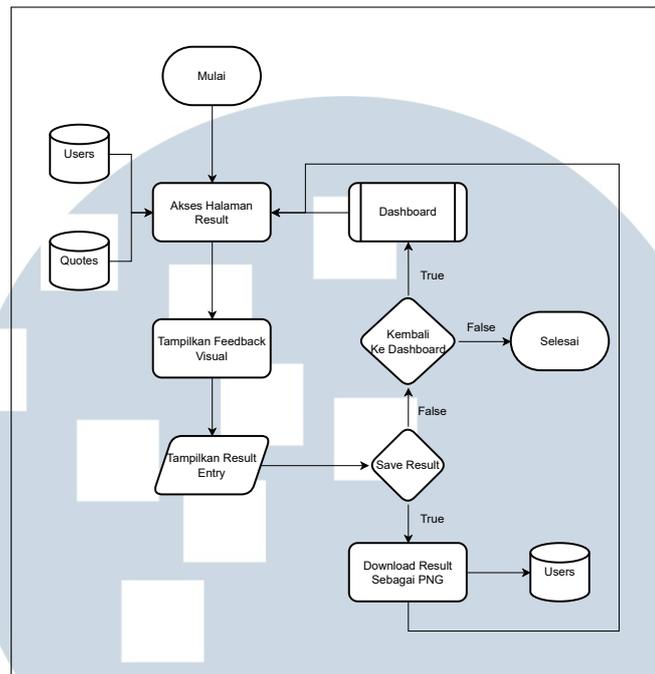


Gambar 3.5. Flowchart Mood Journal Entry

Gambar 3.5 menjelaskan alur proses pembuatan *Mood Journal Entry*. Alur dimulai dari *Mulai*, kemudian sistem *Akses Halaman Mood Journal Entry*. Sistem akan *Tampilkan List Pertanyaan & Mood*, mengambil pertanyaan dari *Questions*.

Pengguna kemudian akan *Menjawab Pertanyaan*. Jika *True*, pengguna akan *Input Jawaban* dan sistem akan *Simpan Jawaban*. Jawaban kemudian divalidasi di proses *Valid*. Jika *Valid (True)*, sistem akan *Simpan Jawaban* ke *Users* dan menampilkan *Result*. Jika *False* pada proses *Valid*, sistem akan *Tampilkan Error* dan kembali ke *Akses Halaman Mood Journal Entry*. Jika pengguna tidak *Menjawab Pertanyaan (False)*, proses berakhir di *Selesai*.

Modul *Result Entry* menampilkan hasil dari entri jurnal yang telah dibuat, termasuk *feedback* visual dan opsi untuk menyimpan hasil sebagai gambar PNG.

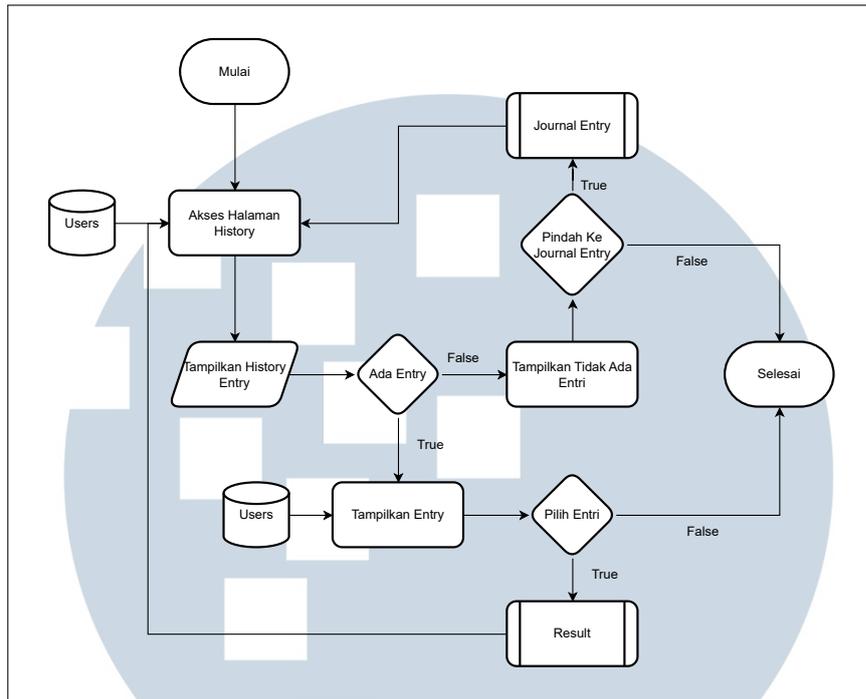


Gambar 3.6. Flowchart Result Entry

Gambar 3.6 mengilustrasikan alur proses pada halaman *Result Entry*. Alur dimulai dari *Mulai*, kemudian sistem *Akses Halaman Result*. Sistem akan *Tampilkan Feedback Visual* dan mengambil data dari *Quotes* dan *Users*. Selanjutnya, sistem akan *Tampilkan Result Entry*. Pengguna dapat memilih *Save Result*. Jika *True*, sistem akan *Download Result Sebagai PNG* dan menyimpan data ke *Users*. Jika *False*, pengguna dapat memilih *Kembali Ke Dashboard*. Jika *True*, akan diarahkan ke *Dashboard*. Jika *False*, proses berakhir di *Selesai*.

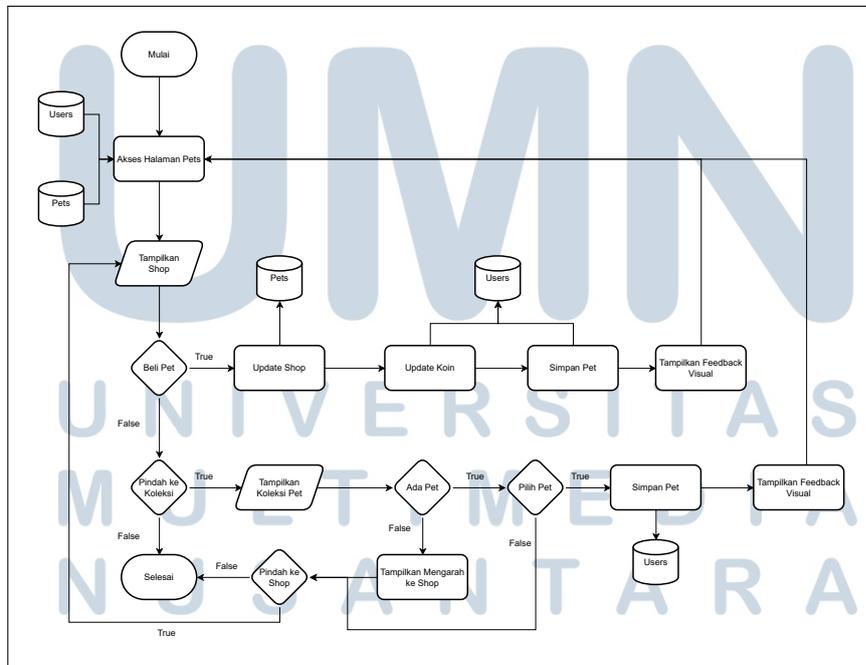
Modul History memungkinkan pengguna untuk melihat kembali semua entri jurnal yang telah pengguna buat.

Gambar 3.7 menjelaskan alur pada modul *History*. Alur dimulai dari *Mulai*, kemudian sistem *Akses Halaman History* dengan data dari *Users*. Sistem akan *Tampilkan History Entry*. Sistem memeriksa *Ada Entry*. Jika *False*, sistem *Tampilkan Tidak Ada Entri* dan pengguna dapat memilih *Pindah Ke Journal Entry*. Jika *True*, akan diarahkan ke *Journal Entry*. Jika *False*, proses berakhir di *Selesai*. Jika *Ada Entry (True)*, sistem akan *Tampilkan Entry* dari *Users*. Pengguna kemudian dapat *Pilih Entri*. Jika *True*, akan diarahkan ke *Result*. Jika *False*, proses berakhir di *Selesai*.



Gambar 3.7. Flowchart History

Modul *Pets* memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem gamifikasi, termasuk melihat koleksi *pet* dan membeli *pet* baru di toko.



Gambar 3.8. Flowchart Pets

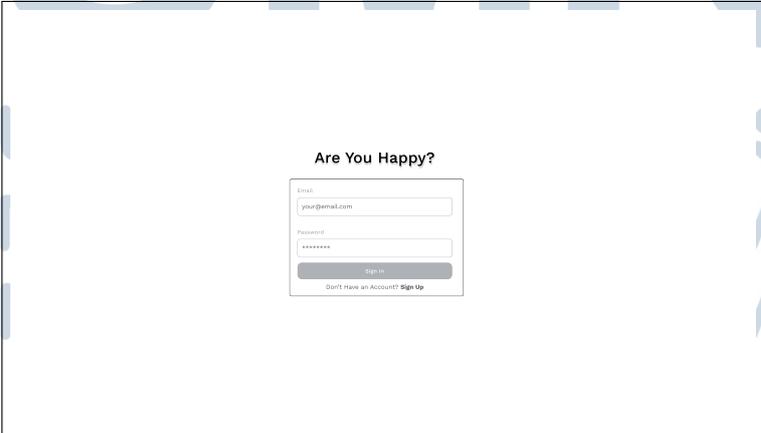
Gambar 3.8 mengilustrasikan alur pada modul *Pets*. Alur dimulai dari *Mulai*, kemudian sistem *Akses Halaman Pets* dengan data dari *Users* dan *Pets*. Sistem akan *Tampilkan Shop*.

Pengguna dapat memilih *Beli Pet*. Jika *True*, sistem akan *Update Shop* (mengakses *Pets*), *Update Koin*, *Simpan Pet*, dan *Tampilkan Feedback Visual* (mengakses *Users*). Kemudian kembali ke *Akses Halaman Pets*. Jika tidak *Beli Pet (False)*, pengguna dapat memilih *Pindah ke Koleksi*. Jika *True*, sistem akan *Tampilkan Koleksi Pet*. Sistem memeriksa *Ada Pet*. Jika *True*, pengguna dapat *Pilih Pet*. Jika *True*, sistem akan *Simpan Pet* (mengakses *Users*) dan *Tampilkan Feedback Visual*. Kemudian kembali ke *Akses Halaman Pets*. Jika *False* pada *Pilih Pet*, proses berakhir di *Selesai*. Jika *Ada Pet (False)*, sistem akan *Tampilkan Mengarah ke Shop*. Pengguna dapat memilih *Pindah ke Shop*. Jika *True*, kembali ke *Akses Halaman Pets*. Jika *False*, proses berakhir di *Selesai*.

### 3.2.3 Perancangan Antarmuka Pengguna

Perancangan tampilan antarmuka (*UI*) bertujuan untuk memvisualisasikan tata letak fungsional dari setiap halaman pada website "*Are You Happy?*". Desain ini difokuskan pada pengalaman pengguna (*UX*) dengan menyajikan alur interaksi yang logis dan intuitif. Berikut adalah perancangan antarmuka untuk setiap modul utama website.

Halaman *Login* merupakan pintu masuk utama bagi pengguna untuk mengakses sistem. Desain antarmuka ini berfokus pada penyediaan proses masuk yang jelas dan efisien, sehingga pengguna dapat dengan mudah memulai perjalanan pengguna di dalam "*Are You Happy?*".

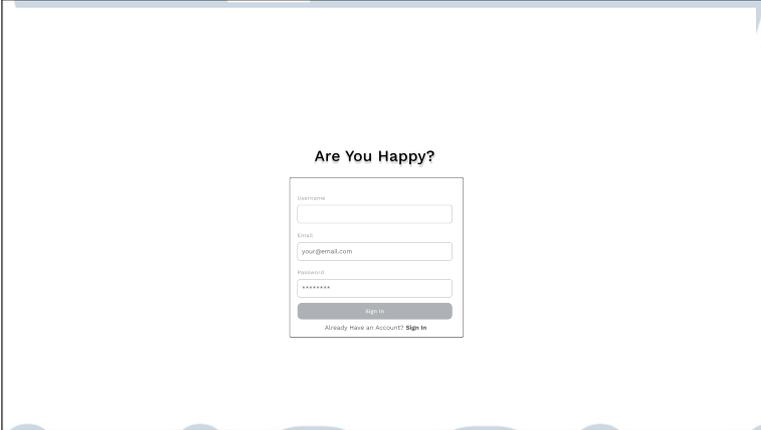


The image shows a login form titled "Are You Happy?". It contains two input fields: "Email" with the value "your@email.com" and "Password" with asterisks. Below the fields is a "Sign In" button and a link "Don't Have an Account? Sign Up".

Gambar 3.9. Desain Antarmuka Halaman Login

Gambar 3.9 menampilkan visualisasi desain antarmuka untuk proses autentikasi pengguna. Halaman *Login* dirancang dengan pendekatan minimalis untuk mengurangi potensi gangguan visual. Halaman ini menyediakan bidang *input* yang jelas untuk *email* dan kata sandi, yang merupakan kredensial utama pengguna. Sebuah tombol "*Sign In*" ditempatkan secara menonjol sebagai aksi utama, dilengkapi dengan tautan untuk navigasi ke Halaman *Registrasi* bagi pengguna baru yang belum memiliki akun.

Halaman *Registrasi* dirancang untuk memandu pengguna baru dalam proses pembuatan akun. Fokus desainnya adalah pada struktur yang mudah diikuti dan intuitif, memungkinkan pengguna untuk mendaftar dengan cepat dan bergabung dalam ekosistem "*Are You Happy?*".

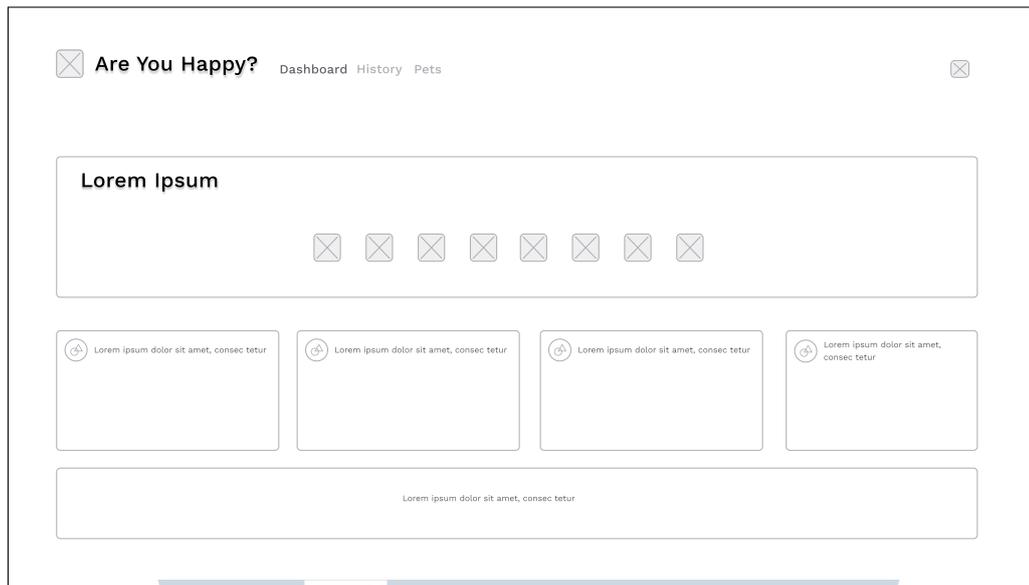
The image shows a registration form titled "Are You Happy?". The form is centered on a white background. It contains four input fields: "Username", "Email" (with the placeholder "your@email.com"), "Password", and "Confirm Password" (with the placeholder "\*\*\*\*\*"). Below the input fields is a "Sign In" button. At the bottom of the form, there is a link that says "Already Have an Account? Sign In".

Gambar 3.10. Desain Antarmuka Halaman Registrasi

Gambar 3.10 menampilkan Halaman *Registrasi* yang dirancang untuk proses pembuatan akun yang terstruktur. Pengguna diminta untuk memasukkan informasi esensial seperti nama pengguna, *email*, dan kata sandi. Alur ini dirancang untuk seintuitif mungkin, bertujuan untuk memandu pengguna baru agar dapat dengan cepat membuat akun dan terintegrasi ke dalam ekosistem *website* "*Are You Happy?*".

Halaman Utama atau "*Dashboard*" berfungsi sebagai pusat kendali utama bagi pengguna. Tampilan ini dirancang untuk menyajikan ringkasan informasi yang cepat dan relevan mengenai status dan progres pengguna segera setelah pengguna berhasil masuk. Peran utamanya adalah sebagai titik awal yang intuitif, menyediakan akses mudah ke seluruh fitur utama *website*, sekaligus menonjolkan elemen-elemen gamifikasi esensial untuk memelihara motivasi pengguna.

Gambar 3.11 menampilkan tata letak yang diusulkan untuk Halaman Utama.



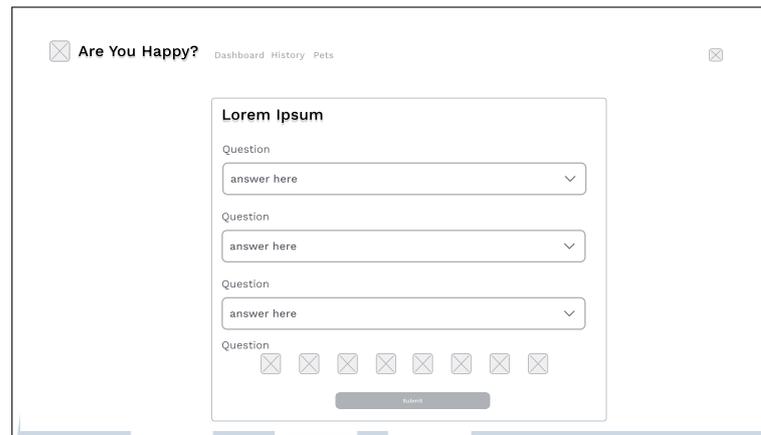
Gambar 3.11. Desain Antarmuka Halaman Utama (Dashboard)

Desain ini terbagi menjadi beberapa area fungsional utama:

1. *Header Website*, yang konsisten muncul di bagian atas antarmuka, menampilkan nama pengguna dan berfungsi sebagai area navigasi utama, termasuk opsi *logout*. Ini mencakup tautan navigasi penting seperti *Dashboard*, *History*, dan *Pets*.
2. Area Konten Utama, yang menempati bagian tengah halaman, didedikasikan untuk menampilkan ringkasan aktivitas, seperti kutipan inspiratif, status *pet*, dan tautan cepat untuk memulai *Journal Entry* atau *Mood Journal Entry*.
3. Menu Navigasi Utama, yang biasanya terletak di sisi kiri atau atas, menyediakan akses langsung ke seluruh modul penting seperti "*History*", "*Pets*", dan opsi *Logout*, memungkinkan pengguna untuk beralih antar fitur dengan lancar dan efisien.

Halaman *Journal Entry* merupakan ruang kerja utama bagi pengguna untuk mendokumentasikan refleksi harian pengguna. Antarmuka ini dirancang untuk memfasilitasi kemudahan penulisan, sekaligus menawarkan opsi untuk merekam suasana hati.

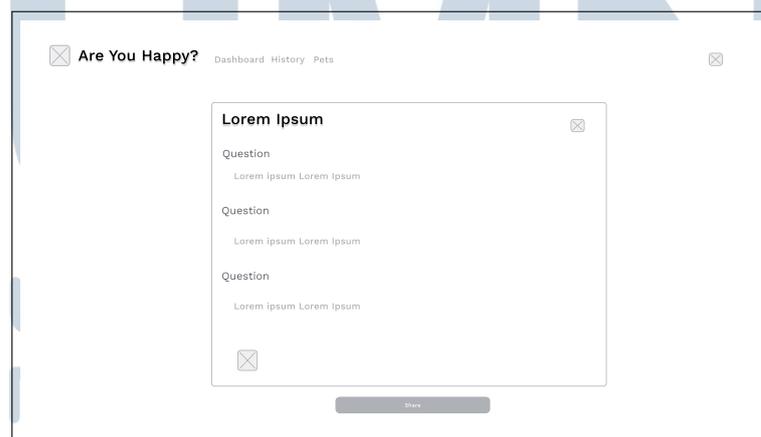
Gambar 3.12 menunjukkan desain antarmuka untuk modul entri jurnal. Antarmuka utama *Journal Entry* menyediakan area khusus bagi pengguna untuk menulis tanggapan pengguna terhadap *prompt* atau pertanyaan yang diberikan.



Gambar 3.12. Desain Antarmuka Modul Entri Jurnal

Desainnya yang bersih dan berfokus pada konten bertujuan untuk meminimalkan gangguan, memungkinkan pengguna berkonsentrasi penuh pada proses refleksinya. Tombol untuk menyimpan entri dan opsi navigasi lainnya juga disediakan untuk kemudahan penggunaan. Apabila tampilan ini juga mencakup *Mood Journal Entry*, maka pengguna dapat memilih *emoji* atau indikator suasana hati yang akan disimpan bersama entri jurnal, menambahkan dimensi visual pada catatan emosional dan mendukung fungsi pelacakan suasana hati.

Halaman *Result Entry* dirancang untuk menyajikan umpan balik visual dan ringkasan dari entri jurnal yang telah diselesaikan oleh pengguna, bersama dengan opsi untuk menyimpan hasil tersebut.

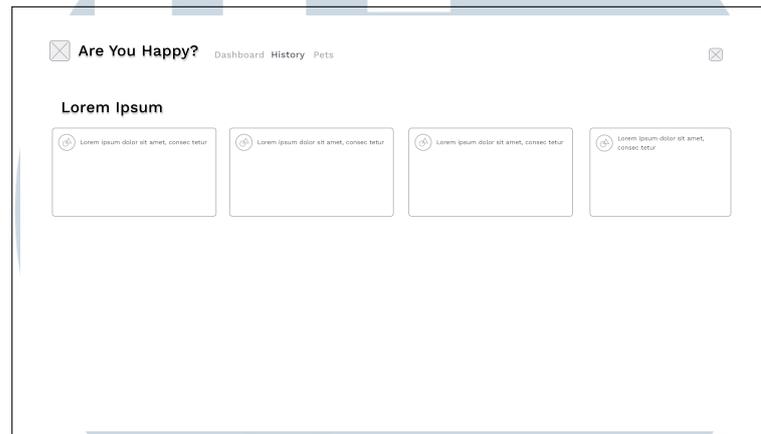


Gambar 3.13. Desain Antarmuka Halaman Hasil Entri

Gambar 3.13 mengilustrasikan desain untuk Halaman Hasil Entri. Halaman ini bertujuan untuk memberikan konfirmasi visual atas keberhasilan penyimpanan entri, dan dapat menampilkan ringkasan singkat atau kutipan yang relevan. Fitur

utama yang disediakan adalah kemampuan untuk mengunduh hasil entri sebagai gambar *PNG*, yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan catatan visual dari refleksinya atau membagikannya sesuai keinginan.

Halaman *History* berfungsi sebagai repositori bagi pengguna untuk meninjau kembali seluruh entri jurnal yang telah pengguna buat seiring waktu.



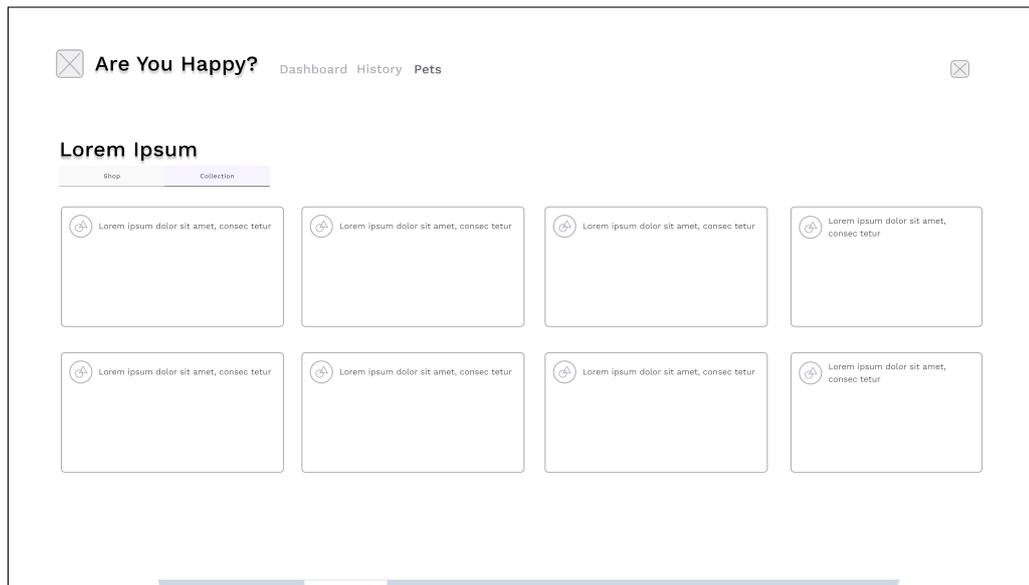
Gambar 3.14. Desain Antarmuka Halaman Riwayat

Gambar 3.14 menampilkan desain antarmuka untuk Halaman Riwayat. Antarmuka ini menyajikan daftar entri jurnal dalam format yang mudah dicerna, kemungkinan diurutkan berdasarkan tanggal. Pengguna memiliki kemampuan untuk melihat ringkasan singkat dari setiap entri dan, jika diinginkan, mengakses detail lengkapnya, memfasilitasi refleksi retrospektif yang komprehensif atas perjalanan kebahagiaan pribadi pengguna.

Modul *Pets* merupakan komponen sentral dari fitur gamifikasi yang dirancang untuk mendorong interaksi berkelanjutan dari pengguna dengan *website*. Melalui modul ini, pengguna dapat melihat koleksi *pet* yang sudah pengguna miliki dan juga memperoleh *pet* baru dari toko.

Gambar 3.15 menampilkan desain antarmuka untuk Halaman Toko dan Halaman Koleksi *Pet*. Tampilan Toko *Pet* dirancang sebagai etalase virtual yang menarik, menampilkan galeri *pet* yang tersedia untuk dibeli, lengkap dengan gambar visual dan harganya dalam koin. Saldo koin yang dimiliki pengguna juga disajikan dengan jelas, memberikan informasi mengenai daya beli pengguna. Ketika sebuah *pet* dipilih, detail tambahan dan tombol "*Beli*" akan muncul, menyederhanakan proses transaksi.

Sementara itu, Tampilan Koleksi *Pet* berfungsi sebagai galeri visual dari seluruh *pet* yang telah berhasil dikumpulkan dan dimiliki oleh pengguna. Desainnya



Gambar 3.15. Desain Antarmuka Halaman Koleksi dan Toko Pet

memungkinkan pengguna untuk melihat koleksi *pet* pengguna, berpotensi berinteraksi dengannya, dan merasakan kepuasan yang berasal dari pencapaian pengguna.

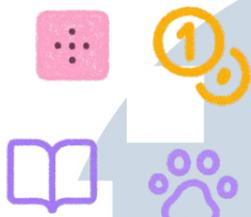
### 3.2.4 Perancangan Aset

Daftar aset yang digunakan dalam proses perancangan website "Are You Happy?" terdapat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1. Daftar aset Website Are You Happy?

Gambar	Keterangan	Sumber Gambar
	Logo website utama berbentuk matahari.	Desain Pribadi
Lanjut ke halaman berikutnya		

Tabel 3.1 Daftar aset Website Are You Happy? (lanjutan)

Gambar	Keterangan	Sumber Gambar
	<p>Ikon visual untuk menjelaskan fungsi koin, <i>pet</i>, kutipan acak, dan jurnal.</p>	<p>Desain Pribadi</p>
	<p>Berbagai ekspresi <i>emoji</i> untuk menggambarkan suasana hati pengguna.</p>	<p>Desain Pribadi</p>
	<p>Koleksi visual <i>pet</i> yang dapat dikoleksi oleh pengguna sebagai hadiah.</p>	<p>Desain Pribadi</p>
	<p>Latar belakang website yang dapat disesuaikan untuk mode terang atau gelap.</p>	<p>Desain Pribadi</p>

### 3.3 Pembangunan Website

Pembangunan website ini melibatkan penggunaan serangkaian perangkat keras dan perangkat lunak tertentu. Berikut adalah rincian spesifikasi sistem yang digunakan selama proses pembangunan.

#### 1. Perangkat Keras

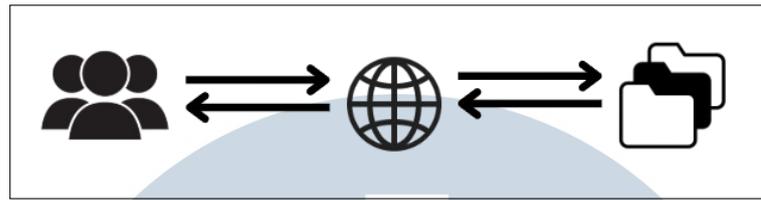
- (a) Prosesor: *Intel i3 12100*
- (b) Memori: *16 GB*
- (c) *SSD: 256 GB*
- (d) *VGA: GTX 1660 Super*

#### 2. Perangkat Lunak

- (a) *Visual Studio Code*: Editor kode utama untuk pengembangan.
- (b) *Next.js (React)*: *Framework* utama yang digunakan untuk membangun antarmuka pengguna atau *frontend*.
- (c) *Tailwind CSS*: *Framework CSS* yang digunakan untuk mempercepat proses desain dan pengembangan antarmuka pengguna.
- (d) *Figma*: Alat desain kolaboratif yang digunakan untuk perancangan antarmuka pengguna.
- (e) *Git*: Sistem kontrol versi untuk manajemen kode (digunakan dengan *GitHub*).
- (f) *Vercel*: Platform *hosting* yang digunakan untuk melakukan penyebaran (deployment) website.

Website *self-help journaling "Are You Happy?"* ini didesain untuk memfasilitasi pencatatan refleksi dan suasana hati pengguna secara berkala, serta membantu pengguna melihat pola emosi yang dirasakan dari waktu ke waktu.

Gambar 3.16 mengilustrasikan model interaksi umum website ini. Setiap kegiatan pencatatan jurnal akan memicu sistem gamifikasi untuk memberikan koin kepada pengguna. Untuk mendapatkan satu koin, pengguna perlu menyelesaikan dua entri jurnal. Aturan ini diterapkan sebagai bentuk dorongan konsistensi penggunaan dan untuk memastikan kualitas partisipasi pengguna dalam kegiatan journaling.



Gambar 3.16. Model Umum Interaksi Website

Koin yang terkumpul dapat digunakan di halaman *Shop* untuk membeli berbagai jenis *pet*. *Pet* ini berfungsi sebagai item koleksi yang melambangkan progres dan pencapaian pengguna dalam perjalanan *journaling*. Selain itu, website ini menyajikan tantangan melalui *prompt* refleksi harian yang acak, yang didesain untuk mendorong pengguna agar terus menggunakan website secara berkala. Sebagai *reward* atas konsistensi dan partisipasi aktif, pengguna akan mendapatkan koin dan *pet* baru.

Website "*Are You Happy?*" dirancang hanya menggunakan *Local Storage* di sisi klien untuk penyimpanan data. Keputusan ini didasari oleh kebutuhan penelitian yang berfokus pada mekanisme gamifikasi dan interaksi pengguna di *frontend*, sehingga penyimpanan data berskala besar atau yang memerlukan persistensi di sisi *server* tidak diperlukan. Data-data pengguna seperti profil, entri jurnal, dan koleksi *pet* dikelola sepenuhnya di dalam peramban pengguna.

### 3.4 Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan pengujian kepada responden dibatasi pada individu yang pernah mencoba *journaling* dengan menggunakan template umum menggunakan model *HMSAM*, di mana setiap pertanyaan dinilai menggunakan skala Likert. Pertanyaan-pertanyaan dari model *HMSAM* telah diterjemahkan dan disesuaikan dengan konteks penggunaan website "*Are You Happy?*". Rincian pertanyaan yang diajukan kepada responden dapat dilihat pada Tabel 3.2. Tanda \* pada item menandakan skala dengan nilai terbalik.

Tabel 3.2. Daftar pertanyaan metode evaluasi *HMSAM* (d disesuaikan)

Construct	Items
<i>Perceived ease of use</i>	PEOU1. Interaksi saya pada website " <i>Are You Happy?</i> " terasa jelas dan dapat dimengerti.
Lanjut ke halaman berikutnya	

Tabel 3.2 Daftar pertanyaan metode evaluasi HMSAM (lanjutan)

Construct	Items
	<p>PEOU2. Saya tidak butuh banyak usaha untuk memahami cara menggunakan website "Are You Happy?".</p> <p>PEOU3. Saya merasa website "Are You Happy?" bebas dari masalah.</p> <p>PEOU4. Saya dapat dengan mudah untuk melakukan apa yang saya inginkan saat menggunakan website "Are You Happy?".</p> <p>PEOU5. Saya merasa mudah untuk menjadi terampil dalam menggunakan website "Are You Happy?".</p> <p>PEOU6. Saya merasa sederhana untuk melakukan apa yang saya inginkan dengan website "Are You Happy?".</p> <p>PEOU7. Saya merasa mudah untuk menjadi ahli dalam menggunakan website "Are You Happy?".</p> <p>PEOU8. Saya merasa website "Are You Happy?" mudah untuk digunakan.</p>
<i>Perceived usefulness</i>	<p>PU1. Website "Are You Happy?" membantu mengurangi stres saya dalam mengelola emosi.</p> <p>PU2. Website "Are You Happy?" membantu saya memahami pola suasana hati harian dengan lebih baik.</p> <p>PU3. Website "Are You Happy?" memberikan cara yang berguna untuk melacak kemajuan saya dalam meningkatkan kebahagiaan/refleksi diri.</p> <p>PU4. Website "Are You Happy?" membantu saya merefleksikan emosi dengan lebih efisien.</p> <p>PU5. Website "Are You Happy?" membantu saya merasa lebih positif dan sadar diri.</p>
<i>Curiosity</i>	<p>CUR1. Menggunakan website "Are You Happy?" membangkitkan rasa penasaran saya tentang refleksi diri/pola emosi.</p> <p>CUR2. Website "Are You Happy?" membuat saya penasaran untuk mengeksplorasi lebih banyak fitur.</p> <p>CUR3. Website "Are You Happy?" membangkitkan imajinasi saya tentang mengekspresikan diri secara kreatif.</p>
<i>Joy</i>	<p>JOY1. Saya merasa menggunakan website "Are You Happy?" menyenangkan.</p> <p>JOY2. Saya merasa senang menggunakan website "Are You Happy?".</p> <p>*JOY3. Menggunakan website "Are You Happy?" membosankan.</p>
Lanjut ke halaman berikutnya	

Tabel 3.2 Daftar pertanyaan metode evaluasi HMSAM (lanjutan)

Construct	Items
	<p>*JOY4. Website "Are You Happy?" benar-benar mengganggu saya.</p> <p>JOY5. Pengalaman menggunakan website "Are You Happy?" menyenangkan.</p> <p>*JOY6. Website "Are You Happy?" membuat saya tidak puas.</p>
<i>Control</i>	<p>CTL1. Saya memiliki banyak kontrol saat menggunakan website "Are You Happy?".</p> <p>CTL2. Saya dapat memilih dengan bebas apa yang ingin saya lihat atau lakukan di website "Are You Happy?".</p> <p>*CTL3. Saya memiliki sedikit kontrol atas apa yang dapat saya lakukan di website "Are You Happy?".</p> <p>CTL4. Saya merasa memiliki kendali saat menggunakan website "Are You Happy?".</p> <p>*CTL5. Saya tidak memiliki kontrol atas interaksi saya dengan website "Are You Happy?".</p> <p>CTL6. Saya diizinkan untuk mengontrol interaksi saya dengan website "Are You Happy?".</p>
<i>Behavioral intention to use</i>	<p>BIU1. Saya berencana untuk menggunakan website "Are You Happy?" di masa depan.</p> <p>BIU2. Saya berniat untuk terus menggunakan website "Are You Happy?" di masa depan.</p> <p>BIU3. Saya mengharapkan penggunaan website "Are You Happy?" saya akan berlanjut di masa depan.</p>
<i>Focused immersion</i>	<p>FI1. Saya dapat mengabaikan sebagian besar gangguan lain saat menggunakan website "Are You Happy?".</p> <p>FI2. Saya larut dalam menggunakan website "Are You Happy?".</p> <p>FI3. Saya tenggelam dalam menggunakan website "Are You Happy?".</p> <p>*FI4. Saya sangat mudah terganggu oleh hal lain saat menggunakan website "Are You Happy?".</p> <p>FI5. Perhatian saya tidak mudah teralihkan saat menggunakan website "Are You Happy?".</p>

### 3.5 Penulisan Laporan

Penyusunan laporan penelitian bertujuan untuk mendokumentasikan keseluruhan proses pada setiap tahapan penelitian yang telah dilakukan. Laporan berisikan hasil analisis, landasan teori yang digunakan, pembahasan hasil penelitian dari rumusan masalah, serta kesimpulan dan saran.

