
Redesign User Interface dan User Experience SATUPERSEN.NET dengan Metode Design Thinking

Aldila Apriliana Nabila^{*1}, Rian Andrian²

^{1,2}Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi/Universitas Pendidikan Indonesia

Email: ^{*1}aldilanabila@upi.edu, ²rianandrian@upi.edu

(Naskah masuk: 25 Juni 2024, diterima untuk diterbitkan: 20 Juli 2024)

Abstrak: Di Era modern ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat, sehingga banyak pihak yang bergerak di bidang informasi dituntut untuk terus berinovasi dalam memberikan pelayanan. UI UX memiliki peranan penting dalam sebuah aplikasi maupun website dalam memberikan kenyamanan serta kemudahan kepada penggunanya. Satu Persen - Indonesian Life School adalah salah satu platform yang bergerak di kesehatan mental yang memiliki layanan seputar kesehatan mental dan pengembangan diri antara lain Webinar, Kelas Online, Mentoring, Konseling, Tes Online Gratis, dan Basic Mental Health Training. Akan tetapi berdasarkan ulasan viewers di YouTube, banyak pengguna yang ingin platform SatuPersen memiliki fitur baru dan mengeluhkan dari sisi tampilan. Oleh karena itu peneliti akan menganalisa kebutuhan-kebutuhan user, tampilan, serta alur dari aplikasi ini dan memberikan solusi dari hasil Redesign platform Satupersen. Dalam penelitian ini, peneliti membuat tampilan aplikasi mobile sehingga dapat disesuaikan dengan yang pengguna gunakan ketika menggunakan website Satupersen ini. Penelitian ini menerapkan metode design thinking pada perancangan ulang user interface dan user experience pada satupersen.net dengan tujuan mempermudah pengguna dalam menggunakan satupersen.net. Penelitian ini menghasilkan prototype redesign aplikasi satupersen.net dengan hasil rata-rata SUS 78, dimana angka tersebut termasuk dalam kategori good serta dapat diterima oleh pengguna.

Kata Kunci - UI/UX ; Design Thinking ; Redesain

Redesign the SATUPERSEN.NET User Interface and User Experience using the Design Thinking Method

Abstract: The modern era is characterized by the very rapid development of information technology, so that many parties operating in the information sector are required to continue to innovate in providing services. UI UX has an important role in an application or website in providing comfort and convenience to its users. Satu Persen - Indonesian Life School is a platform that operates in mental health which has services related to mental health and self-development including Webinars, Online Classes, Mentoring, Counseling, Free Online Tests, and Basic Mental Health Training. However, based on viewers' reviews on YouTube, many users want the SatuPersen platform to have new features and complain about the appearance. Therefore, researchers will analyze user needs, appearance and flow of this application and provide solutions from the results of the Satupersen platform redesign. In this research, researchers created a mobile application display so that it can be adapted to what users use when using the Satupersen website. This research applies the design thinking method to redesign the user interface and user experience on satupersen.net with the aim of making it easier for users to use satupersen.net. This research produced a prototype redesign of the satupersen.net application with an average SUS result of 78, where this number is included in the good category and can be accepted by users

Keywords - UI/UX ; Design Thinking ; Redesign

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mengalami perkembangan dengan sangat pesat per-tahunnya, hal ini memberi dampak pada revolusi industri 4.0 yang menuntut kepada penyedia jasa agar terus dapat berinovasi dalam membuat produk teknologi. Pada tahun 2024, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memberitahukan bahwa banyaknya pengguna internet di Indonesia berada di sekitar 221 juta jiwa [1], peningkatan ini berbanding lurus dengan peningkatan

penggunaan *smartphone* di Indonesia [2]. Dengan harga *smartphone* yang lebih terjangkau dan berukuran yang lebih kecil dibandingkan perangkat lainnya, hal ini menjadikan *smartphone* lebih diminati oleh berbagai kalangan dan menyebabkan persentase penggunaan internet menggunakan *smartphone* lebih banyak dibandingkan dengan perangkat lainnya. Dengan adanya inovasi teknologi sektor kesehatan ikut dituntut untuk beradaptasi, sehingga layanan kesehatan dapat lebih mudah diakses.

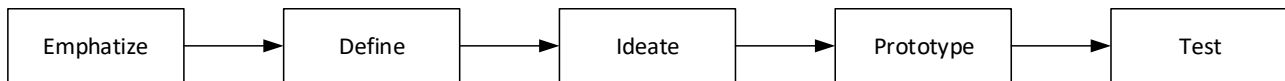
Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), kesehatan bukan hanya sebatas fisik, tapi juga meliputi mental dan sosial. Seseorang dikatakan sehat jika ia mampu menjalani kehidupan yang bermakna secara sosial [3]. Namun, tingginya beban finansial, kesenjangan sosial, dan ketidakpastian kondisi sosial dapat memicu stres dan gangguan psikologis lainnya [4]. Stres adalah kondisi fisik yang dipicu oleh tekanan dari berbagai aspek, baik fisik, sosial, maupun keadaan sosial yang tidak terkendali.

Mobile health atau *m-Health* dalam *M-health: Fundamentals and Applications*, mengintegrasikan sensor medis dan teknologi komunikasi ke dalam perangkat *mobile* untuk memungkinkan pengumpulan data kesehatan, konsultasi dokter, dan manajemen penyakit. [5]. *M- health* merupakan salah satu dari beberapa bentuk dari *e-health*. Menurut Badan Kesehatan Dunia (WHO), *E-health* dapat membantu meningkatkan komunikasi antara pasien dan penyedia layanan kesehatan, mendukung diagnosis dan pengobatan, dan mempromosikan gaya hidup sehat. Dengan *E-health* memungkinkan pasien untuk mengakses informasi kesehatan, mengelola riwayat kesehatan mereka, dan berkomunikasi dengan dokter secara *online*. Marie [6], menyatakan bahwa sebagian besar aplikasi kesehatan tersebut termasuk dalam lima kategori utama : klinis dan diagnostik, pemantauan jarak jauh (*remote and monitoring*), referensi klinis (*clinical reference*), produktivitas (*productivity*) dan gaya hidup sehat (*health living*). Dilihat dari cara penggunaannya, *m-health* termasuk dalam kategori *e-health* yang menargetkan konsumen. Kategori ini meliputi layanan yang memberikan informasi kesehatan serta memungkinkan konsultasi antara pasien dan dokter secara daring serta membuat janji konsultasi. Salah satu *customer informatics* yaitu *satupersen.net*.

Satu Persen - Indonesian Life School merupakan *platform* yang fokus pada kesehatan mental dan pengembangan diri. *Platform* ini menawarkan berbagai layanan seperti webinar, kelas *online*, mentoring, konseling, tes *online* gratis, dan pelatihan dasar kesehatan mental. Keunikan *satupersen* terletak pada kemampuannya dalam menyampaikan topik-topik kompleks dengan cara yang ringan dan mudah dipahami, sehingga menarik bagi berbagai kalangan masyarakat. Kemampuan Satu Persen dalam menyajikan topik-topik berkualitas dengan cara yang ringan dan mudah dipahami menjadikannya populer di berbagai kalangan.. Menurut Budhie Luhoer [7], Umumnya netizen mengenal *Satupersen* dari konten-konten youtube dan instagram. Akan tetapi berdasarkan ulasan *viewers* di YouTube, banyak pengguna yang ingin *platform* *SatuPersen* memiliki fitur-fitur baru dan mengeluhkan dari sisi tampilan serta mengharapkan *satupersen* menuangkan ke dalam sebuah aplikasi *mobile*. Oleh karena itu perancangan ini dibuat dalam bentuk *mobile* agar dapat memudahkan pengguna dalam mengakses kebutuhan untuk kesehatan mental mereka serta menambahkan fitur-fitur baru yang belum ada sebelumnya berdasarkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini menerapkan metode *design thinking* pada perancangan ulang *user interface* dan *user experience* pada *satupersen.net* dengan tujuan mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan sebuah metode cara berpikir untuk memecahkan masalah secara kreatif yang berfokus pada kebutuhan *user*. Tahapan-tahapan dalam *Design Thinking* yang digunakan dalam penelitian ini meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.



Gambar 1. Tahapan Metode *Design Thinking*

Redesign User Interface dan User Experience SATUPERSEN.NET menggunakan metode *design thinking* yaitu sebagai berikut:

2.1. *Empathize*

Metode pendekatan *Design Thinking* sangat menekankan kepada nilai-nilai manusia dan aspek pada *user-centered design*. Empati menjadi kunci dalam mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi pengguna serta memahami kebutuhan mereka, dengan pendekatan berpusat pada pengguna. Ini dilakukan dengan menempatkan diri kita dalam posisi atau situasi yang dialami oleh pengguna untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam [8]. Pada tahap ini, peneliti menggunakan beberapa pendekatan:

1. Analisis Kompetitor: Melakukan analisis terhadap situs *web* kompetitor untuk memahami kelebihan dan kekurangan mereka dalam hal UI dan UX. Hal ini membantu mengidentifikasi area yang dapat ditingkatkan di SATUPERSEN.NET.
2. Analisis Data Kuantitatif: Mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif mengenai gangguan mental dan kesehatan mental.
3. Referensi Riset: Menggunakan hasil penelitian dan literatur yang relevan untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang praktik terbaik dalam UI dan UX. Referensi ini membantu memberikan dasar teori yang kuat untuk pengembangan desain.
4. Umpan Balik Pengguna: Mengumpulkan umpan balik langsung dari pengguna melalui berbagai *platform* seperti *website* dan *youtube*.

2.2. *Define*

Setelah melalui tahap *empathize* dan mengumpulkan semua informasi yang diperlukan dari pengguna, langkah berikutnya adalah menetapkan inti dari permasalahan yang akan diidentifikasi lebih lanjut. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa kita dapat menemukan permasalahan yang sebenarnya dihadapi oleh pengguna, berdasarkan hasil analisis dan sintesis informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya [9]. Pada tahap ini, peneliti membuat *user persona* dan *user journey map* (UJM).

2.3. *Ideate*

Pada tahap ideasi ini, akan dilakukan penyusunan ide-ide solusi sebagai respons terhadap masalah yang dihadapi. Dalam menetapkan ide-ide solusi tersebut, proses yang akan dijalankan adalah *brainstorming*, yang kemudian akan diimplementasikan dalam bentuk *prototype* [10]. Pada tahap ini, peneliti membuat *affinity diagram*, *sitemap*, *wireframe*, *design system*, dan *brand identity*.

2.4. *Prototype*

Tahap *prototype* melibatkan pembuatan *prototype* fidelitas rendah dari ide yang paling menjanjikan. Pembuatan *prototype* adalah langkah penting dalam proses pemikiran desain, karena memungkinkan desainer untuk menguji dan menyempurnakan ide mereka di lingkungan berisiko rendah sebelum melakukan desain akhir [11].

2.5. *Test*

Tahap ini dilakukan setelah pembuatan *prototype*. *Prototype* yang sudah jadi akan menjalani serangkaian proses asuransi kualitas dengan cara menunjukkannya kepada pengguna. Tahap pengujian ini sangat krusial untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna terhadap sistem yang dikembangkan. Proses pengujian juga bermanfaat untuk memahami pandangan pengguna secara

lebih mendalam.[8]. Tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui tingkat keefektifan aplikasi satupersen. Metode yang digunakan yaitu *Moderate Remote* melalui zoom meeting dengan 5 orang partisipan berdasarkan *user persona* dilibatkan untuk mendapatkan *feedback* melalui pengujian *task scenario*. Pada tahapan ini, peneliti menggunakan *Usability Testing* dengan metode *System Usability Testing* (SUS).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Emphatize*

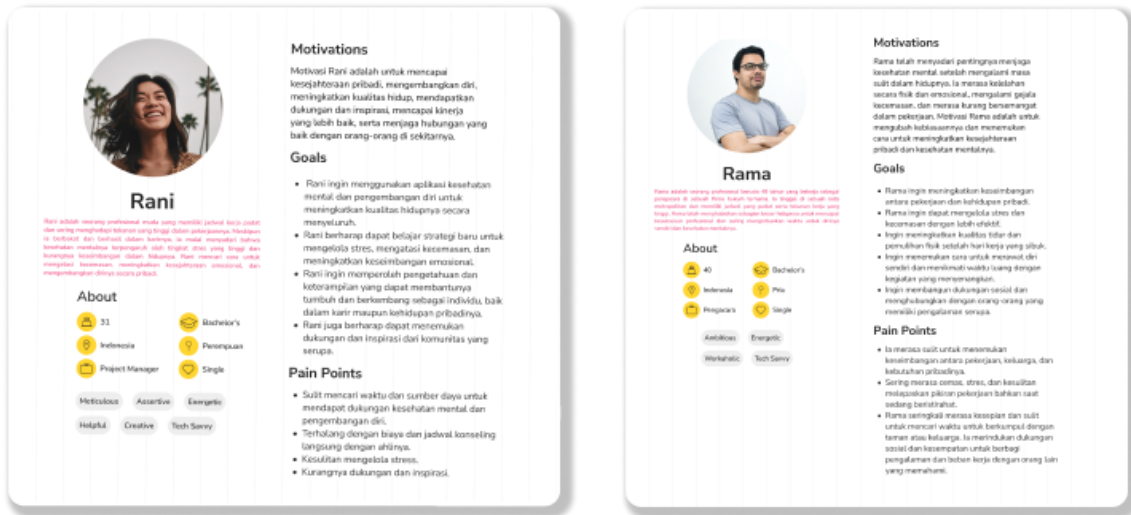
Pembahasan Tahapan dimana kita akan menggali berbagai macam permasalahan dan keresahan yang dirasakan oleh target pasar. Tujuan dari tahap ini yaitu untuk memahami kebutuhan, masalah, harapan, dan tujuan pengguna. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan data-data permasalahan berdasarkan kebutuhan pengguna. Pada tahapan ini dilakukan *secondary research* atau pengumpulan data sekunder. Berdasarkan hasil riset sekunder yang telah peneliti kumpulkan yang melibatkan analisis kompetitor terhadap *platform* seperti Nuna: *mental health companion* untuk memahami kekuatan dan kelemahan produk serupa di pasar, analisis data kuantitatif dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data seperti survei dari I-NAMHS(15 juta remaja Indonesia memiliki gangguan mental) dan laporan IFPI(Mayoritas masyarakat Indonesia (67%) mengakui bahwa musik sangat berpengaruh terhadap kesehatan mental), referensi riset dari beberapa penelitian yang sudah ada mengenai terapi musik turut berkontribusi dalam membantu mengobati depresi (Gassner et al., 2022) (Cao, 2022) (Shirsat et al., 2023), kecemasan (Yang, 2022) (Witte et al., 2022), dan PTSD (Post Traumatic Stress Disorder) (E. Lee et al., 2021) (Huang & Li,2022) (Bensimon, 2022), umpan balik pengguna dari pengguna satu persen mulai dari youtube dan website, serta eksplorasi diri Selama proses ini, peneliti berhasil mengumpulkan 22 sumber yang relevan dan mengkategorikannya ke dalam lima kategori. Berikut merupakan hasil dari riset sekunder yang telah saya dapatkan:

1. Sebagian pengguna lebih membutuhkan versi *mobile* dibandingkan versi *desktop*.
2. Pengguna membutuhkan wadah untuk bercerita dengan *privacy* yang terjamin serta membutuhkan *feedback* dari orang yang *professional* dalam bidangnya.
3. Pengguna membutuhkan musik untuk membantu dalam menenangkan pikirannya.
4. Pengguna membutuhkan informasi dari orang-orang yang telah berpengalaman yang sama.

Dari hasil riset tersebut, peneliti memutuskan untuk *redesign* platform satupersen.net untuk menghadirkan kedalam versi *mobile* dengan 3 fitur utama untuk menunjang kebutuhan dari *user* yaitu fitur *music therapy*, *buddy system*, dan *journaling*.

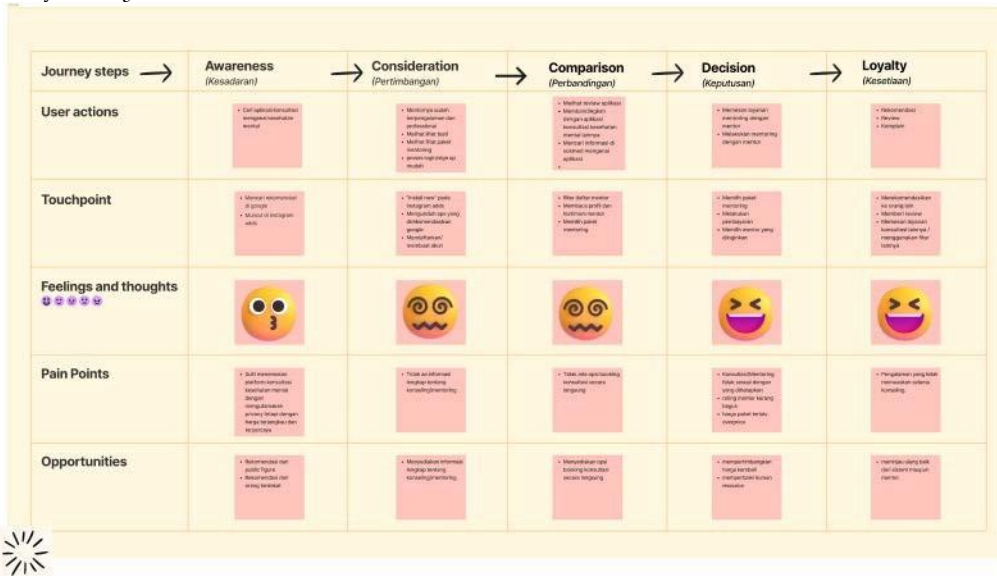
3.2. *Define*

Pada tahap *Define*, *user persona* diciptakan untuk merepresentasikan gambaran pengguna ideal dan menjadi landasan dalam merancang produk atau aplikasi [12]. Data yang dianalisis akan diamati dan diperinci untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Tahapan dimana peneliti akan mengolah data-data yang telah dikumpulkan di tahap *emphatize* sehingga kita akan menemukan titik permasalahan dan menyelesaikan masalah tersebut dengan solusi yang inovatif. Data yang dianalisis akan diamati dan diperinci untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Pada tahap ini peneliti menghasilkan *user persona* serta *userflow*. *User persona* merupakan *tools* dengan membuat karakter fiktif yang dibangun oleh designer untuk membantu pengembang inovasi untuk membayangkan karakter orang yang akan menggunakan produk/jasanya nanti. Karakter fiktif ini adalah representatif dari mayoritas target pasar yang kita sasar. *User persona* terdiri dari identitas calon *user*, *goals*, motivasi, serta *pain points* yang berisi tentang permasalahan serta kebutuhan pengguna. Berikut adalah hasil dari *User Persona*.



Gambar 2. User Persona

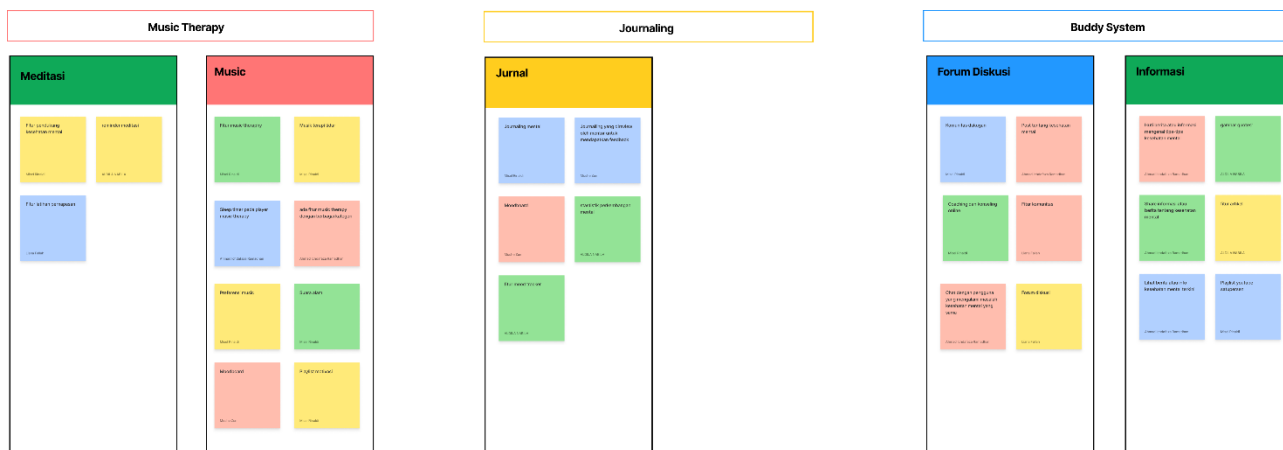
Setelah membuat *user persona*, selanjutnya dilanjutkan dengan membuat *user journey map*. *User journey maps* merupakan *tools* untuk merepresentasi visual yang menggambarkan hubungan dan interaksi *customer* dengan organisasi/produk/layanan/brand tertentu. *Tools* ini bertujuan agar kita dapat memposisikan diri sebagai *customer*, memahami bagaimana *customer experience*, dan ekspektasi *customer* terhadap produk kita dan mencari *room for improvement*. *Journey Map* memiliki 5 komponen utama, yaitu: *Persona*, *Timeline*, *Touchpoint*, *Emosi*, dan *Channel*. Berikut merupakan hasil dari *user journey*:



Gambar 3. User Journey Map

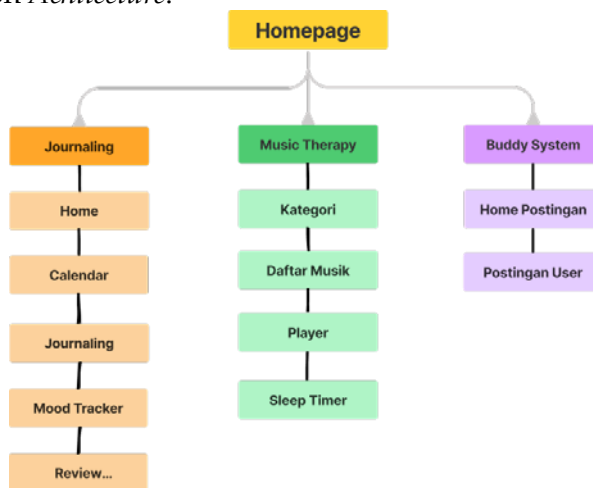
3.3. Ideate

Pada tahap ini peneliti bereksplorasi untuk mencari ide-ide yang mungkin bisa kita ciptakan untuk menjadi sebuah solusi inovasi guna memecahkan permasalahan yang sudah kita simpulkan di tahap sebelumnya. Dari ide-ide yang banyak tersebut akan dikurasi sehingga akan terpilih satu ide yang akan kita realisasikan. Peneliti melakukan *Brainstorming* dan *ideate* yang menghasilkan ide-ide fitur aplikasi yang sesuai kebutuhan dan keinginan *user*. Tahapan *brainstorming* pertama peneliti menggunakan *affinity diagram* yang merupakan ide ide yang telah terkumpul kemudian mengelompokkannya berdasarkan kategori. Berikut gambar dari *affinity diagram*.



Gambar 4. Affinity Diagram

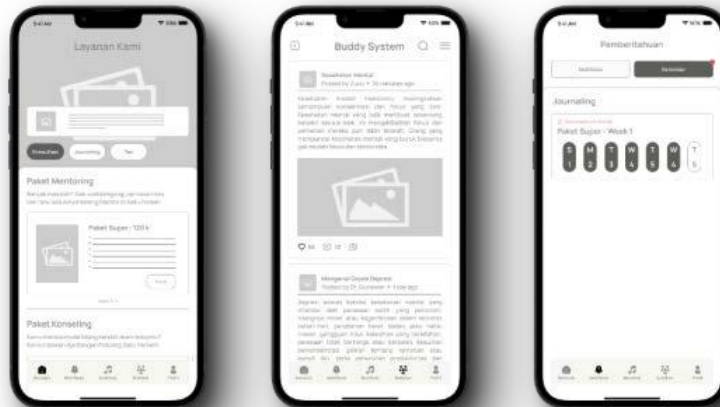
Information architecture adalah kerangka kerja untuk mengatur dan menyajikan komponen aplikasi dengan cara yang intuitif dan *user-friendly*, yang mana memudahkan pengguna dalam mencari informasi yang dibutuhkan [13] maka dari itu peneliti mulai merancang *Information Architecture* (IA) yang akan menjadi pondasi utama untuk *designer* dan *developer* dalam proses menciptakan sebuah sistem informasi. Sehingga dapat memberikan pemahaman yang sama terkait teknis dalam proses penciptaan sebuah produk digital kepada seluruh tim yang terlibat. Arsitektur informasi memanfaatkan elemen-elemen seperti *sitemap* dan *user flow* (*flowchart*) untuk membantu pengguna memahami dan menavigasi aplikasi atau situs *web* dengan mudah dan efisien. Berikut adalah gambar *Information Achitecture*.



Gambar 5. Information Architecture

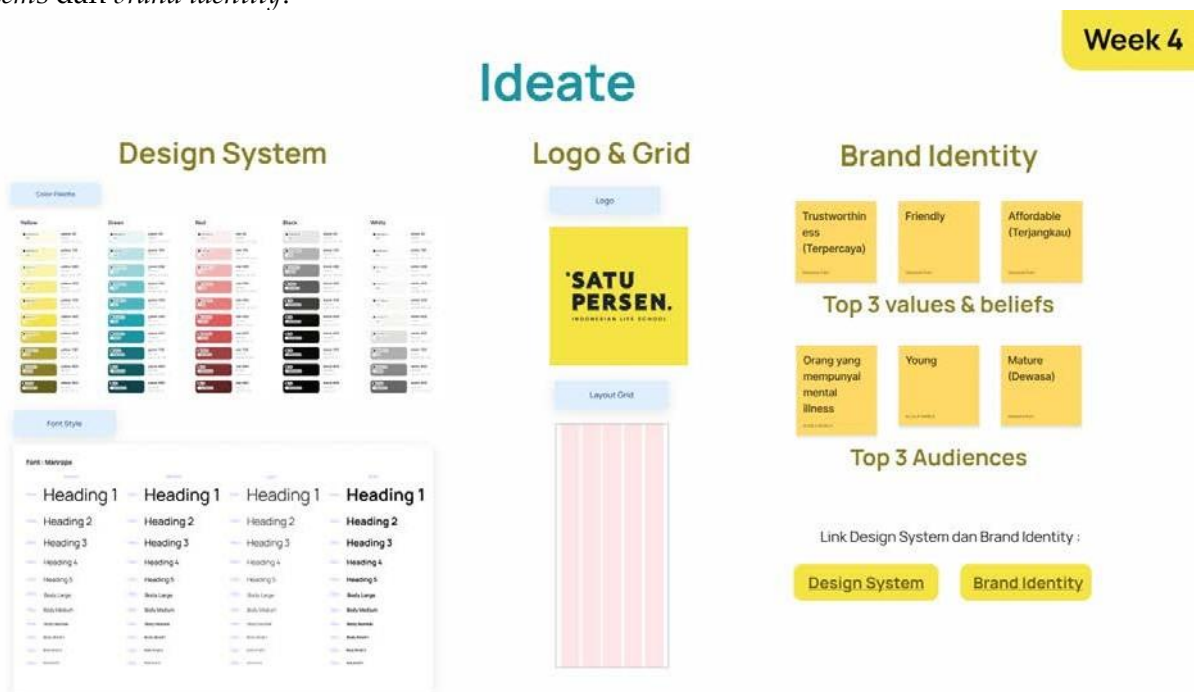
Selanjutnya peneliti mulai merancang *userflow*, *userflow* merupakan menguraikan perjalanan pengguna dalam produk, termasuk langkah-langkah yang mereka ambil untuk menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan mereka. Alur ini juga menjelaskan logika di balik interaksi pengguna dengan produk, membantu memahami bagaimana mereka menavigasi dan menggunakan fitur-fiturnya. Perjalanan pengguna digambarkan melalui diagram alir (*chart*) dengan makna dan fungsi yang berbeda-beda.

Setelah merancang *Information Architecture* dan *Userflow*, peneliti melanjutkan merancang *wireframe* yang merupakan rancangan awal yang menjadi kerangka dasar antarmuka pengguna untuk setiap halaman desain. *Wireframe* ini dibuat tanpa mempertimbangkan elemen visual seperti warna, font, gambar, dan styling lainnya. Tujuannya adalah untuk membangun struktur dan tata letak halaman tanpa terpaku pada detail estetika. Biasanya disebut juga *low fidelity* (*lofi*). Berikut gambar dari *wireframe*.



Gambar 6. Wireframe

Selanjutnya, peneliti merancang *brand identity* yang merupakan rangkaian elemen visual dan materi yang menyampaikan kepribadian, nilai, dan kualitas suatu merek. Ini termasuk logo, tipografi, palet warna, gambar, pesan, dan lainnya. Dilanjutkan dengan peneliti membuat *Design Systems* yang merupakan pustaka berisi kumpulan komponen-komponen desain UI untuk sebuah proyek yang dapat digunakan secara berulang. *Design system* juga disertai dengan dokumentasi yang meliputi *code library*, *pattern library* dan *style guide* sehingga dapat digunakan oleh seluruh tim dalam mengembangkan suatu produk agar lebih cepat. Berikut merupakan gambar *design systems* dan *brand identity*.



Gambar 7. Design Systems dan Brand Identity

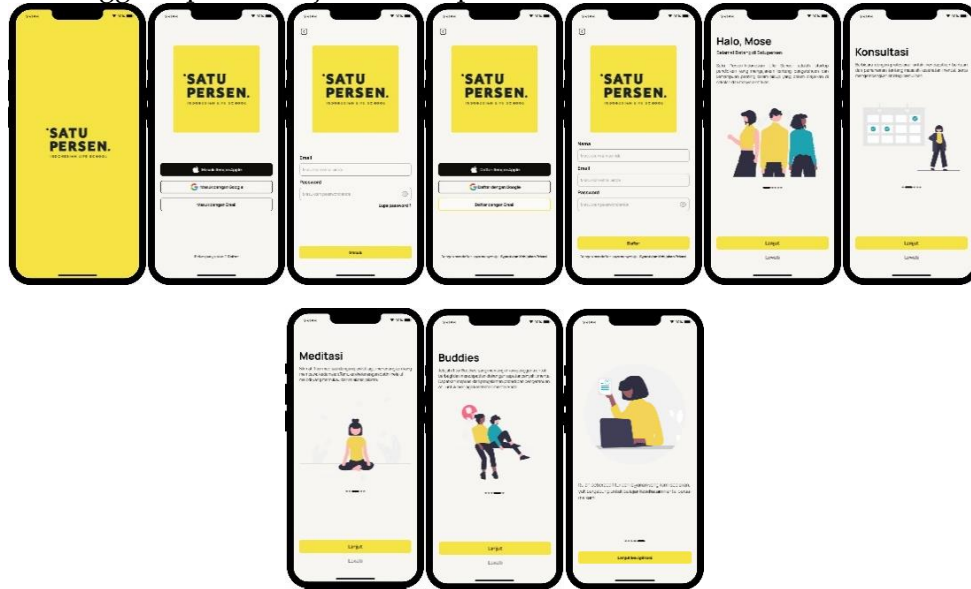
3.4. Prototype

Pada tahap *prototype* merupakan tahapan dimana kita mulai merealisasikan ide yang kita pilih ditahap sebelumnya dengan memproduksi sebuah produk yang diharapkan menjadi solusi dari permasalahan – permasalahan target pasar. Setelah menyelesaikan *wireframe*, di tahap ini peneliti

membuat mockup terlebih dahulu yang berisikan tampilan visual yang terlihat nyata, hal ini merupakan implementasi dari hasil sketsa *wireframe* yang selanjutnya dikemas dalam bentuk *high fidelity*. Pada hasil pengerjaan desain mockup UI *platform* satupersen.net yang telah dikemas dalam versi *mobile* telah terdiri dari komposisi warna, tata letak, gambar atau ilustrasi, serta tulisan. Rancangan desain mockup ini menghasilkan 6 *flow* yang didalamnya terdiri dari *flow login*, *journaling*, *buddies*, *music therapy*, *notification*, dan halaman *profile*.

1. Flow Login

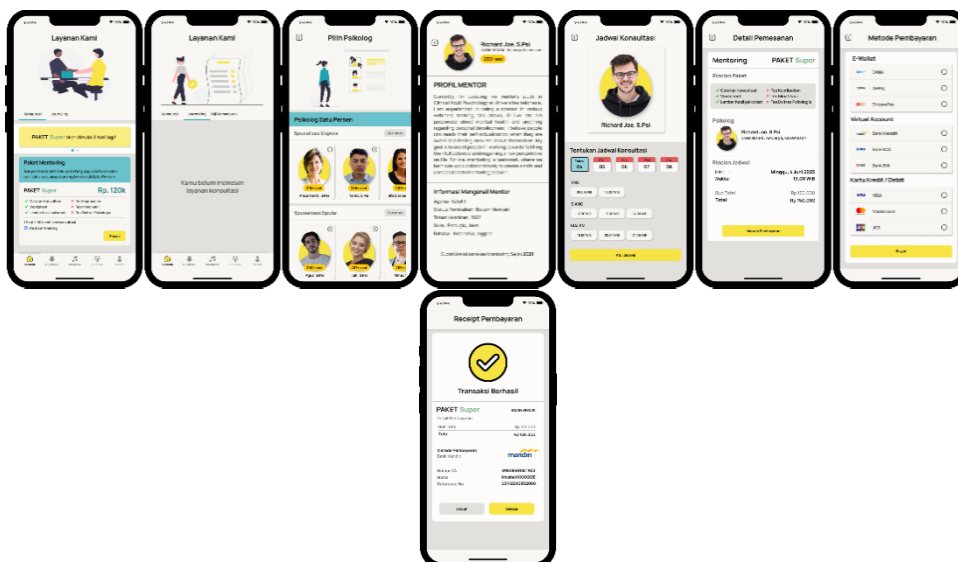
Ini merupakan tampilan awal saat *user login* ke aplikasi satupersen.net mulai dari alur pendaftaran hingga dapat melanjutkan ke aplikasi.



Gambar 8. Flow Login

2. Flow Journaling

Saat *user* berhasil melanjutkan ke aplikasi, maka akan tampil tampilan awal beranda. Tetapi, fitur layanan *journaling* belum dapat diakses karena *user* harus melakukan pembayaran dengan psikolog sesuai dengan masalah yang sedang dihadapi dan tentukan jadwal dengan psikolog tersebut.



Gambar 9. Flow Flow Journaling Sebelum Dapat Diakses

Setelah *user* telah melakukan pembayaran, maka *user* dapat mengakses fitur *journaling*. Didalam fitur *journaling*, *user* dapat mengutarakan kehidupan sesuai dengan tanggal yang dipilih dalam sebuah cerita yang dituangkan dalam fitur ini dan mengutarakan mood dari *user* dalam sebuah emoticon hingga mendapat ulasan dari mentor.

3. Flow Buddies

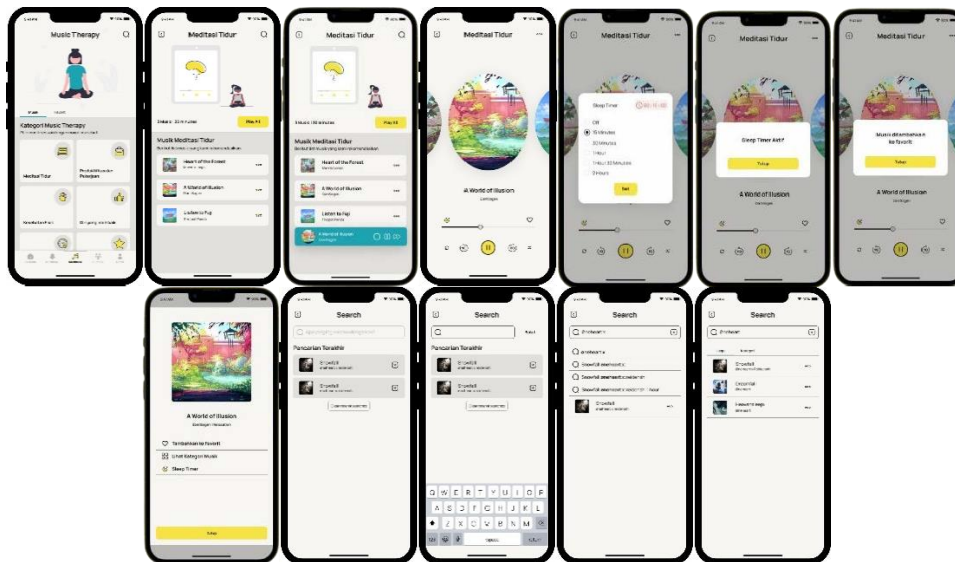
Pada fitur ini, *user* dapat berinteraksi dengan seseorang yang mempunyai gangguan mental yang sama dengan memberikan *feedback* di kolom komentar dan dapat memberikan likes apabila informasi tersebut membantu. Apabila *user* ingin melihat informasi yang sama terdapat fitur “post favorite” sehingga *user* dapat melihat post yang telah disimpan berkali kali tanpa harus mencarinya kembali di beranda *buddies*.



Gambar 10. Flow Buddy Systems

4. Flow Music Therapy

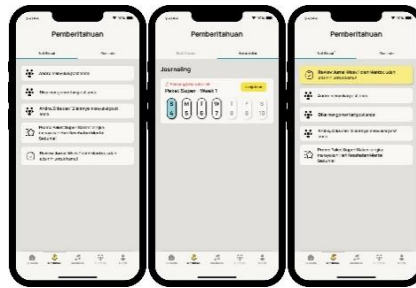
Pada fitur ini, *user* dapat memilih musik untuk menemaninya sesuai yang dibutuhkan. Selain itu *user* dapat menambahkan lagu yang disukai dengan menekan fitur favorite dan *user* juga dapat menggunakan fitur timer sesuai dengan waktu yang diinginkan, hal ini dapat membantu menghemat baterai dari *smartphone user*.



Gambar 11. Flow Music Therapy

5. Flow Notifikasi

Fitur ini berfungsi untuk memberikan pemberitahuan kepada *user* terkait aktivitas atau informasi penting selama menggunakan aplikasi. Dengan menggunakan fitur ini, *user* dapat melihat saat seseorang memberikan like dan komentar di fitur *buddies*, melihat progress diri di fitur *journaling* hingga penawaran menarik dari *satupersen.net*.



Gambar 12. Flow Notifikasi

6. Flow Halaman Profile

Pada menu halaman *profile* memungkinkan *user* untuk mengelola serta mengubah informasi *user* seperti nama, foto profil, dan preferensi lainnya. Tidak hanya itu, *user* juga dapat melihat statistik untuk memantau progress dirinya. *User* juga dapat menggunakan fitur bantuan apabila *user* mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi serta terdapat fitur *redeem code* untuk memasukkan kode unik yang dapat memberikan penawaran menarik kepada *user*.



Gambar 13. Flow Halaman Profile

3.5. Test

Setelah melakukan seluruh tahapan *Design Thinking*, selanjutnya penguji memvalidasi *high fidelity* yang dibuat dengan melakukan *testing* menggunakan metode *Moderate Remote* melalui zoom meeting yang disertai dengan IDI dengan *Metric System Usability Scale* (SUS) dengan kriteria yang sesuai dengan *User Persona*. Setiap partisipan diberikan lima skenario tugas untuk menguji berbagai fitur aplikasi. Berdasarkan hasil perhitungan skor SUS, rata-rata yang peneliti dapatkan 78 adalah skor dimana skor ini sudah melampaui nilai rata-rata SUS yaitu 68, berarti bahwa prototype yang peneliti buat acceptable dengan kategori Good.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini fokus pada perancangan ulang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada platform SatuPersen menggunakan metode *Design Thinking*. Dalam era teknologi informasi yang berkembang pesat, inovasi dalam UI dan UX sangat penting untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada pengguna. SatuPersen, sebuah platform yang bergerak di bidang kesehatan mental dan pengembangan diri, membutuhkan pembaruan fitur dan tampilan untuk meningkatkan pengalaman pengguna berdasarkan ulasan dan *feedback* dari pengguna di YouTube. Metode *Design Thinking* yang diterapkan dalam penelitian ini terdiri dari

lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Dalam tahap *Empathize*, peneliti mengumpulkan data melalui analisis kompetitor, data kuantitatif, referensi riset, dan umpan balik pengguna. Tahap *Define* menghasilkan *user persona* dan *user journey map* untuk memahami kebutuhan dan masalah pengguna. Tahap *Ideate* melibatkan brainstorming dan pembuatan *affinity diagram*, *information architecture*, dan *wireframe*. Pada tahap *Prototype*, peneliti membuat *mockup high fidelity* dari desain UI untuk aplikasi mobile SatuPersen. Terakhir, pada tahap *Test*, *prototype* diuji dengan metode *Moderate Remote* melalui *zoom meeting* dan kuesioner *System Usability Scale (SUS)*. Hasil dari penelitian ini adalah *prototype redesign* aplikasi SatuPersen yang memiliki skor rata-rata SUS sebesar 78, yang termasuk dalam kategori "Good" dan diterima oleh pengguna. *Redesign* ini diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam mengakses layanan kesehatan mental dan pengembangan diri melalui aplikasi mobile SatuPersen, serta memenuhi kebutuhan pengguna akan fitur-fitur baru seperti *music therapy*, *buddy system*, dan *journaling*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, "APPJI Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang." [Online]. Available: <https://apji.or.id/berita/d/apji-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- [2] J. Müller, "Number of mobile phone internet users in Indonesia from 2017 to 2023." Accessed: Jul. 16, 2024. [Online]. Available: <https://www.statista.com/statistics/558642/number-of-mobile-internet-user-in-indonesia/>
- [3] S. Handayani and El. Nur Ayunin, "EDUKASI KESEHATAN MENTAL REMAJA DENGAN PENDEKATAN I-HELP DI SMA MUHAMMADIYAH 15 DKI JAKARTA," *Jurnal Ilmiah Keperawatan (Scientific Journal of Nursing)*, vol. 8, no. 1, pp. 200–204, Feb. 2022, doi: 10.33023/jikep.v8i1.984.
- [4] J. Zhang et al., "The differential psychological distress of populations affected by the COVID-19 pandemic," *Brain Behav Immun*, vol. 87, pp. 49–50, Jul. 2020, doi: 10.1016/j.bbi.2020.04.031.
- [5] Robert S. H. Istepanian and Bryan Woodward, *M-Health: Fundamentals and applications*. Canada: John Wiley & Sons, Inc, 2016.
- [6] M. Francis, "5 Types of Mobile Health Apps Providers Need," 20 August 2018."
- [7] Budhi Lohoer, "Magang sebagai UX Designer di Satu Persen", 28 November 2020."
- [8] Ilham Firman Ashari and Rahmat Rizky Muharram, "PENGEMBANGAN ANTARMUKA PENGGUNA KOLEPA MOBILE APP MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN SYSTEM USABILITY SCALE," *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, vol. 9, no. 2, pp. 168–176, Sep. 2022, doi: 10.30656/jsii.v9i2.4993.
- [9] S. Nurjanah, N. Nurjannah, and S. P. Kristiani, "PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN DESIGN THINKING UNTUK ORGANISASI KAMPUS DAERAH PURWAKARTA," *JSI : Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, vol. 14, no. 1, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- [10] D. R. Indah et al., "PERANCANGAN UI/UX PADA PROTOTYPE KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM PEMBELAJARAN SMA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E Journal)*, vol. 14, no. 2, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- [11] B. S. Salim and W. Sandy, "Implementasi Metode Design Thinking dalam Desain Inklusif UI/UX Aplikasi E-Learning untuk Buta Warna Parsial," *JSI : Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, vol. 15, no. 1, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>

- [12] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode *Design Thinking* Berbasis *Web* Pada Laportea Company," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, Dec. 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [13] M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," 2020. [Online]. Available: <https://my.cic.ac.id/>.