

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA APLIKASI
MOOD TRACKING DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***



Disusun Oleh:

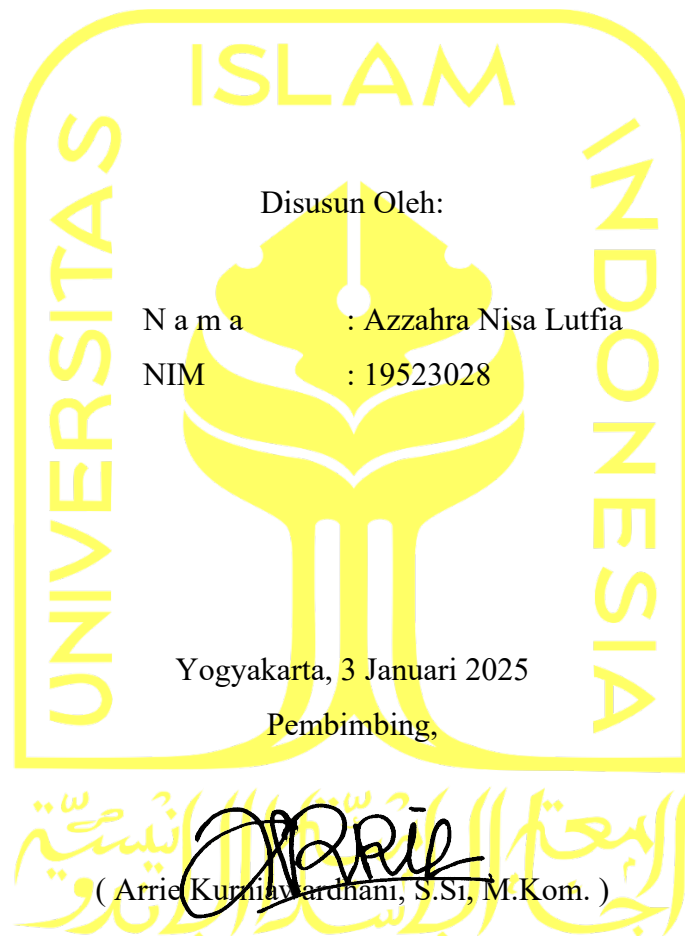
N a m a : Azzahra Nisa Lutfia
NIM : 19523028

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA APLIKASI
***MOOD TRACKING* DENGAN MENGGUNAKAN**
METODE *DESIGN THINKING*

TUGAS AKHIR



HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA APLIKASI
***MOOD TRACKING* DENGAN MENGGUNAKAN**
METODE *DESIGN THINKING*

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 13 Januari 2025

Tim Penguji

Arrie Kurniawardhani, S.Si., M.Kom.



Anggota 1

Ari Sujarwo, S.Kom., M.I.T



Anggota 2

Chanifah Indah Ratnasari, S.Kom.,
M.Kom.



Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azzahra Nisa Lutfia

NIM : 19523028

Tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA APLIKASI *MOOD TRACKING* DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 3 Januari 2025


(Azzahra Nisa Lutfia)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil'aalamiin, puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik dan lancar. Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad *Salallahu Alaihi Wasalam*.

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan laporan ini. Karya ini saya persembahkan kepada:

Keluarga saya yang telah memberikan dukungan dan semangat luar biasa, sehingga saya mampu melewati berbagai kesulitan dan menyelesaikan laporan tugas akhir dengan lancar. Terima kasih atas kesempatan yang diberikan untuk menempuh pendidikan di Universitas Islam Indonesia. Semoga ilmu yang diperoleh dapat bermanfaat pada masa depan.

Dosen pembimbing, Ibu Arrie Kurniawardhani, S.Si., M.Kom., yang telah meluangkan waktu untuk membimbing saya selama proses penyusunan laporan tugas akhir ini. Terima kasih atas segala arahan dan bantuan yang sangat berarti sehingga laporan ini dapat selesai dengan baik.

Teman-teman seperjuangan yang saya banggakan, terima kasih atas dukungan dan semangat yang diberikan selama penyusunan laporan tugas akhir ini. Tak lupa, saya sampaikan terima kasih kepada semua teman yang telah membantu kelancaran proses pengerjaan laporan ini hingga selesai tanpa kendala berarti.

Semoga segala dukungan, arahan, dan bantuan yang diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapatkan balasan terbaik dari Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*. Terima kasih.

HALAMAN MOTO

“For indeed, with hardship [will be] ease.”

(Qur'an 94:5)

“Little steps will form a firm path one day.”

(WOOZI)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Desain UI/UX Pada Aplikasi *Mood Tracking* Menggunakan Metode *Design Thinking*”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Informatika, Universitas Islam Indonesia.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, saya memperoleh wawasan dan pengalaman baru dari berbagai pihak yang terlibat. Oleh karena itu, saya menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak yang memiliki minat dibidang ini.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua saya yang senantiasa memberikan dukungan moral dan mendoakan saya dari awal hingga akhir masa perkuliahan.
2. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., selaku Ketua Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Informatika Program Sarjana, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
4. Ibu Arrie Kurniawardhani, S.Si., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan kesempatan, serta membantu kelancaran penyusunan laporan tugas akhir ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.
5. Teman-teman saya yang telah membantu jalannya proses laporan tugas akhir sehingga mendapatkan kelancaran sampai pada akhir pengerjaan.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan untuk perbaikan pada masa depan. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi yang berguna bagi berbagai pihak. *Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh*.

Yogyakarta, 3 Januari 2025



(Azzahra Nisa Lutfia)

SARI

Kekhawatiran terhadap gangguan kesehatan mental telah meningkat beberapa waktu terakhir. Ketidaktahuan mengenai perubahan *mood* yang tidak wajar dapat menjadi salah satu penyebab faktor gangguan kesehatan mental. Oleh karena itu, diperlukan alat untuk melacak dan memantau perubahan *mood* sehari-hari. Dengan kemajuan teknologi modern, salah satu alat yang dapat digunakan adalah aplikasi *mood tracking*. Untuk itu, penelitian kali ini akan menganalisis kebutuhan pengguna dan mengusulkan desain UI/UX untuk aplikasi *mood tracking* menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini terdiri dari lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap *empathize*, dilakukan tinjauan terhadap beberapa aplikasi *mood tracking* dan survei terhadap calon pengguna untuk memahami kebutuhan pengguna. Pada tahap *define*, kebutuhan pengguna didefinisikan berdasarkan hasil survei dan tinjauan aplikasi. Tahap *ideate* menghasilkan ide-ide kreatif mengenai desain tampilan dan fitur yang akan diwujudkan dalam *prototype* aplikasi. *Prototype* kemudian dibuat dalam bentuk rancangan desain UI/UX aplikasi *mood tracking* dan diujikan pada tahap *Test* kepada calon pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa perancangan desain UI/UX aplikasi *mood tracking* telah berhasil memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Hal ini dibuktikan dengan skor SUS yang mencapai 84,44, yang termasuk dalam kategori *Excellent* dengan *Grade Scale* B. Dengan ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi *mood tracking*. Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan desain UI/UX yang dapat dijadikan panduan dalam pengembangan aplikasi *mood tracking* pada masa depan.

Kata kunci: *design thinking*, *mood tracking*, UI/UX.

GLOSARIUM

<i>Design Thinking</i>	Sebuah metode yang digunakan dalam proses desain terdiri dari lima tahapan yaitu <i>empathize</i> , <i>define</i> , <i>ideate</i> , <i>prototype</i> , dan <i>test</i> .
<i>User Experience</i>	Semua pengalaman yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau layanan.
<i>User Interface</i>	Tampilan antarmuka pengguna pada suatu produk atau layanan. Hal ini termasuk komponen grafis seperti ikon, tipografi, warna maupun tata letak yang digunakan suatu aplikasi.
<i>Wireframe</i>	Representasi visual dari tampilan antarmuka berupa kerangka desain awal dari suatu aplikasi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI	viii
GLOSARIUM	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 <i>Mood Tracking</i>	4
2.2 UI/UX.....	5
2.3 Warna	6
2.4 Afirmasi Positif.....	6
2.5 <i>Design Thinking</i>	6
2.6 Penelitian Terkait	7
2.7 Aplikasi Sejenis.....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	11
3.1 <i>Empathize</i>	11
3.2 <i>Define</i>	14
3.3 <i>Ideate</i>	14
3.3.1 <i>Sitemap</i>	15
3.3.2 <i>User Flow</i>	15
3.3.3 <i>Wireframe</i>	15
3.3.4 <i>A/B Testing</i>	15
3.4 <i>Prototype</i>	15
3.5 <i>Test</i>	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	18
4.1 Hasil <i>Empathize</i>	18
4.2 Hasil <i>Define</i>	24
4.3 Hasil <i>Ideate</i>	25
4.3.1 <i>Sitemap</i>	26
4.3.2 <i>User Flow</i>	27
4.3.3 <i>Wireframe</i>	31
4.3.4 <i>A/B Testing</i>	36
4.4 Hasil <i>Prototype</i>	42
4.5 Hasil <i>Test</i>	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76

5.1	Kesimpulan	76
5.2	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....		78
LAMPIRAN		87

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait.....	8
Tabel 2. 2 Aplikasi Sejenis	10
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Survei Calon Pengguna.....	11
Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Kuesioner Penilaian	16
Tabel 4. 1 Daftar Aplikasi <i>Mood Tracking</i>	18
Tabel 4. 2 Hasil <i>Review</i> Aplikasi <i>Mood Tracking</i>	19
Tabel 4. 3 Demografi Calon Pengguna.....	20
Tabel 4. 4 Hasil Survei Calon Pengguna	21
Tabel 4. 5 Identifikasi Masalah.....	25
Tabel 4. 6 Solusi Masalah.....	26
Tabel 4. 7 Demografi Calon Pengguna Baru	36
Tabel 4. 8 Pertanyaan dan Hasil <i>Form Prototype Testing</i>	62
Tabel 4. 10 Hasil Kuesioner Penilaian.....	73
Tabel 4. 11 Hasil Penjumlahan Kuesioner.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh <i>mood tracking</i>	5
Gambar 4. 1 <i>User Persona 1</i>	24
Gambar 4. 2 <i>User Persona 2</i>	24
Gambar 4. 3 <i>Sitemap</i>	27
Gambar 4. 4 <i>User Flow</i> Halaman Beranda.....	28
Gambar 4. 5 <i>User Flow</i> Halaman Input <i>Mood</i>	29
Gambar 4. 6 <i>User Flow</i> Halaman Riwayat.....	30
Gambar 4. 7 <i>User Flow</i> Halaman Pengaturan	31
Gambar 4. 8 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda.....	32
Gambar 4. 9 <i>Wireframe</i> Halaman Input <i>Mood</i>	33
Gambar 4. 10 <i>Wireframe</i> Halaman Pengaturan	34
Gambar 4. 11 <i>Wireframe</i> Halaman Riwayat dan Halaman Isi <i>Mood</i>	35
Gambar 4. 12 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Chart</i>	35
Gambar 4. 13 <i>Wireframe</i> Halaman Kelompok Aktivitas.....	36
Gambar 4. 14 Warna <i>Background</i> , (a) Hasil pilihan warna, (b) Pilihan warna	37
Gambar 4. 15 Warna <i>Button</i> Bulan dan Tahun, (a) Hasil pilihan warna, (b) Pilihan warna ...	38
Gambar 4. 16 Bentuk <i>Button</i> , (a) Hasil bentuk <i>button</i> , (b) Pilihan bentuk <i>button</i>	39
Gambar 4. 17 Jenis <i>Font</i> , (a) Hasil pilihan <i>font</i> , (b) Pilihan <i>font</i>	40
Gambar 4. 18 Warna Kotak, (a) Hasil, (b) Pilihan warna kotak.....	41
Gambar 4. 19 Jumlah <i>Emoji Mood</i> , (a) Hasil <i>emoji mood</i> , (b) Pilihan <i>emoji mood</i>	41
Gambar 4. 20 Warna <i>Emoji Mood</i> , (a) Hasil pilihan warna, (b) Pilihan warna <i>emoji</i>	42
Gambar 4. 21 <i>Prototype</i> Halaman Beranda	43
Gambar 4. 22 <i>Prototype</i> Halaman Input	44
Gambar 4. 23 <i>Prototype</i> Halaman Riwayat dan Halaman Isi <i>Mood</i>	45
Gambar 4. 24 <i>Prototype</i> Halaman <i>Chart</i>	46
Gambar 4. 25 <i>Prototype</i> Halaman Pengaturan	47
Gambar 4. 26 <i>Prototype</i> Halaman Pengingat	47
Gambar 4. 27 <i>Prototype</i> Halaman Kunci PIN	48
Gambar 4. 28 <i>Prototype</i> Halaman Kelompok Aktivitas dan	49
Gambar 4. 29 <i>Prototype</i> Halaman Pencadangan dan Halaman Bagikan Data	50
Gambar 4. 30 Hasil <i>success rate</i> , <i>drop off</i> , dan <i>missclick rate</i> dari Skenario Input <i>Mood</i>	51
Gambar 4. 31 Hasil Navigasi dari Skenario Input <i>Mood</i>	51
Gambar 4. 32 <i>Heatmap</i> dari Skenario Input <i>Mood</i>	52
Gambar 4. 33 Hasil <i>success rate</i> , <i>drop off</i> , dan <i>missclick rate</i> dari Skenario Edit Riwayat....	52
Gambar 4. 34 Hasil Navigasi dari Skenario Edit Riwayat.....	53
Gambar 4. 35 <i>Heatmap</i> dari Skenario Edit Riwayat.....	53
Gambar 4. 36 Hasil <i>success rate</i> , <i>drop off</i> , dan <i>missclick rate</i> dari Skenario Ubah Bulan	54
Gambar 4. 37 Hasil Navigasi dari Skenario Ubah Bulan	55
Gambar 4. 38 <i>Heatmap</i> dari Skenario Ubah Bulan	55
Gambar 4. 39 Hasil <i>success rate</i> , <i>drop off</i> , dan <i>missclick rate</i> dari Skenario Buat Pengingat	55
Gambar 4. 40 Hasil Navigasi dari Skenario Buat Pengingat	56
Gambar 4. 41 <i>Heatmap</i> dari Skenario Buat Pengingat	56
Gambar 4. 42 Hasil <i>success rate</i> , <i>drop off</i> , dan <i>missclick rate</i> dari Skenario Tambah Kunci PIN	57
Gambar 4. 43 Hasil Navigasi dari Skenario Tambah Kunci PIN	58
Gambar 4. 44 <i>Heatmap</i> dari Skenario Tambah Kunci PIN	58
Gambar 4. 45 Hasil <i>success rate</i> , <i>drop off</i> , dan <i>missclick rate</i> dari Skenario Tambah Aktivitas	59

Gambar 4. 46 Hasil Navigasi dari Skenario Tambah Aktivitas.....	60
Gambar 4. 47 <i>Heatmap</i> dari Skenario Tambah Aktivitas.....	60
Gambar 4. 48 Hasil <i>success rate</i> , <i>drop off</i> , dan <i>missclick rate</i> dari Skenario Ubah Bulan Kalender.....	61
Gambar 4. 49 Hasil Navigasi dari Skenario Ubah Bulan Kalender.....	61
Gambar 4. 50 <i>Heatmap</i> dari Skenario Ubah Bulan Kalender.....	62
Gambar 4. 51 <i>Button</i> bulan kalender, (a) Sebelum, (b) Sesudah.....	63
Gambar 4. 52 Petunjuk Penggunaan Aplikasi	64
Gambar 4. 53 Warna kotak pada halaman riwayat, (a) Sebelum, (b) Sesudah.....	65
Gambar 4. 54 Halaman konfirmasi kode PIN, (a) Sebelum, (b) Sesudah	65
Gambar 4. 55 Kombinasi warna <i>button</i> , (a) Sebelum, (b) Sesudah.....	66
Gambar 4. 56 Tampilan ubah bulan, (a) Sebelum, (b) Sesudah	66
Gambar 4. 57 Warna <i>background</i> , (a) Sebelum, (b) Sesudah	67
Gambar 4. 58 Warna <i>button</i> bulan, (a) Sebelum, (b) Sesudah	67
Gambar 4. 59 Jumlah dan warna emoji, (a) Sebelum, (b) Sesudah	68
Gambar 4. 60 Ukuran area <i>button</i> PIN, (a) Sebelum, (b) Sesudah.....	68
Gambar 4. 61 Rancangan Desain Aplikasi 1	70
Gambar 4. 62 Rancangan Desain Aplikasi 2	71
Gambar 4. 63 Rancangan Desain Aplikasi 3	72
Gambar 4. 64 Contoh Penilaian Skor SUS (Astari & Putra, 2021)	74

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan mental saat ini menjadi isu yang sangat penting karena secara tidak langsung memengaruhi kesehatan fisik. Kesehatan mental mencakup kesejahteraan psikologi, emosional, dan sosial yang memengaruhi cara seseorang berpikir, merasakan, dan bertindak (CDC, 2024). Jika seseorang tidak lagi mampu mengatasi tekanan hidup dan mengalami kesulitan dalam menjalani aktivitas sehari-hari, orang tersebut dapat dianggap memiliki kesehatan mental yang buruk (WHO, 2022b).

Gangguan kesehatan mental dipengaruhi oleh gangguan dalam regulasi emosi atau ketidakmampuan untuk mengendalikan, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara seimbang. Menurut World Health Organization (WHO), sekitar 970 juta orang di seluruh dunia, atau satu dari delapan orang, menderita gangguan kesehatan mental, dengan kecemasan dan depresi sebagai yang paling umum (WHO, 2022a).

Orang yang mengalami gangguan kesehatan mental sering kali dipandang negatif oleh masyarakat. Akibat kesalahpahaman tentang gangguan ini, mereka menghadapi berbagai stigma, seperti penolakan, penghindaran, dan perasaan terisolasi (Subu et al., 2021). Stigma ini membuat individu merasa tidak nyaman dan terbatas saat mencoba mengungkapkan pengalaman serta perasaan mereka, sehingga sulit untuk bersikap jujur sepenuhnya (Subu et al., 2021). Di sisi lain, *smartphone* yang dilengkapi dengan fitur perlindungan data, seperti kata sandi, dapat meningkatkan rasa keamanan dan kenyamanan seseorang ketika mengungkapkan perasaannya secara pribadi, tanpa takut dihakimi atau diketahui oleh orang lain (Matthews et al., 2008). Dengan demikian, *smartphone* dapat berperan dalam menciptakan lingkungan yang lebih mendukung bagi individu yang ingin merefleksikan dan mengelola kesehatan mental mereka.

Penggunaan *smartphone* memudahkan akses terhadap perawatan kesehatan mental dengan menghadirkan layanan yang lebih fleksibel dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing individu. Aplikasi kesehatan pada *smartphone* mampu mengatasi masalah seperti isolasi sosial dan keterbatasan akses terhadap layanan kesehatan mental (Hollis et al., 2015). Selain itu, penelitian oleh Everitt et al. (2021) menunjukkan bahwa *mood tracking* merupakan komponen penting dalam aplikasi kesehatan mental. Hal ini disebabkan oleh peran *mood*

sebagai indikator kesehatan secara umum yang berkaitan dengan kesehatan mental (Ando, 2002). Ketidakstabilan *mood* dapat berdampak negatif pada kemampuan seseorang untuk berfungsi secara normal, dan hal ini merupakan gejala umum yang dialami oleh orang-orang dengan berbagai gangguan kesehatan mental (Hopkins Medicine, n.d.; Patel et al., 2015). Dengan demikian, aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif untuk mengalihkan perhatian dari tekanan hidup, membantu mengendalikan emosi, dan mendukung kesejahteraan psikologis pengguna (Mushquash et al., 2021).

Saat ini, sudah banyak aplikasi *mood tracking* yang tersedia dan dipublikasikan. Setiap aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Berdasarkan hal ini, penelitian rancangan desain aplikasi dilakukan dengan memastikan tujuan pengguna tercapai melalui survei kepada pengguna. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa tampilan dan fitur aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

Oleh karena itu, perancangan desain menjadi langkah awal yang krusial sebelum memasuki tahap pengembangan aplikasi. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan desain antarmuka pengguna yang memudahkan interaksi melalui tampilan yang intuitif dan menarik bagi pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana cara merancang desain UI/UX aplikasi untuk memudahkan pengguna dalam melacak *mood* sehari-hari sesuai dengan kebutuhan pengguna?
- b. Rancangan desain UI/UX seperti apa yang sesuai dengan preferensi dan harapan pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini terletak pada fokus penelitian yang hanya mencakup perancangan desain UI/UX yang dilakukan menggunakan Figma, tanpa melibatkan tahap pengembangan sistem. Selain itu, rancangan desain UI/UX disusun berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap calon pengguna aplikasi, dengan fokus utama pada kebutuhan dan preferensi pengguna yang memiliki kebiasaan menulis jurnal.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Merancang desain UI/UX yang memudahkan pengguna dalam melacak *mood* sehari-hari sesuai dengan kebutuhan mereka.
- b. Mengetahui desain UI/UX yang sesuai dengan preferensi dan harapan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menghasilkan rancangan desain UI/UX aplikasi yang dapat digunakan sebagai panduan dalam pengembangan aplikasi *mood tracking* pada masa depan.
- b. Membantu pengguna melacak *mood* dengan lebih mudah dan efisien.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas gambaran secara umum. Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi landasan teori yang berguna sebagai acuan dalam penelitian perancangan desain UI/UX aplikasi *mood tracking*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi hasil implementasi rancangan desain UI/UX aplikasi *mood tracking* dari tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate* yang ada pada metode *Design Thinking*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan hasil dan pembahasan dari rancangan desain UI/UX aplikasi *mood tracking* pada tahapan *Prototype* dan *Test* dari metode *Design Thinking*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya serta saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya agar lebih baik.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Mood Tracking*

Mood tracking disebut sebagai salah satu cara yang dapat membantu kesehatan emosional dengan mempelajari dan memahami pola suasana hati seseorang. Teknik ini bermanfaat baik bagi yang sehat untuk menjaga keseimbangan emosional, maupun bagi mereka yang mengalami gangguan kesehatan mental seperti depresi untuk memantau kondisi kesehatan mereka (Nicholas et al., 2015; Caldeira et al., 2018). Penggunaan *mood tracking* didorong oleh keinginan untuk meningkatkan kesadaran terhadap kesehatan mental. *Mood tracking* dapat digunakan untuk mengidentifikasi hubungan antara *mood* dengan faktor-faktor lain, termasuk interaksi dengan orang maupun peristiwa (Schueller et al., 2021). Selain itu, seseorang dapat merefleksikan emosinya dengan menjadi lebih sadar akan faktor-faktor yang memengaruhi suasana hati, baik secara positif maupun negatif (Grist et al., 2018).

Mood tracking memungkinkan pengguna untuk mengidentifikasi pola *mood* sehari-hari, mengatasi stres, dan memantau gejala gangguan kesehatan mental (Caldeira et al., 2018; Malhi et al., 2017). Aplikasi *mood tracking* yang populer memiliki beberapa fitur umum yaitu, pencatatan *mood* dalam sehari tidak dibatasi hanya sekali, *mood* yang sudah dicatat dapat diubah atau dihapus, serta tidak ada batasan karakter saat mencatat dalam bentuk teks (Widnall et al., 2020). Selain itu, terdapat fitur grafik *mood* yang memberikan gambaran tentang kondisi emosional pengguna dalam kehidupan sehari-hari. Informasi dari grafik ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi *mood* pengguna serta merancang solusi untuk menangani masalah tersebut (Matthews et al., 2008).

Pada Gambar 2. 1 ditunjukkan salah satu contoh *mood tracking* dengan durasi waktu sehari yang digunakan dalam psikologi. Langkah yang perlu dilakukan adalah mengisi *mood* yang sesuai pada waktu yang telah disediakan, serta menambahkan faktor-faktor yang memengaruhi terjadinya *mood* tersebut. Dengan melakukan hal ini, faktor pemicu perubahan *mood*, baik eksternal maupun internal, dapat diidentifikasi. Selain itu, pengguna dapat mengenali dan memahami pola perubahan *mood* yang terjadi dari waktu ke waktu akibat situasi dan keadaan yang berbeda dengan lebih baik (Cherry, 2023).

Daily Mood Chart

	Happy	Sad	Mad	Tired	Excited	Anxious	Other	Notes
6 AM – 8 AM								
8 AM – 10 AM								
10 AM – 12 PM								
12 PM – 2 PM								
2 PM – 4 PM								
4 PM – 6 PM								
6 PM – 8 PM								
8 PM – 10 PM								
10 PM – 12 AM								
12 AM – 2 AM								
2 AM – 4 AM								
4 AM – 6 AM								

© 2013 Therapist Aid LLC

Provided by TherapistAid.comGambar 2. 1 Contoh *mood tracking*

2.2 UI/UX

UI dan UX adalah singkatan dari *User Interface* dan *User Experience*. *User Interface* (UI) memungkinkan pengguna berinteraksi dengan antarmuka produk dan layanan. UI terdiri dari elemen desain visual seperti tipografi dan warna, serta digunakan untuk mengoperasikan fungsionalitas layar atau sistem non-konvensional, seperti proses berbasis suara (Sharma & Tiwari, 2021). Desain UI meliputi semua aspek sistem yang dapat dilihat dan diakses oleh pengguna, yang disesuaikan dengan pemahaman pengguna tentang kebutuhan mereka (Jacob, 2003).

User Experience (UX) mencakup semua pengalaman yang dirasakan dan dipikirkan oleh pengguna saat menggunakan sistem, produk, konten, atau layanan. Hal ini meliputi persepsi (emosi dan pikiran), reaksi, serta perilaku pengguna (Joo, 2017). UX juga mencakup pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan antarmuka, produk, dan layanan yang disediakan oleh suatu organisasi. Selain itu, UX melibatkan pemahaman terhadap aspek positif dan negatif dari pengalaman pengguna serta memanfaatkan informasi tersebut untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kualitas pengalaman pengguna (Sharma & Tiwari, 2021).

2.3 Warna

Warna memiliki makna yang berbeda tergantung pada budaya dan konteks penggunaannya (Alnasuan, 2016). Menurut Elliot & Maier (2007), warna dapat menyampaikan informasi sekaligus mempercantik tampilan. Warna dan emosi memiliki hubungan erat, dan makin kompleks seiring bertambahnya usia (Boyatzis & Varghese, 1994; Hemphill, 1996). Dalam bidang seni, warna sering digunakan sebagai cara untuk mengatasi dan memproses perasaan yang tidak menyenangkan, kemudian memproyeksikannya ke atas kanvas (Hussain, 2021). Sebagai contoh, warna hitam melambangkan kesedihan, merah melambangkan kemarahan, dan kuning melambangkan keceriaan (Oberascher & Gallmetzer, 2003).

2.4 Afirmasi Positif

Afirmasi positif adalah pernyataan yang digunakan untuk membantu menghadapi perasaan, pikiran, dan situasi negatif (ODU, 2023). Dalam jangka panjang, pernyataan afirmasi positif yang diulang dapat mengubah pola pikir dan emosi seseorang menjadi lebih optimis (Moore, 2019). Dengan konsistensi, afirmasi positif dapat meningkatkan motivasi diri, memperkuat kesehatan mental, serta membantu menangkal pikiran negatif. Selain itu, afirmasi positif berperan dalam membantu seseorang menghadapi situasi sulit dengan perspektif yang lebih optimis. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa afirmasi positif dapat mengurangi stres yang berpotensi mengganggu kesehatan seseorang (Sherman et al., 2009; Critcher & Dunning, 2015).

2.5 Design Thinking

Design Thinking adalah sebuah proses iteratif yang digunakan untuk memahami pengguna, menguji asumsi, mendefinisikan ulang masalah, dan menghasilkan solusi inovatif melalui pembuatan *prototype* serta pengujian (Interaction Design Foundation, 2016). Metode ini menggabungkan sudut pandang pengguna, kelayakan teknologi, dan perspektif bisnis untuk menghasilkan solusi inovatif yang melampaui ekspektasi umum. Menurut Plattner et al. (2015), *Design Thinking* memiliki kemampuan untuk mengubah cara kerja dengan merevolusi cara berpikir, mendekati masalah, serta mengembangkan produk dan layanan (Wolniak, 2017). Terdapat lima tahapan yang dilakukan dalam *Design Thinking* yaitu (Deitte & Omary, 2019):

- a. *Empathize*

Tahapan ini mengacu pada kemampuan untuk mengamati pengguna dan perilaku mereka, berinteraksi serta mewawancarai mereka, dan memahami pengalaman serta perspektif pengguna (Henriksen et al., 2017).

b. *Define*

Memahami pengalaman pengguna dari berbagai perspektif membantu merumuskan masalah dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna. Tujuan dari tahapan ini adalah mendefinisikan masalah secara tepat agar solusi yang sesuai dapat dikembangkan.

c. *Ideate*

Tahapan ini berfokus pada pengembangan ide dan menemukan solusi inovatif bagi pengguna (Hou et al., 2020). Tujuannya adalah menghasilkan berbagai solusi, ide, dan pendekatan yang terkait dengan masalah yang dihadapi (Henriksen et al., 2017).

d. *Prototype*

Prototype dibuat sebagai representasi fisik dari solusi untuk masalah yang dihadapi. *Prototype* berfungsi untuk menyajikan solusi secara visual kepada pengguna dan memberikan umpan balik yang cepat mengenai pengoperasiannya (Wolniak, 2017). Tujuan dari tahapan ini adalah mengembangkan solusi terbaik untuk masalah yang teridentifikasi.

e. *Test*

Tahapan ini memberikan kesempatan untuk memperoleh umpan balik dari pengguna. Tujuannya adalah memahami lebih dalam dan berempati dengan pengalaman pengguna, sehingga *prototype* dapat disempurnakan dan menghasilkan solusi yang lebih baik.

2.6 Penelitian Terkait

Banyak penelitian sebelumnya yang telah dilakukan terkait dengan aplikasi *mood tracking* maupun aplikasi yang berfokus pada kesehatan mental. Ini memberikan wawasan penting tentang pengembangan dan pengguna teknologi dalam mendukung kesejahteraan psikologis. Penelitian terkait ditampilkan pada Tabel 2.1.

1. Penelitian oleh Kumar et al. yang berjudul “*An Automated Mobile Mood Tracking Technology (Mood 24/7): Validation Study*” pada tahun 2020, yang menggunakan metode analisis grafik retrospektif pada pasien rawat jalan yang didiagnosis dengan depresi. Penelitian ini menunjukkan bahwa Mood 24/7 mampu menyediakan *mood* yang akurat untuk memantau tingkat dan keparahan depresi pasien, terutama selama periode di mana pengukuran MADRS tidak dapat dilakukan. Penelitian ini

menghasilkan dua penemuan penting bagi orang yang mengalami depresi. Pertama, perubahan dalam pengukuran Mood 24/7 terbukti valid jika dibandingkan dengan evaluasi dokter. Kedua, metode yang digunakan menunjukkan tingkat kepatuhan pasien yang tinggi dari waktu ke waktu dalam penggunaan. Hal ini menjadikan Mood 24/7 sebagai alat yang efektif untuk mendukung pemantauan *mood* pada pasien dengan depresi.

2. Penelitian oleh Chan et al. yang berjudul “*ClickDiary: Online Tracking of Health Behaviors and Mood*” pada tahun 2015 menggunakan metode pengumpulan data terkait perilaku kesehatan peserta dan jaringan kontak sosial mereka melalui platform web ClickDiary. ClickDiary dirancang untuk mempermudah pengguna memasukkan respons dengan hanya mengeklik opsi yang tersedia, sehingga memungkinkan perekaman respons secara harian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *mood* seseorang memiliki hubungan erat dengan perilaku dan aktivitas kesehatan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Penelitian oleh Danny et al. yang berjudul “*Mobile App Design to Help College Students Cope Mental Health Crisis During the Covid-19 Pandemic*” pada tahun 2023. Pada penelitian ini menggunakan metode *design thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, dan *test*. Penelitian ini menghasilkan aplikasi bernama Eunoia, yang dirancang untuk membantu mahasiswa dalam menghadapi krisis kesehatan mental selama pandemi Covid-19. Aplikasi Eunoia menawarkan berbagai fitur yang relevan dengan kebutuhan mahasiswa termasuk edukasi tentang kesehatan mental, forum berbagi pengalaman (*sharing forum*), dan layanan konsultasi masalah pribadi dengan psikolog.
4. Penelitian oleh Bagaskara et al. yang berjudul “Perancangan Tampilan Antarmuka Aplikasi *Self-Care* Berbasis *Mobile* Untuk Mengatasi Kesehatan Mental Dengan Metode *Design Thinking*” pada tahun 2023. Pada penelitian ini menggunakan metode *design thinking* untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Aplikasi yang dikembangkan penelitian ini dimaksudkan untuk membantu pengguna mengadopsi kebiasaan sehat yang meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental. Hasil fitur yang didapatkan meliputi fitur tes kesehatan mental, *selfhealing*, dan konseling.

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait

No	Peneliti dan Tahun	Judul	Masalah Lingkup	Metodologi	Hasil
----	--------------------	-------	-----------------	------------	-------

1	Kumar et al., (2020)	<i>An Automated Mobile Mood Tracking Technology (Mood 24/7): Validation Study</i>	Terdapat hubungan yang erat antara penggunaan pelacakan elektronik dengan efektivitas pelacakan berbagai kondisi kesehatan dibandingkan dengan metode tradisional menggunakan kertas dan pensil. Pelacakan elektronik memastikan bahwa data yang dimasukkan tetap akurat dan terkini, tanpa adanya pengisian ulang atau modifikasi data.	Studi ini melibatkan analisis grafik retrospektif pada pasien rawat jalan yang didiagnosis dengan depresi, untuk membandingkan laporan peringkat <i>mood</i> harian yang diisi sendiri oleh pasien melalui Mood 24/7 dengan penilaian <i>mood</i> klinis yang dilakukan secara independen oleh psikiater mereka selama kunjungan pasien.	Mood 24/7 dapat memberikan data suasana hati yang akurat untuk memantau tingkat dan intensitas depresi pasien selama periode waktu ketika MADRS tidak dapat diberikan.
2	Chan et al., (2015)	<i>ClickDiary: Online Tracking of Health Behaviors and Mood</i>	Studi tradisional tentang perilaku kesehatan yang biasanya dilakukan melalui survei dengan metode pengambilan data satu kali dapat menimbulkan bias ingatan pada partisipan. Akibatnya, keandalan dan validitas data yang dihasilkan dapat terganggu.	Data tentang perilaku kesehatan dan jaringan kontak sosial peserta dikumpulkan oleh program ClickDiary melalui platform berbasis web.	ClickDiary memberikan hasil, jika seseorang makan lebih banyak buah dan sayuran, minum lebih banyak minuman manis, makan lebih banyak makanan yang digoreng, tidak mengalami pilek, tidur lebih nyenyak, berolahraga lebih lama, dan bepergian lebih jauh dari rumah pada hari tertentu, mereka cenderung memiliki suasana hati yang lebih baik. Selain itu, dibandingkan dengan hari kerja, para peserta biasanya memiliki suasana hati yang lebih baik selama akhir pekan.
3	Danny et al., (2023)	<i>Mobile App Design to Help College Students Cope Mental Health Crisis During the Covid-19 Pandemic</i>	Menemukan solusi untuk krisis pandemi COVID-19 yang meningkatkan masalah kesehatan mental seperti kecemasan, stres, dan depresi. Tidak adanya interaksi	Menggunakan metode <i>Design Thinking</i> .	<i>Prototype</i> aplikasi bernama Eunoia yang dapat membantu proses komunikasi masalah kesehatan mental mahasiswa selama pandemi Covid-19.

			sosial membuat siswa tidak dapat mengungkapkan perasaan mereka.		
4	Bagaskara et al., (2023)	Perancangan Tampilan Antarmuka Aplikasi <i>Self-Care</i> Berbasis <i>Mobile</i> Untuk Mengatasi Kesehatan Mental Dengan Metode <i>Design Thinking</i>	Beberapa faktor membuat mahasiswa lupa untuk menjaga kesehatan mental, dan mereka merasa tidak nyaman menjalani konseling secara langsung atau tidak memiliki waktu untuk melakukannya.	Menggunakan metode <i>Design Thinking</i> .	<i>Prototype</i> aplikasi <i>self-care</i> berbasis <i>mobile</i> yang dirancang untuk mahasiswa dengan menyediakan informasi terkait masalah kesehatan mental bernama Athma Pharma.

2.7 Aplikasi Sejenis

Sudah tersedia berbagai aplikasi *mood tracking* serupa yang berfokus pada *mood tracking*. Dalam penelitian ini, beberapa aplikasi sejenis diidentifikasi sebagai referensi. Informasi aplikasi-aplikasi tersebut disajikan pada Tabel 2. 2.

Tabel 2. 2 Aplikasi Sejenis

No	Aplikasi	Rilis	Penilaian	Ulasan
1	Bearable	03/12/2020	4.9	7 ribu
2	Dailybean	06/07/2021	4.8	66 ribu
3	Daylio Journal	08/07/2015	4.8	398 ribu
4	Moodee	03/02/2023	4.9	23 ribu
5	Moodflow	01/04/2019	4.5	3 ribu
6	Moodie	04/19/2023	5	5 ribu
7	Moodpress	05/16/2022	4.9	34 ribu
8	Mood Chonk	08/03/2023	4.5	260
9	Mood Tracker	05/07/2022	4.9	18 ribu
10	Tochi Diary	07/28/2021	4.8	3 ribu
11	Reflectly	09/25/2017	4.7	38 ribu

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 *Empathize*

Pada penelitian ini, tahap awal yang dilakukan adalah tahap *empathize*. Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan dan harapan pengguna terhadap aplikasi *mood tracking*. Proses yang dilakukan pada tahap *empathize* mencakup *review* atau tinjauan terhadap aplikasi *mood tracking* sejenis yang telah tersedia, wawancara dengan pakar psikologi, Ibu Latifatul Laili., S.Psi., M.Psi., Psikolog, serta pelaksanaan survei terhadap calon pengguna. Aplikasi *mood tracking* yang ditinjau diperoleh melalui pencarian di Google Play Store dengan menggunakan kata kunci "*mood tracking*", "*mood journal*", dan "*mood diary*". Pemilihan aplikasi dilakukan berdasarkan deskripsi yang menyatakan bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan oleh masyarakat umum dan tidak berfokus pada gangguan kesehatan mental tertentu. Selain itu, aplikasi-aplikasi yang dipilih menjadikan *mood tracking* sebagai fitur utama, memastikan bahwa fungsinya memang dirancang untuk membantu pengguna dalam memantau dan mencatat *mood* secara rutin.

Tinjauan terhadap aplikasi sejenis dilakukan untuk mengidentifikasi fitur-fitur dan peluang inovasi yang dapat diterapkan dalam pengembangan aplikasi. Wawancara terhadap pakar psikologi bertujuan untuk mendapatkan wawasan lebih mendalam mengenai aspek psikologis yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan aplikasi. Sedangkan survei kepada calon pengguna dilakukan untuk menggali informasi mengenai kebutuhan spesifik mereka. Langkah ini dipilih karena adanya kesulitan dalam menemukan calon pengguna secara langsung, serta didasarkan pada fakta bahwa banyak penelitian sebelumnya telah melakukan tinjauan terhadap aplikasi *mood tracking* (Mushquash et al., 2021). Hasil dari tahap ini memberikan dasar untuk merancang desain aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.

Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Survei Calon Pengguna

No	Pertanyaan
1	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi <i>mood tracking</i> atau sejenisnya?
2	Apakah Anda merasa membutuhkan aplikasi <i>mood tracking</i> ?
3	Apakah Anda terbiasa menuliskan curahan hati (<i>journaling</i>)?
4	Saya menyukai tema warna aplikasi yang digunakan.
5	Saya menyukai jenis <i>font</i> aplikasi yang digunakan.

6	Menurut saya ukuran <i>font</i> di aplikasi dapat terbaca dengan jelas.
7	Saya menyukai karakter yang digunakan di aplikasi.
8	Saya menyukai desain aplikasi secara keseluruhan.
9	Urutkan aplikasi dari yang paling anda sukai, dari sudut pandang tampilan.
10	Tampilan (warna, <i>font</i> , desain karakter, tombol, dll) <i>Mood Tracking</i> seperti apa yang anda sukai.
11	Tampilan (warna, <i>font</i> , desain karakter, tombol, dll) <i>Mood Tracking</i> seperti apa yang anda tidak sukai.
12	Menurut saya, pilihan untuk <i>mood</i> sebaiknya, menggunakan ..
13	Menurut saya, pilihan untuk <i>feeling/emotion</i> sebaiknya, menggunakan ..
14	Menurut saya, input <i>mood</i> dan input <i>feeling/emotion</i> seharusnya dibedakan karena <i>mood</i> dan <i>feeling/emotion</i> berbeda maknanya.
15	Saya menyukai fitur menampilkan ringkasan <i>mood</i> dalam bentuk chart pada aplikasi berikut.
16	Menurut saya, fitur menampilkan ringkasan <i>mood</i> dalam bentuk chart harus ada pada aplikasi jenis <i>Mood Tracking</i> .
17	Menurut saya, agar dapat memberikan rangkuman <i>mood</i> dalam satu hari, grafik <i>Mood Chart</i> sebaiknya:
18	Menurut saya, agar dapat memberikan rangkuman <i>mood</i> dalam satu minggu, grafik <i>Mood Chart</i> sebaiknya:
19	Menurut saya, agar dapat memberikan rangkuman <i>mood</i> dalam satu bulan, grafik <i>Mood Chart</i> sebaiknya:
20	Menurut saya, agar dapat memberikan rangkuman <i>mood</i> dalam satu tahun, grafik <i>Mood Chart</i> sebaiknya:
21	Bagian dari Fitur <i>Mood Chart</i> yang saya sukai adalah..
22	Bagian dari Fitur <i>Mood Chart</i> yang tidak saya sukai adalah..
23	Menurut saya halaman <i>Homepage</i> sebaiknya menampilkan...
24	Saya menyukai fitur yang dapat mencatat <i>mood</i> lebih dari 1 kali dalam sehari pada aplikasi berikut.
25	Menurut saya, fitur yang dapat mencatat <i>mood</i> lebih dari 1 kali dalam sehari, harus ada pada aplikasi jenis <i>Mood Tracking</i> .
26	Saya menyukai fitur yang dapat mengubah atau menghapus input <i>mood</i> pada aplikasi berikut.
27	Menurut saya, fitur yang dapat mengubah atau menghapus input <i>mood</i> , harus ada pada aplikasi jenis <i>Mood Tracking</i> .
28	Saya menyukai fitur menulis <i>diary</i> pada aplikasi berikut ini.
29	Menurut saya, sebaiknya menulis <i>diary</i> dapat diisi lebih dari satu kali dan tanpa harus mengisi Input <i>Mood</i> terlebih dahulu.
30	Saya menyukai fitur untuk menampilkan riwayat input <i>mood</i> sebelumnya pada aplikasi berikut ini.
31	Menurut saya, fitur untuk menampilkan riwayat input <i>mood</i> sebelumnya, harus ada pada aplikasi jenis <i>Mood Tracking</i> .
32	Saya menyukai fitur untuk membagikan data riwayat <i>mood</i> pada aplikasi berikut ini.

33	Menurut saya, fitur untuk membagikan data riwayat <i>mood</i> harus ada pada aplikasi jenis <i>Mood Tracking</i> .
34	Saya menyukai fitur keamanan privasi dengan kode sandi pada aplikasi berikut ini.
35	Menurut saya, fitur keamanan privasi untuk menjaga privasi harus ada pada aplikasi jenis <i>Mood Tracking</i> .
36	Saya menyukai fitur yang dapat menambahkan foto saat menginput <i>mood</i> pada aplikasi berikut ini.
37	Menurut saya, fitur untuk menambahkan foto saat menginput <i>mood</i> harus ada pada aplikasi jenis <i>Mood Tracking</i> .
38	Saya menyukai fitur untuk merekam suara saat menginput <i>mood</i> pada aplikasi berikut ini.
39	Menurut saya, fitur untuk merekam suara saat menginput <i>mood</i> harus ada pada aplikasi jenis <i>Mood Tracking</i> .
40	Saya menyukai Fitur Pengingat pada aplikasi berikut ini.
41	Menurut saya, Fitur Pengingat harus ada pada aplikasi jenis <i>Mood Tracking</i> .
42	Urutkan aplikasi dari yang paling anda sukai, dari sudut pandang fitur yang dimiliki.
43	Menurut anda, fitur apa yang perlu ditambahkan ke <i>mood tracking app</i> ?
44	Saya menyukai urutan/alur pada aplikasi saat mengisikan <i>mood</i> dari awal hingga akhir.
45	Urutkan aplikasi dari yang paling anda sukai, dari sudut pandang kemudahan penggunaan aplikasi.
46	Langkah - langkah yang saya sukai saat mengisikan <i>mood</i> dari awal hingga akhir adalah..
47	Langkah - langkah yang saya tidak sukai saat mengisikan <i>mood</i> dari awal hingga akhir adalah..
48	Menurut Anda, tema warna apa yang sesuai untuk aplikasi <i>mood tracking</i> ?

3.1.1 User Persona

User persona adalah representasi dari karakter fiksi yang dirancang berdasarkan hasil survei terhadap pengguna, bertujuan untuk mewakili berbagai tipe pengguna dengan kebutuhan, perilaku, dan tujuan yang beragam (Dam & Siang, 2024). Dalam penelitian ini, pembuatan *user persona* berfungsi sebagai alat untuk memahami kebutuhan, preferensi, serta tantangan yang dihadapi oleh calon pengguna. Dengan menggunakan *user persona*, dapat mengembangkan solusi yang lebih efektif dan sesuai dengan harapan pengguna (So & Joo, 2017). Pada penelitian ini, dipilih dua *user persona* untuk memberikan representasi yang seimbang dari pengguna. Jumlah ini dipertimbangkan cukup untuk mencakup variasi kebutuhan pengguna tanpa menimbulkan kompleksitas yang berlebihan dalam proses perancangan desain aplikasi (Barnum, 2022).

3.2 *Define*

Penelitian berlanjut ke tahap *define*, yang berfokus pada mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh calon pengguna berdasarkan temuan dari tahap *empathize*. Pada tahap ini, informasi yang telah dikumpulkan melalui tinjauan aplikasi sejenis, ulasan pengguna aplikasi, wawancara dengan pakar psikologi, serta survei calon pengguna dianalisis secara mendalam. Analisis ini bertujuan untuk menemukan kebutuhan, masalah, serta hambatan yang dihadapi pengguna saat menggunakan aplikasi *mood tracking*. Hasil dari tahap ini kemudian digunakan sebagai landasan utama untuk merumuskan solusi dan konsep desain yang sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna. Apabila terdapat hasil identifikasi masalah yang saling bertolak belakang, maka pendapat dari pakar psikologi dijadikan sebagai acuan utama dalam menentukan solusi dan konsep desain aplikasi.

3.2.1 Identifikasi Masalah

Proses ini dilakukan dengan mendefinisikan secara mendalam masalah-masalah yang telah diidentifikasi dari calon pengguna pada tahap *empathize*. Informasi yang dikumpulkan selama tahap *empathize* dianalisis dan dirangkum untuk mendapatkan wawasan yang lebih jelas. Hasil dari proses ini menjadi dasar dalam mengembangkan solusi yang tepat pada tahap berikutnya, sehingga rancangan desain yang dihasilkan mampu menjawab permasalahan pengguna.

3.3 *Ideate*

Pada tahap *ideate*, berbagai ide inovatif dikembangkan untuk memecahkan masalah yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk menentukan solusi yang paling tepat dan relevan dengan kebutuhan pengguna berdasarkan pada hasil dari tinjauan aplikasi sejenis, kuesioner, dan pakar psikologi. Pada tahap ini, dilakukan perancangan elemen-elemen penting seperti *sitemap*, *user flow*, dan *wireframe* untuk memberikan gambaran visual tentang struktur dan navigasi aplikasi. Selain itu, untuk memastikan elemen desain yang diusulkan sesuai dengan preferensi pengguna, dilakukan pengujian *A/B Testing*. Melalui pengujian ini, alternatif desain dibandingkan untuk mengetahui desain mana yang lebih disukai atau lebih efektif berdasarkan respons pengguna. Hasil dari tahap *ideate* akan menjadi dasar dalam pengembangan *prototype* pada tahap berikutnya.

3.3.1 *Sitemap*

Sitemap adalah representasi visual yang menggambarkan struktur dan konten dalam aplikasi. Proses pembuatan *sitemap* bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana informasi diatur dalam aplikasi dan bagaimana hubungan antar halaman terjalin. Dengan Menyusun *sitemap*, alur navigasi aplikasi lebih jelas, sehingga memudahkan perancangan antarmuka serta memastikan pengalaman pengguna yang lebih intuitif.

3.3.2 *User Flow*

User flow adalah representasi visual dari langkah-langkah yang diambil oleh pengguna saat berinteraksi dengan suatu aplikasi, mulai dari awal hingga mencapai tujuan tertentu. *User flow* dirancang untuk memahami bagaimana pengguna akan menavigasi melalui berbagai fitur dan halaman dalam aplikasi, dengan tujuan memastikan pengalaman yang lancar dan intuitif. Proses penyusunan *user flow* bertujuan untuk menggambarkan perjalanan pengguna secara menyeluruh, sehingga memudahkan pengguna dalam menyelesaikan tujuan mereka.

3.3.3 *Wireframe*

Wireframe adalah representasi visual awal dari tata letak dan elemen-elemen dasar pada halaman aplikasi. *Wireframe* bertujuan untuk menggambarkan struktur dan fungsi utama aplikasi sebelum elemen desain seperti warna, *font*, atau gambar dimasukkan. Hal ini dapat membantu pengembang untuk memahami bagaimana setiap halaman disusun, serta alur interaksi antar halaman.

3.3.4 *A/B Testing*

Tahap ini dimulai dengan pengujian yang mencakup evaluasi terhadap elemen-elemen pada tampilan aplikasi. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa setiap elemen dalam antarmuka aplikasi dirancang dengan baik, mudah dipahami, dan sesuai dengan harapan pengguna. Hasil pengujian ini akan digunakan untuk menentukan elemen mana yang perlu diperbaiki atau disesuaikan agar rancangan desain aplikasi lebih optimal dalam memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan.

3.4 *Prototype*

Pada tahap ini, dilakukan implementasi solusi dilakukan berdasarkan berbagai masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Proses ini diwujudkan melalui perancangan desain

aplikasi *mood tracking* yang dikembangkan menggunakan Figma. Tahap ini menjadi langkah penting untuk menerjemahkan ide-ide dan konsep yang telah dirumuskan ke dalam bentuk nyata berupa rancangan desain antarmuka aplikasi *mood tracking*. Untuk memastikan efektivitas desain, elemen-elemen yang masih diragukan akan dievaluasi melalui *A/B Testing*. Dengan pendekatan ini memastikan bahwa desain aplikasi *mood tracking* tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dirancang agar mampu mengatasi permasalahan pengguna dengan inovatif dan efisien.

3.5 Test

Tahap akhir dari metode *Design Thinking* adalah pengujian atau *testing*, yang dilakukan untuk mendapatkan tanggapan dari calon pengguna terkait *prototype* aplikasi *mood tracking* yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Proses ini dilakukan untuk mengevaluasi apakah rancangan desain aplikasi sudah memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang baik. Melalui tahap ini, diperoleh umpan balik langsung dari calon pengguna, hal ini menjadi langkah penting dalam memastikan bahwa aplikasi *mood tracking* benar dirancang sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Setelah proses pengujian selesai, pengalaman pengguna dievaluasi lebih lanjut melalui kuesioner penilaian yang bersumber dari Sharfina & Santoso (2016). Kuesioner ini terdiri dari tiga kategori yaitu UI, UX, dan fitur aplikasi dengan mengadopsi metode System Usability Scale (SUS), untuk memperoleh skor yang mencerminkan tingkat keberhasilan rancangan desain aplikasi.

Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Kuesioner Penilaian

No	Pertanyaan
Q1	Saya merasa kombinasi warna yang digunakan sudah sesuai.
Q2	Saya merasa ikon yang digunakan membingungkan.
Q3	Saya merasa pilihan warna utama yang digunakan sudah sesuai.
Q4	Saya merasa tipografi yang digunakan sulit terbaca.
Q5	Saya merasa tata letak tombol mudah dipahami.
Q6	Saya merasa kesulitan menggunakan aplikasi ini.
Q7	Saya dapat mengoperasikan aplikasi <i>mood tracking</i> dengan mudah.
Q8	Saya merasa kebingungan dalam pengoperasian aplikasi <i>mood tracking</i> .
Q9	Saya merasa akan sering menggunakan aplikasi.
Q10	Saya merasa ada hambatan dalam menggunakan aplikasi.
Q11	Saya menilai fitur yang tersedia dirancang dan disiapkan dengan baik.

Q12	Saya merasa fitur yang tersedia tidak menarik.
Q13	Saya merasa fitur yang tersedia sudah sesuai kebutuhan.
Q14	Saya merasa ada fitur yang merepotkan dalam aplikasi.
Q15	Saya merasa fitur yang tersedia mudah untuk digunakan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil *Empathize*

Pada tahap ini, dilakukan *review* terhadap aplikasi *mood tracking* serta survei yang melibatkan calon pengguna. Berdasarkan deskripsi di Google Play Store, ditemukan 13 aplikasi yang dapat digunakan oleh masyarakat umum dan tidak berfokus pada gangguan kesehatan mental tertentu. Aplikasi-aplikasi ini menjadikan *mood tracking* sebagai fitur utama. Namun, dua aplikasi dikecualikan dari *review* karena tidak memiliki ulasan pengguna di Google Play Store, sehingga hanya sebelas aplikasi yang dianalisis dalam Tabel 4. 1 untuk mengidentifikasi tampilan serta fitur yang ditawarkan oleh masing-masing aplikasi. Dari hasil *review* aplikasi *mood tracking*, diketahui beberapa fitur yang dimiliki oleh semua aplikasi, fitur yang dimiliki oleh sebagian besar aplikasi, dan UI/UX pada aplikasi *mood tracking*. Tabel 4. 2 menyajikan hasil *review* terhadap sebelas aplikasi *mood tracking*.

Tabel 4. 1 Daftar Aplikasi *Mood Tracking*

No	Aplikasi
1	Bearable (Bearable, 2020)
2	Dailybean (DailyBean, 2021)
3	Daylio Journal (Daylio, 2015)
4	Mood Chonk (Mood Chonk, 2023)
5	Moodee (Moodee, 2023)
6	Moodflow (Moodflow, 2019)
7	Moodie (Moodie, 2023)
8	Moodpress (Moodpress, 2022)
9	Mood Tracker (Pelacak mood, 2022)
10	Tochi Diary (Tochi, 2021)
11	Reflectly (Reflectly, 2017)

Tabel 4. 2 Hasil *Review Aplikasi Mood Tracking*

No	Hasil
1	Fitur dimiliki semua aplikasi: Catatan, Riwayat <i>mood</i> , Edit entri, Peningat
2	Fitur dimiliki sebagian besar aplikasi: Grafik <i>mood</i> , Banyak entri, Bagikan data, Kunci PIN, Unggah foto
3	Sebanyak 7 dari 11 aplikasi memiliki pilihan fitur <i>mood</i> netral
4	Warna tema aplikasi: Biru muda, Hijau muda, Pink, Putih, Hitam, Ungu
5	Dari ulasan pengguna aplikasi Daylio Journal: Peningat terkadang muncul tidak sesuai waktu yang ditentukan
6	Dari ulasan pengguna aplikasi Daylio Journal: Unggah foto dibatasi hanya 3 foto
7	Dari ulasan pengguna aplikasi Dailybean: Aplikasi sederhana dengan UI yang cantik dan karakter yang lucu
8	Dari ulasan pengguna aplikasi Moodpress: Aplikasi bagus dengan emoji yang lucu dan imut
9	Dari ulasan pengguna aplikasi Mood Tracker: Tampilan aplikasi lucu dan menggemaskan, jadi rajin menggunakan aplikasi

Dengan adanya fitur Peningat pada aplikasi *mood tracking* dapat membantu pengguna menciptakan rutinitas untuk melacak *mood* secara teratur ; Au-Yeung et al., 2023). Berdasarkan ulasan pengguna aplikasi Moodpress, dengan adanya fitur Kunci PIN, privasi pengguna menjadi lebih aman. Terkadang pengguna merasa malu dan takut terhadap reaksi publik saat ingin menyampaikan masalah kesehatan mental (Huggett et al., 2018). Beberapa aplikasi menggunakan warna biru atau hijau sebagai kombinasi maupun warna utama untuk aplikasi *mood tracking*. Hal ini disebabkan oleh warna biru dan hijau yang dianggap memberikan efek menenangkan (O'Connor, 2011).

Setelah tahap *review* selesai dilakukan, survei dilaksanakan menggunakan *link* Google Form terhadap sembilan calon pengguna. Pemilihan calon pengguna dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yang bertujuan untuk memilih individu dengan pengalaman dalam kegiatan *journaling* (Palinkas et al., 2015). Calon pengguna dipilih dari kelompok laki-laki dan perempuan, mengingat adanya perbedaan strategi yang digunakan oleh masing-masing gender dalam mengatur dan mengelola *mood* mereka (Delhom et al., 2021). Strategi ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif dalam merancang aplikasi *mood tracking* yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi berbagai pengguna.

Calon pengguna diminta untuk mencoba tiga aplikasi *mood tracking* berbeda yang telah tersedia, yaitu Daylio Journal, Mood Chonk, dan Moodie, selama durasi waktu tiga hari. Daylio Journal dipilih untuk dicoba karena merupakan aplikasi yang dirilis paling lama dibandingkan

sebelas aplikasi lainnya, yaitu pada tahun 2015. Mood Chonk dipilih karena memiliki rating terendah di antara sebelas aplikasi lainnya, yaitu 4.5 dan ulasan pengguna yang relatif rendah dibandingkan dengan aplikasi lainnya. Sementara Moodie dipilih karena memiliki rating tertinggi di antara sebelas aplikasi lainnya, yaitu 5. Setelah survei selesai dilakukan, calon pengguna diminta memberikan rekomendasi dan tanggapan terkait aplikasi yang telah mereka gunakan dengan mengisi kuesioner melalui *link* Google Form yang telah disediakan dengan pertanyaan seperti pada Tabel 3. 1. Google Form yang disebarkan kepada responden dilampirkan pada LAMPIRAN A.

Setelah satu bulan menyebarkan kuesioner, diperoleh sembilan responden yang bersedia mengisi. Jumlah ini sudah cukup sesuai dengan kriteria Creswell (1998), yang merekomendasikan 5-25 responden sebagai batas yang memadai dalam penelitian (Bekele & Ago, 2022). Dari tahap ini, diperoleh wawasan mengenai fitur-fitur yang diinginkan oleh pengguna serta masalah yang mereka hadapi. Berdasarkan data tersebut, langkah selanjutnya dapat dilakukan, yaitu tahap *define*. Tabel 4. 3 menyajikan informasi mengenai calon pengguna aplikasi *mood tracking*, sementara Tabel 4. 4 berisi hasil dari survei kuesioner.

Tabel 4. 3 Demografi Calon Pengguna

No	Umur	Jenis Kelamin	Latar belakang jurusan	Pekerjaan	Pernah menggunakan aplikasi <i>mood tracking</i> atau sejenisnya	Merasa butuh aplikasi <i>mood tracking</i>	Terbiasa menulis curahan hati (<i>journaling</i>)
1	23	P	Teknik Industri	Mahasiswa	Ya	Ya	Minimal seminggu sekali
2	23	P	Teknik Lingkungan	Karyawan	Ya	Tidak	Setiap hari
3	23	P	Manajemen konsentrasi SDM	Mahasiswa	Ya	Ya	Minimal setahun sekali
4	23	P	Biologi	Karyawan	Ya	Ya	Minimal setahun sekali
5	23	L	Informatika	Mahasiswa	Ya	Ya	Minimal seminggu sekali
6	21	L	Informatika	Mahasiswa	Ya	Ya	Minimal seminggu sekali
7	23	L	Psikologi	Mahasiswa	Tidak	Tidak	Minimal setahun sekali
8	21	L	Informatika	Mahasiswa	Ya	Ya	Minimal seminggu sekali
9	20	L	Informatika	Mahasiswa	Ya	Tidak	Minimal sebulan sekali

Tabel 4. 4 Hasil Survei Calon Pengguna

No	Pertanyaan	Hasil Survei
1	Saya menyukai tema warna aplikasi yang digunakan.	Daylio Journal
2	Saya menyukai jenis <i>font</i> aplikasi yang digunakan.	Daylio Journal
3	Menurut saya ukuran <i>font</i> di aplikasi dapat terbaca dengan jelas.	Daylio Journal dan Moodie
4	Saya menyukai karakter yang digunakan di aplikasi.	Daylio Journal
5	Saya menyukai desain aplikasi secara keseluruhan.	Daylio Journal, Mood Chonk, dan Moodie
6	Urutkan aplikasi dari yang paling anda sukai, dari sudut pandang tampilan.	1. Daylio Journal 2. Mood Chonk 3. Moodie
7	Tampilan (warna, <i>font</i> , desain karakter, tombol, dll) <i>Mood Tracking</i> seperti apa yang anda sukai.	<i>Font</i> yang terbaca jelas, berbagai macam pilihan aktivitas, tampilan minimalis, tombol mudah dimengerti, warna sesuai <i>mood</i>
8	Tampilan (warna, <i>font</i> , desain karakter, tombol, dll) <i>Mood Tracking</i> seperti apa yang anda tidak sukai.	<i>Font</i> tidak terbaca, pilihan aktivitas sedikit, warna tampilan netral hitam/putih, tombol membingungkan
9	Menurut saya, pilihan untuk <i>mood</i> sebaiknya, menggunakan ..	Emoji
10	Menurut saya, pilihan untuk <i>feeling/emotion</i> sebaiknya, menggunakan ..	Emoji
11	Menurut saya, input <i>mood</i> dan input <i>feeling/emotion</i> seharusnya dibedakan karena <i>mood</i> dan <i>feeling/emotion</i> berbeda maknanya.	Input <i>mood</i> dan input <i>feeling/emotion</i> dibedakan.
12	Saya menyukai fitur menampilkan ringkasan <i>mood</i> dalam bentuk <i>chart</i> pada aplikasi berikut.	Daylio Journal
13	Menurut saya, fitur menampilkan ringkasan <i>mood</i> dalam bentuk <i>chart</i> harus ada pada aplikasi jenis <i>Mood Tracking</i> .	Fitur <i>chart</i> opsional
14	Menurut saya, agar dapat memberikan rangkuman <i>mood</i> dalam satu hari, grafik <i>Mood Chart</i> sebaiknya:	Dapat memvisualisasikan komparasi persentase <i>mood</i> dalam 1 hari dengan <i>doughnut chart</i>
15	Menurut saya, agar dapat memberikan rangkuman <i>mood</i> dalam satu minggu, grafik <i>Mood Chart</i> sebaiknya:	Dapat memvisualisasikan perubahan <i>mood</i> perharinya dalam 1 minggu dengan <i>line chart</i>
16	Menurut saya, agar dapat memberikan rangkuman <i>mood</i> dalam satu bulan, grafik <i>Mood Chart</i> sebaiknya:	Dapat memvisualisasikan perubahan <i>mood</i> perharinya dalam 1 bulan di kalender

17	Menurut saya, agar dapat memberikan rangkuman <i>mood</i> dalam satu tahun, grafik <i>Mood Chart</i> sebaiknya:	Dapat memvisualisasikan perubahan <i>mood</i> perbulannya dalam 1 tahun dengan <i>line chart</i>
18	Bagian dari Fitur <i>Mood Chart</i> yang saya sukai adalah..	<i>Chart</i> yang mudah dimengerti, divisualisasikan dengan menarik
19	Bagian dari Fitur <i>Mood Chart</i> yang tidak saya sukai adalah..	Menggunakan <i>line chart</i> sulit dibaca
20	Menurut saya halaman <i>Homepage</i> sebaiknya menampilkan...	Kalender
21	Saya menyukai fitur yang dapat mencatat <i>mood</i> lebih dari 1 kali dalam sehari pada aplikasi berikut.	Moodie
22	Menurut saya, fitur yang dapat mencatat <i>mood</i> lebih dari 1 kali dalam sehari, harus ada pada aplikasi jenis <i>Mood Tracking</i> .	Dapat mencatat <i>mood</i> lebih dari 1 kali dalam sehari
23	Saya menyukai fitur yang dapat mengubah atau menghapus input <i>mood</i> pada aplikasi berikut.	Daylio Journal dan Moodie
24	Menurut saya, fitur yang dapat mengubah atau menghapus input <i>mood</i> , harus ada pada aplikasi jenis <i>Mood Tracking</i> .	Dapat mengubah atau menghapus input <i>mood</i>
25	Saya menyukai fitur menulis <i>diary</i> pada aplikasi berikut ini.	Moodie
26	Menurut saya, sebaiknya menulis <i>diary</i> dapat diisi lebih dari satu kali dan tanpa harus mengisi Input <i>Mood</i> terlebih dahulu.	Menulis <i>diary</i> lebih dari satu kali dan tanpa harus mengisi input <i>mood</i>
27	Saya menyukai fitur untuk menampilkan riwayat input <i>mood</i> sebelumnya pada aplikasi berikut ini.	Mood Chonk
28	Menurut saya, fitur untuk menampilkan riwayat input <i>mood</i> sebelumnya, harus ada pada aplikasi jenis <i>Mood Tracking</i> .	Dapat menampilkan riwayat input <i>mood</i>
29	Saya menyukai fitur untuk membagikan data riwayat <i>mood</i> pada aplikasi berikut ini.	Daylio Journal, Mood Chonk, dan Moodie
30	Menurut saya, fitur untuk membagikan data riwayat <i>mood</i> harus ada pada aplikasi jenis <i>Mood Tracking</i> .	Fitur membagikan data opsional
31	Saya menyukai fitur keamanan privasi dengan kode sandi pada aplikasi berikut ini.	Daylio Journal dan Moodie
32	Menurut saya, fitur keamanan privasi untuk menjaga privasi harus ada pada aplikasi jenis <i>Mood Tracking</i> .	Ada fitur keamanan
33	Saya menyukai fitur yang dapat menambahkan foto saat menginput <i>mood</i> pada aplikasi berikut ini.	Moodie
34	Menurut saya, fitur untuk menambahkan foto saat menginput <i>mood</i> harus ada pada aplikasi jenis <i>Mood Tracking</i> .	Dapat menambahkan foto
35	Saya menyukai fitur untuk merekam suara saat menginput <i>mood</i> pada aplikasi berikut ini.	Daylio Journal

36	Menurut saya, fitur untuk merekam suara saat menginput <i>mood</i> harus ada pada aplikasi jenis <i>Mood Tracking</i> .	Dapat menambahkan rekam suara
37	Saya menyukai Fitur Pengingat pada aplikasi berikut ini.	Daylio Journal
38	Menurut saya, Fitur Pengingat harus ada pada aplikasi jenis <i>Mood Tracking</i> .	Ada fitur Pengingat
39	Urutkan aplikasi dari yang paling anda sukai, dari sudut pandang fitur yang dimiliki.	1. Daylio Journal 2. Moodie 3. Mood Chonk
40	Menurut anda, fitur apa yang perlu ditambahkan ke <i>mood tracking app</i> ?	Tambahan media selain <i>text</i> seperti foto maupun <i>voice text</i> atau video, afirmasi positif
41	Saya menyukai urutan/alur pada aplikasi saat mengisikan <i>mood</i> dari awal hingga akhir.	Daylio Journal dan Mood Chonk
42	Urutkan aplikasi dari yang paling anda sukai, dari sudut pandang kemudahan penggunaan aplikasi.	1. Moodie 2. Mood Chonk 3. Daylio Journal
43	Langkah - langkah yang saya sukai saat mengisikan <i>mood</i> dari awal hingga akhir adalah..	Menulis <i>diary</i> , menambahkan aktivitas, melihat riwayat <i>mood</i>
44	Langkah - langkah yang saya tidak sukai saat mengisikan <i>mood</i> dari awal hingga akhir adalah..	Tidak ada pilihan menambahkan waktu sebelum mengisi <i>mood</i> , terlalu banyak hal yang diisi
45	Menurut Anda, tema warna apa yang sesuai untuk aplikasi <i>mood tracking</i> ?	Pastel, cerah, biru muda, <i>pop up</i>

4.1.1 User Persona

Dilakukan pembuatan *persona* untuk mewakili kebutuhan dan permasalahan dari berbagai pengguna yang terlibat dalam survei. Pembuatan *persona* bertujuan untuk memahami karakteristik, tujuan, serta tantangan yang dihadapi pengguna dalam menggunakan aplikasi *mood tracking*. Hasil dari *persona* yang telah dirancang ditampilkan sebagai berikut.

Gambar 4. 1 *User Persona 1*Gambar 4. 2 *User Persona 2*

4.2 Hasil Define

Pada tahap *define*, dilakukan dengan mendefinisikan masalah yang ditemui oleh calon pengguna pada tahap *empathize*. Informasi yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan solusi pada tahap berikutnya. Pada Tabel 4. 5 menunjukkan identifikasi masalah yang ada pada tahap *define*.

4.2.1 Identifikasi Masalah

Tabel 4. 5 adalah hasil dari identifikasi masalah yang diperoleh berdasarkan *review* aplikasi *mood tracking* pada Tabel 4. 2 dan survei terhadap calon pengguna pada Tabel 4. 4 yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil identifikasi masalah ini menjadi dasar untuk merancang aplikasi

mood tracking yang lebih baik, dengan mengutamakan pengalaman pengguna dan menyesuaikan fitur sesuai dengan kebutuhan mereka.

Tabel 4. 5 Identifikasi Masalah

No	Tabel	Hasil	Identifikasi Masalah
1	Tabel 4.2 No 3	Pengingat terkadang muncul tidak sesuai waktu yang ditentukan	Pengguna menginginkan fitur Pengingat aplikasi agar muncul sesuai waktu yang ditentukan
2	Tabel 4.2 No 5	Unggah foto dibatasi hanya tiga foto	Pengguna menginginkan fitur unggah foto tidak dibatasi hanya tiga foto
3	Tabel 4.2 No 6	Aplikasi sederhana dengan UI yang cantik dan karakter yang lucu	Pengguna menginginkan aplikasi memiliki tampilan UI yang menarik dan menggunakan karakter yang lucu
4	Tabel 4.4 No 7	Berbagai macam pilihan aktivitas	Pengguna menginginkan aplikasi memiliki berbagai pilihan aktivitas
5	Tabel 4.4 No 7	Tampilan minimalis	Pengguna menginginkan aplikasi memiliki tampilan yang minimalis
6	Tabel 4.4 No 7	Tombol mudah dimengerti	Pengguna menginginkan aplikasi menggunakan tombol yang mudah dimengerti sehingga tidak membingungkan
7	Tabel 4.4 No 7	Warna sesuai <i>mood</i>	Pengguna menginginkan warna emoji sesuai dengan <i>mood</i>
8	Tabel 4.4 No 8	<i>Font</i> tidak terbaca	Pengguna menginginkan aplikasi menggunakan <i>font</i> yang terbaca dengan jelas
9	Tabel 4.4 No 19	Menggunakan <i>line chart</i> sulit dibaca	Pengguna menginginkan aplikasi menggunakan <i>mood chart</i> yang mudah dipahami dan tidak menggunakan <i>line chart</i> yang sulit dibaca
10	Tabel 4.4 No 40	Tambahan media selain <i>text</i> seperti foto maupun <i>voice text</i> atau video	Pengguna menginginkan aplikasi menyediakan fitur unggah foto, <i>voice text</i> atau video
11	Tabel 4.4 No 40	Afirmasi positif	Pengguna menginginkan aplikasi menampilkan sebuah afirmasi positif
12	Tabel 4.4 No 40	Tidak ada pilihan menambahkan waktu sebelum mengisi <i>mood</i>	Pengguna menginginkan aplikasi memiliki fitur menambahkan waktu sebelum mengisi <i>mood</i>
13	Tabel 4.4 No 44	Terlalu banyak hal yang diisi	Pengguna menginginkan aplikasi sederhana yang tidak perlu mengisi banyak hal

4.3 Hasil Ideate

Pada tahap *ideate*, berbagai ide inovatif dirancang untuk memecahkan masalah yang telah diidentifikasi pada tahap *empathize* dan *define*. Tahap ini bertujuan untuk menentukan solusi yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tabel 4. 6 menampilkan solusi berdasarkan hasil tahap sebelumnya.

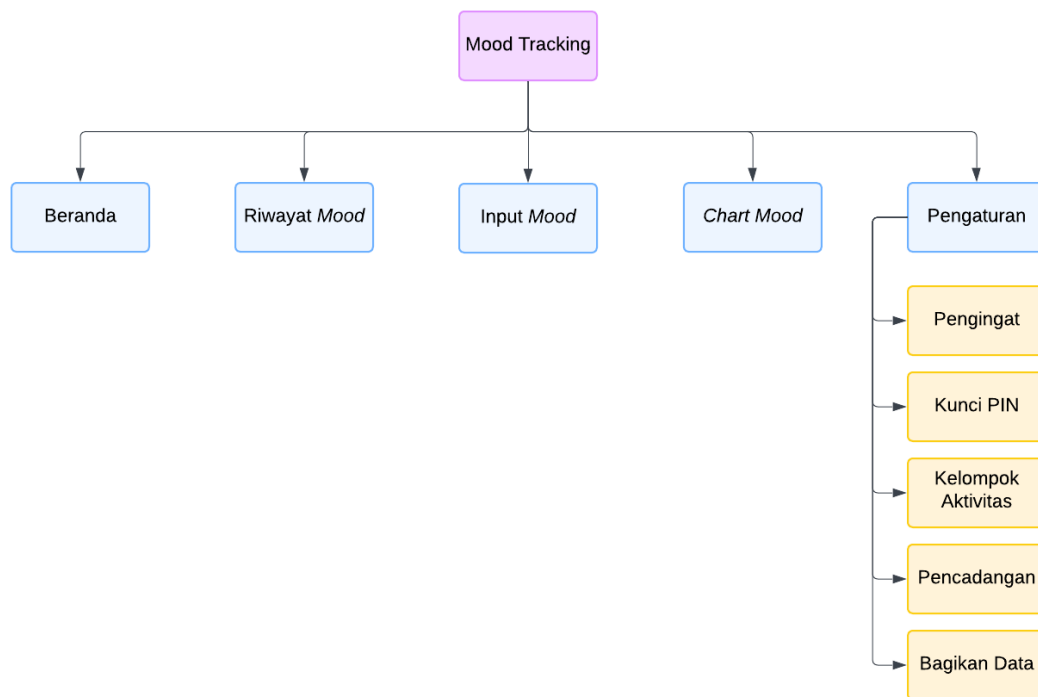
Tabel 4. 6 Solusi Masalah

No	Tabel	Identifikasi Masalah	Solusi
1	Tabel 4.5 No 4	Pengguna menginginkan aplikasi memiliki berbagai pilihan aktivitas	Aplikasi menyediakan berbagai macam pilihan aktivitas yang dapat ditambahkan
2	Tabel 4.5 No 6	Pengguna menginginkan aplikasi menggunakan tombol yang mudah dimengerti sehingga tidak membingungkan	Aplikasi menggunakan tombol yang jelas dan diberikan keterangan.
3	Tabel 4.5 No 7	Pengguna menginginkan warna emoji sesuai dengan <i>mood</i>	Emoji pada aplikasi disesuaikan dengan warna dari masing-masing <i>mood</i> berdasarkan arti dari setiap <i>mood</i>
4	Tabel 4.5 No 8	Pengguna menginginkan aplikasi menggunakan <i>font</i> yang terbaca dengan jelas	Aplikasi menggunakan <i>font</i> yang termasuk dalam <i>font sans-serif</i> yang mudah dibaca dengan kesan sederhana
5	Tabel 4.5 No 9	Pengguna menginginkan aplikasi menggunakan <i>mood chart</i> yang mudah dipahami dan tidak menggunakan <i>line chart</i> yang sulit dibaca	Aplikasi menggunakan jenis <i>chart</i> selain <i>line chart</i> , seperti <i>doughnut chart</i> , <i>bar chart</i> maupun <i>pixel</i>
6	Tabel 4.5 No 10	Pengguna menginginkan aplikasi menyediakan fitur unggah foto, <i>voice text</i> atau video	Aplikasi menyediakan fitur yang dapat mengunggah foto
7	Tabel 4.5 No 11	Pengguna menginginkan aplikasi menampilkan sebuah afirmasi positif	Aplikasi menyediakan sebuah pesan afirmasi positif setelah proses pengisian <i>mood</i> selesai
8	Tabel 4.5 No 12	Pengguna menginginkan aplikasi memiliki fitur menambahkan waktu sebelum mengisi <i>mood</i>	Aplikasi menyediakan fitur yang dapat mengubah waktu pada saat pengisian <i>mood</i>
9	Tabel 4.5 No 13	Pengguna menginginkan aplikasi sederhana yang tidak perlu mengisi banyak hal	Aplikasi menyediakan fitur yang opsional untuk diisi seperti pilihan aktivitas, jurnal, dan unggah foto

4.3.1 Sitemap

Sitemap merupakan gambaran umum mengenai struktur dan konten dalam aplikasi. Proses ini mencakup pengumpulan informasi tentang halaman-halaman aplikasi serta hubungan antar halaman tersebut. Berdasarkan hasil *review* aplikasi pada Tabel 4. 2, terdapat beberapa fitur yang dimiliki oleh semua aplikasi *mood tracking*, yaitu fitur catatan (yang dalam rancangan desain aplikasi ini termasuk dalam input *mood*), riwayat *mood*, kemampuan mengedit entri melalui halaman riwayat *mood*, serta fitur Pengingat. Sementara itu, beberapa fitur lain hanya dimiliki oleh sebagian besar aplikasi, di antaranya fitur grafik *mood* atau *chart mood*, fitur banyak entri untuk memungkinkan pengguna melakukan lebih dari satu input *mood* dalam sehari, fitur bagikan data, kunci PIN untuk keamanan, serta fitur unggah foto yang termasuk dalam input *mood*. Selain itu, hasil survei yang disajikan dalam Tabel 4. 4 menunjukkan bahwa

calon pengguna menginginkan adanya berbagai pilihan aktivitas yang dapat dipilih dalam aplikasi *mood tracking*. Gambar 4. 3 menunjukkan *sitemap* yang ada pada aplikasi *mood tracking*.



Gambar 4. 3 *Sitemap*

4.3.2 *User Flow*

User flow menggambarkan langkah-langkah yang diambil oleh pengguna saat menggunakan suatu aplikasi. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna menyelesaikan tujuan penggunaan aplikasi tersebut. Struktur *user flow* didapatkan dari hasil survei terhadap calon pengguna aplikasi seperti yang disajikan pada Tabel 4. 4 mengenai bagaimana langkah-langkah yang disukai oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi *mood tracking*.

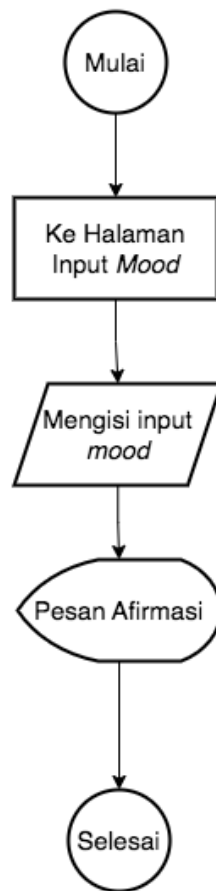
Gambar 4. 4 menunjukkan *user flow* untuk mengubah kalender *mood* yang ditampilkan pada halaman beranda. Proses diawali ketika pengguna berada di halaman beranda. pengguna kemudian dapat mengeklik bagian bulan dan tahun pada kalender untuk membuka opsi perubahan tampilan. Setelah memilih bulan dan tahun yang diinginkan, kalender *mood* akan diperbarui dengan tampilan yang sesuai pilihan pengguna.



Gambar 4. 4 *User Flow* Halaman Beranda

Gambar 4. 5 menggambarkan *user flow* saat mengisi *mood* pada halaman input *mood*. Proses dimulai ketika pengguna berada di halaman input *mood*. Pada halaman ini pengguna dapat mengisi data yang diperlukan, termasuk *mood*, aktivitas, jurnal, dan foto. Pengisian aktivitas, jurnal, dan foto bersifat opsional. Berdasarkan hasil survei calon pengguna pada Tabel 4. 4, diketahui bahwa pengguna tidak menyukai proses input *mood* yang terlalu kompleks dengan terlalu banyak hal yang harus diisi. Oleh karena itu, pengisian aktivitas, jurnal, dan unggah foto dirancang sebagai opsi tambahan agar pengguna memiliki fleksibilitas dalam menentukan informasi yang ingin mereka masukkan. Setelah pengguna selesai mengisi data pada input *mood*, sistem akan menampilkan pesan afirmasi yang disesuaikan dengan *mood* yang telah dipilih. Pesan afirmasi ini terinspirasi dari (ODU, 2023), yang dirancang untuk

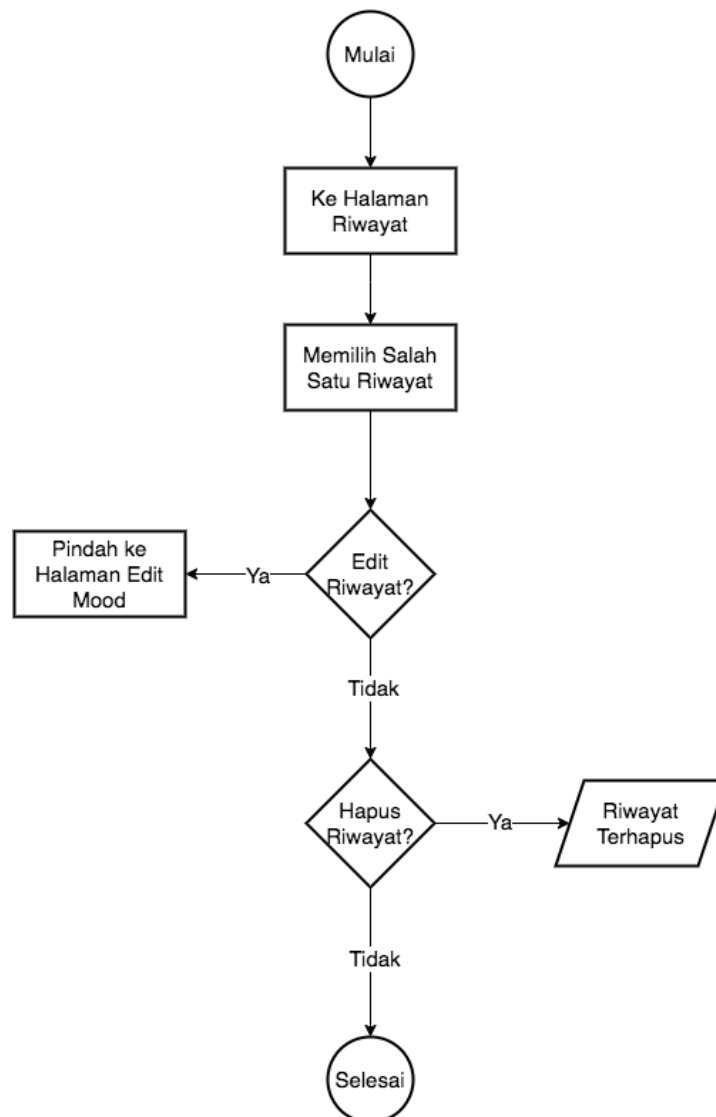
memberikan dukungan emosional serta membantu pengguna dalam mengelola perasaan mereka secara lebih positif.



Gambar 4. 5 *User Flow* Halaman Input *Mood*

Gambar 4. 6 menunjukkan *user flow* untuk menampilkan dan mengelola input *mood* pada halaman riwayat. Proses dimulai ketika pengguna berada di halaman riwayat dan memilih salah satu riwayat *mood* yang tersedia. Pada tahap ini, pengguna memiliki dua opsi, yaitu mengedit atau menghapus riwayat *mood*. Jika pengguna memilih untuk mengedit riwayat *mood*, sistem

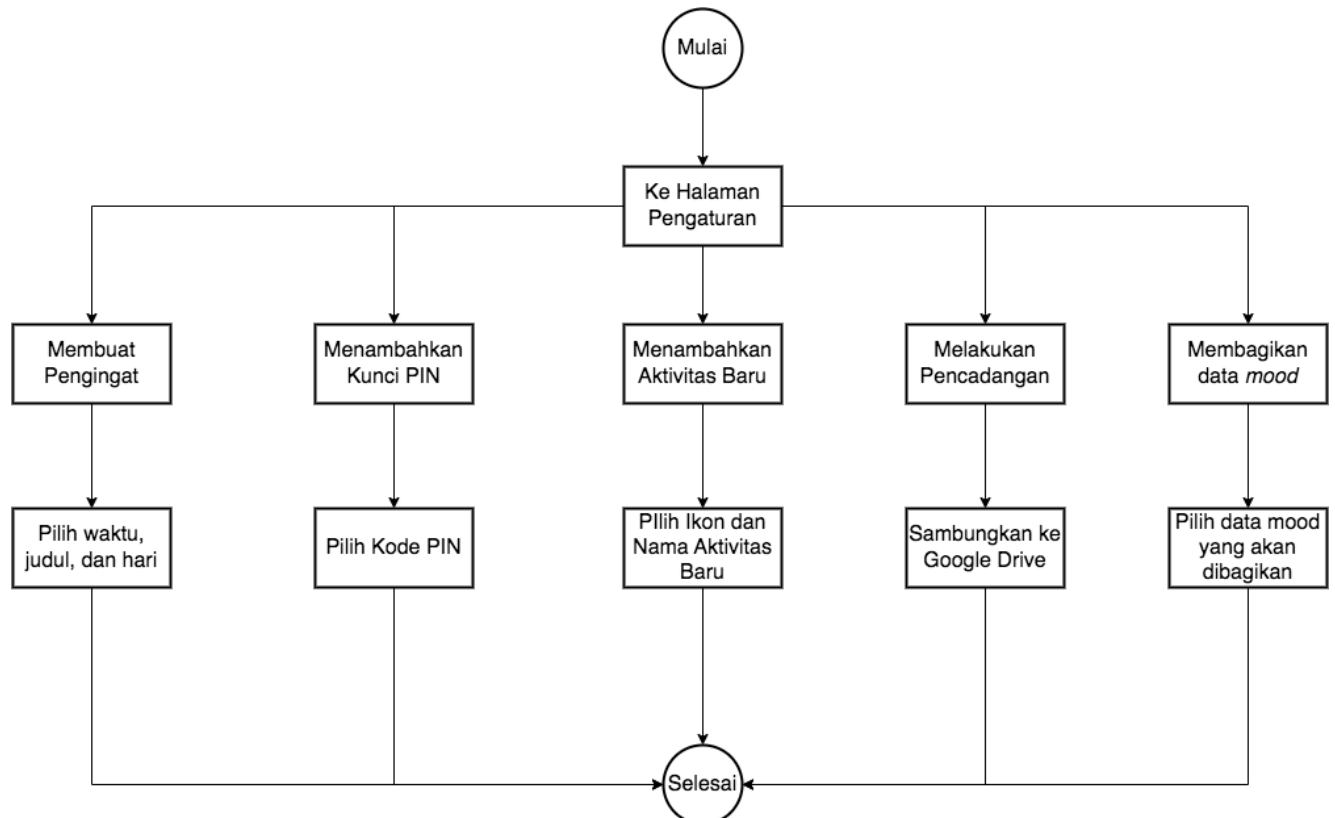
akan mengarahkan pengguna ke halaman input *mood* untuk melakukan perubahan yang diperlukan.



Gambar 4. 6 *User Flow* Halaman Riwayat

Gambar 4. 7 menunjukkan *user flow* pada halaman pengaturan aplikasi. Proses ini dimulai saat pengguna berada di halaman pengaturan, di mana pengguna dapat melakukan tindakan membuat Pengingat, menambahkan Kunci PIN, dan menambahkan Aktivitas baru. Untuk membuat pengingat langkah yang perlu dilakukan pengguna adalah memilih waktu pengingat, menuliskan judul pengingat serta menentukan hari apa saja ketika pengingat akan aktif. Jika pengguna ingin menambahkan Kunci PIN, pengguna perlu memasukkan kode PIN yang diinginkan untuk mengaktifkan fitur keamanan ini. Selanjutnya, untuk menambahkan aktivitas baru, pengguna dapat memilih ikon aktivitas yang diinginkan dan memberikan nama untuk aktivitas tersebut. Pengguna juga dapat mencadangkan data input *mood* yang telah dimasukkan,

dengan menyambungkannya ke Google Drive. Selain itu, input *mood* sebelumnya dapat diekspor dan dibagikan ke luar aplikasi dalam bentuk kalender riwayat *mood* selama satu bulan, memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memantau dan merefleksikan perubahan *mood* mereka.

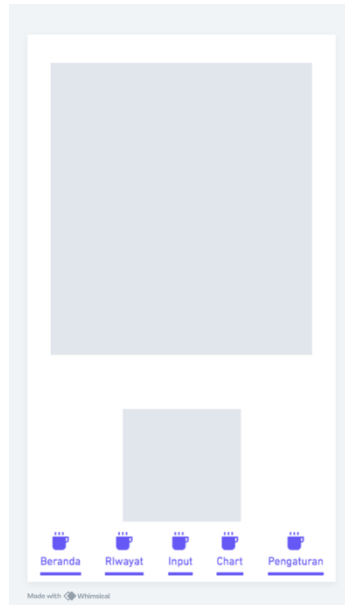


Gambar 4. 7 *User Flow* Halaman Pengaturan

4.3.3 Wireframe

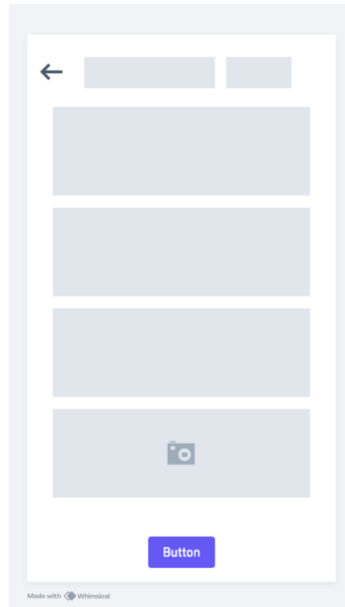
Wireframe merupakan sebuah kerangka panduan visual pada halaman aplikasi yang dapat membantu memahami struktur dasar tampilan sebuah aplikasi. Berikut *wireframe* yang ada pada aplikasi *mood tracking*. Gambar 4. 8 menunjukkan *wireframe* halaman Beranda yang menampilkan kalender bulan saat ini serta karakter yang digunakan dalam aplikasi *mood tracking*. Pada bagian bawah halaman, terdapat lima tombol navigasi utama yang terdiri dari: Beranda, Riwayat, Input, *Chart*, dan Pengaturan. Pemilihan tombol ini didasarkan pada hasil survei calon pengguna yang disajikan dalam Tabel 4. 4, yang menunjukkan bahwa pengguna menginginkan tombol yang mudah dipahami dan tidak membingungkan. Oleh karena itu, setiap tombol diberikan keterangan untuk memperjelas fungsinya. Selain itu, halaman beranda dirancang dengan menampilkan kalender bulanan sebagai elemen utama, keputusan ini

berdasarkan hasil survei pada Tabel 4. 4, yang menunjukkan bahwa mayoritas calon pengguna lebih memilih kalender sebagai tampilan utama pada halaman beranda.



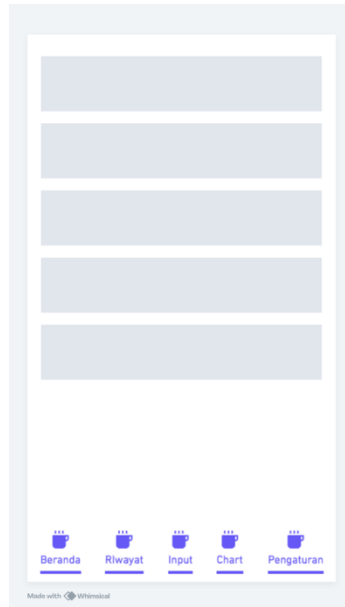
Gambar 4. 8 *Wireframe* Halaman Beranda

Gambar 4. 9 tersebut menunjukkan halaman Input *Mood*, yang di dalamnya terdapat pengisian *mood*, aktivitas, jurnal, dan unggah foto. Di bagian atas halaman terdapat tombol untuk memilih tanggal, bulan, tahun, dan waktu saat pengisian sedang dilakukan. *Wireframe* ini dirancang berdasarkan pada hasil survei pada Tabel 4. 4, yang menunjukkan bahwa calon pengguna mengharapkan adanya pilihan aktivitas dan unggah foto serta dapat menambahkan waktu sebelum mengisi input *mood*.



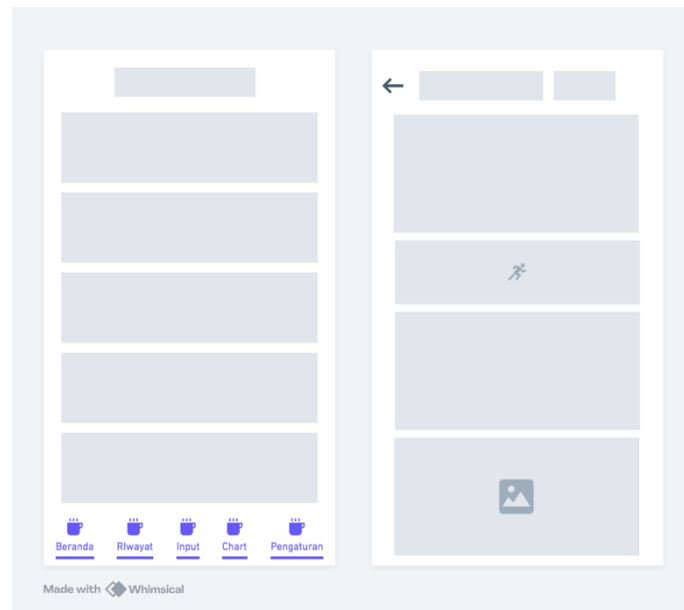
Gambar 4. 9 *Wireframe* Halaman Input *Mood*

Gambar 4. 10 tersebut menunjukkan *wireframe* halaman Pengaturan, yang berisi tombol (*button*) Pengingat, Kunci PIN, Kelompok Aktivitas, Pencadangan, dan Bagikan Data. *Wireframe* ini dirancang berdasarkan pada hasil *review* aplikasi Tabel 4. 2 yang menunjukkan bahwa banyak aplikasi yang memiliki fitur Pengingat, Kunci PIN, dan Bagikan Data. Selain itu, ada fitur Kelompok Aktivitas yang berisi berbagai pilihan aktivitas sesuai dengan keinginan calon pengguna berdasarkan hasil survei pada Tabel 4. 4. *Wireframe* ini juga dilengkapi dengan fitur Pencadangan, yang memungkinkan pengguna menyimpan data *mood tracking* melalui Google Drive.



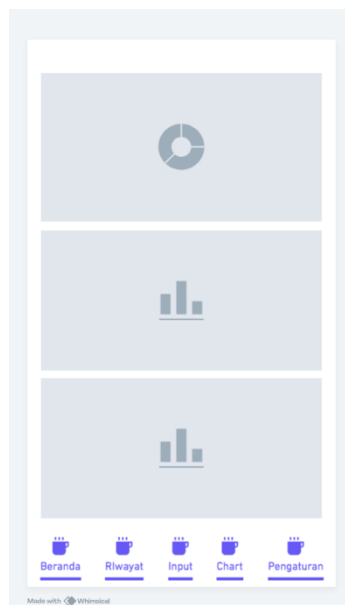
Gambar 4. 10 *Wireframe* Halaman Pengaturan

Gambar 4. 11 tersebut menunjukkan *wireframe* dari halaman Riwayat dan halaman Isi *Mood*. Halaman Riwayat menampilkan ringkasan input *mood* yang telah dilakukan sebelumnya, dengan tombol di bagian atas halaman untuk mengubah bulan riwayat yang ditampilkan. *Wireframe* halaman riwayat dirancang berdasarkan pada hasil survei Tabel 4. 4 yang menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi *mood tracking* memerlukan fitur riwayat input *mood*. Sementara itu, pada halaman Isi *Mood*, ditampilkan informasi detail tentang riwayat *mood* yang berisi *mood*, aktivitas, jurnal, dan foto. Di bagian atas halaman isi *mood*, ditampilkan tanggal, bulan, tahun, dan waktu pengisian *mood*.



Gambar 4. 11 *Wireframe* Halaman Riwayat dan Halaman Isi *Mood*

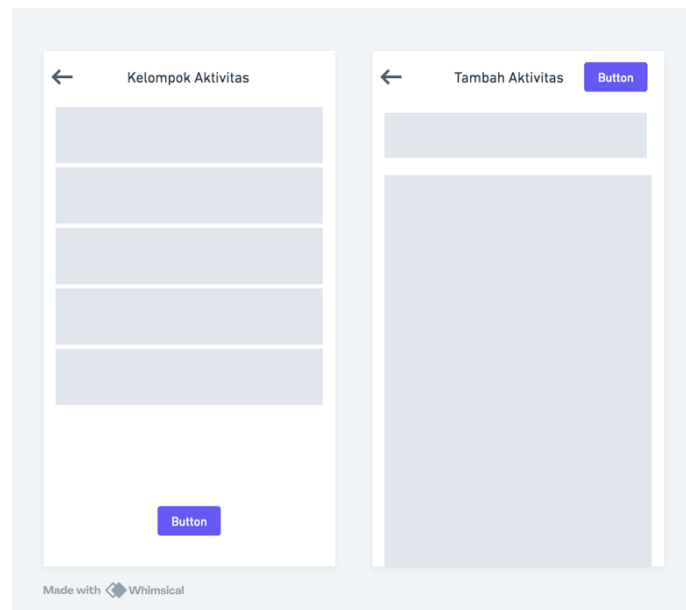
Gambar 4. 12 tersebut menunjukkan *wireframe* dari halaman *Chart*. Halaman ini menampilkan: *chart mood* per hari dalam bentuk *doughnut chart*, *chart mood* berdasarkan waktu dalam sepekan menggunakan *bar chart*, *chart mood* dalam setahun menggunakan *pixel*, dan peringkat aktivitas selama sebulan. Jenis *chart* yang dipilih didasarkan pada hasil survei Tabel 4. 4 yang menunjukkan bahwa pengguna tidak menyukai bentuk *line chart*. Hal ini disebabkan oleh anggapan pengguna bahwa *line chart* sulit untuk dibaca.



Gambar 4. 12 *Wireframe* Halaman *Chart*

Gambar 4. 13 tersebut menunjukkan *wireframe* dari halaman Kelompok Aktivitas dan halaman Tambah Aktivitas. Halaman Kelompok Aktivitas menampilkan daftar aktivitas yang

telah tersedia digunakan saat mengisi *mood*, dengan tombol Tambah Aktivitas yang terletak di bagian bawah halaman. Halaman Tambah Aktivitas menampilkan *text field* untuk memasukkan nama aktivitas baru serta berbagai ikon aktivitas yang telah disediakan. *Wireframe* ini dirancang berdasarkan pada hasil survei Tabel 4. 4 yang menunjukkan bahwa pengguna menginginkan berbagai macam pilihan aktivitas tersedia dalam aplikasi *mood tracking*.



Gambar 4. 13 *Wireframe* Halaman Kelompok Aktivitas

4.3.4 *A/B Testing*

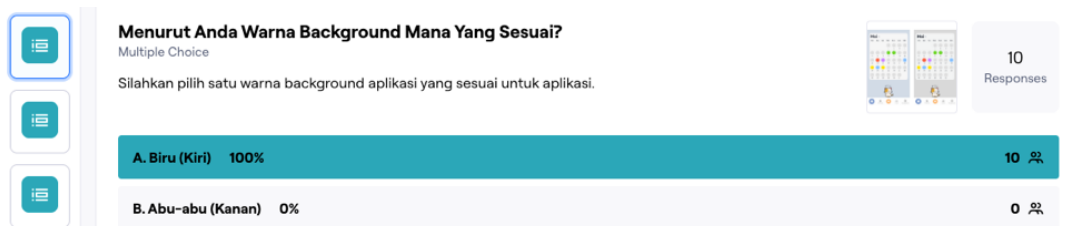
Tahapan *A/B Testing* dilakukan dengan menggunakan situs web *maze.co* yang melibatkan sembilan calon pengguna yang berpartisipasi pada survei sebelumnya disajikan pada Tabel 4. 3 dan ditambah satu calon pengguna yang bersedia untuk ikut serta mengisi disajikan pada Tabel 4. 7, untuk mendapatkan umpan balik terhadap *prototype* aplikasi yang telah dibuat. Tahap ini diawali dengan pengujian yang mencakup elemen-elemen pada tampilan aplikasi. Berikut adalah elemen tampilan apa saja yang diujikan pada calon pengguna.

Tabel 4. 7 Demografi Calon Pengguna Baru

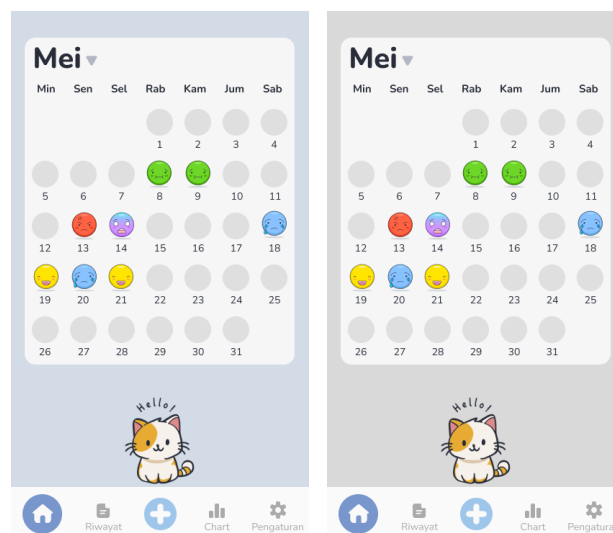
No	Umur	Jenis Kelamin	Latar belakang jurusan	Pekerjaan	Pernah menggunakan aplikasi mood tracking atau sejenisnya	Merasa membutuhkan aplikasi mood tracking	Terbiasa menuliskan curahan hati (journaling)
1	22	Perempuan	Psikologi	Mahasiswa	Ya	Ya	Minimal sebulan sekali

a. *Warna Background*

Pada Gambar 4. 14(b), pengguna diberikan pilihan warna latar belakang biru dan abu-abu. Pilihan warna ini dirancang berdasarkan hasil *review* aplikasi pada Tabel 4. 2 dan hasil survei terhadap calon pengguna pada Tabel 4. 4. Dari hasil *review*, sebagian besar aplikasi *mood tracking* menggunakan warna biru sebagai warna utama aplikasi. Survei juga menunjukkan bahwa calon pengguna memiliki preferensi terhadap warna biru sebagai tampilan aplikasi. Warna biru juga memiliki makna yang melambangkan ketenangan dan kenyamanan (O'Connor, 2011). Sementara itu, warna abu-abu dipilih sebagai opsi karena sifatnya yang netral, sehingga dapat memberikan keseimbangan visual dan kesan kerendahan hati (Alnasuan, 2016). Berdasarkan hasil pengujian, mayoritas calon pengguna menyatakan bahwa warna latar belakang yang paling sesuai adalah biru. Hal ini terlihat dari semua calon pengguna yang memberikan pendapat serupa.



(a)

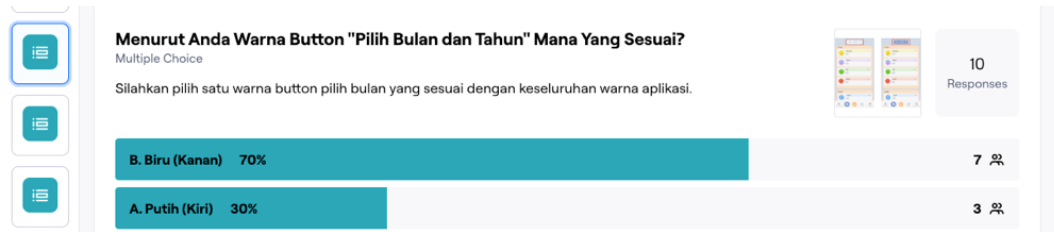


(b)

Gambar 4. 14 *Warna Background*, (a) Hasil pilihan warna, (b) Pilihan warna

b. *Warna Button Bulan dan Tahun*

Pada Gambar 4. 15(b), pengguna diberikan pilihan warna *button* putih dan biru. Dari hasil pengujian menunjukkan bahwa calon pengguna memilih warna *button* biru. Hal ini terlihat dari tujuh dari sepuluh calon pengguna memiliki pendapat yang sama.



(a)

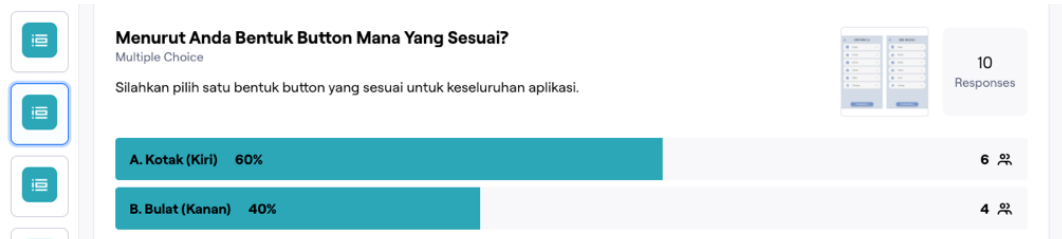


(b)

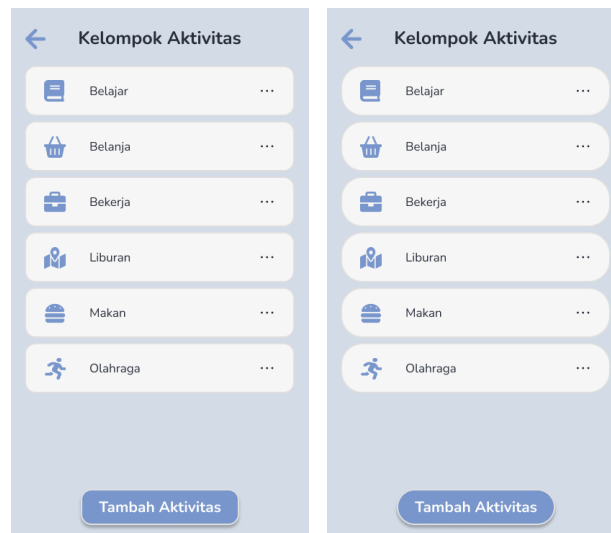
Gambar 4. 15 Warna *Button* Bulan dan Tahun, (a) Hasil pemilihan warna, (b) Pilihan warna

c. Bentuk *Button*

Pada Gambar 4. 16(b), pengguna diberikan dua pilihan bentuk *button*, yaitu kotak dan bulat. Desain *button* harus secara jelas menyampaikan fungsinya agar pengguna memahami dengan mudah (Dusch et al., 2022). Berdasarkan hasil pengujian, mayoritas pengguna memilih *button* berbentuk kotak. Sebanyak enam dari sepuluh calon pengguna menyatakan preferensi mereka terhadap *button* bentuk kotak, dengan alasan bahwa bentuk ini lebih familier dan memberikan kesan stabil yang meningkatkan kemudahan interaksi pengguna (Imottesjo et al., 2020).



(a)

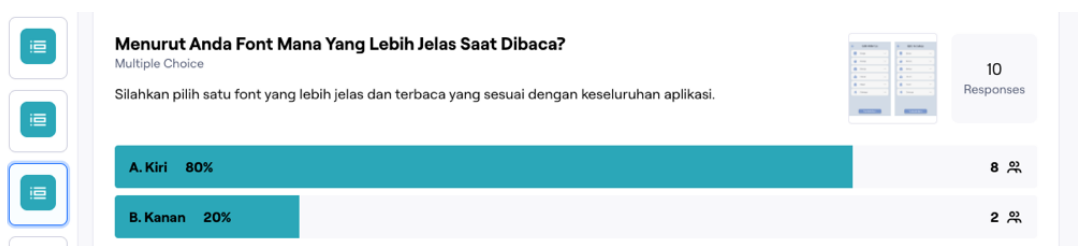


(b)

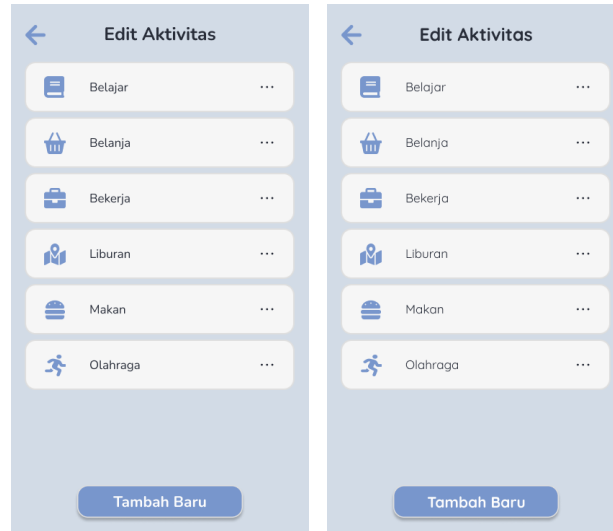
Gambar 4. 16 Bentuk *Button*, (a) Hasil bentuk *button*, (b) Pilihan bentuk *button*

d. Jenis *Font*

Pada Gambar 4. 17(b), pengguna diberikan pilihan *font* Nunito dan Quicksand. Dua pilihan *font* ini dipilih berdasarkan fungsinya yang mencerminkan makna keramahan dan kenyamanan (Svaiko, 2023; Google Fonts, n.d.). Pemilihan *font* yang tepat penting untuk menciptakan suasana yang mendukung pengalaman pengguna. Dengan *font* yang ramah dan nyaman dapat membantu pengguna merasa lebih santai dan terhubung secara emosional dengan aplikasi. Dari hasil pengujian diketahui jika mayoritas calon pengguna memilih *font* Nunito yang sesuai untuk aplikasi. Hal ini dapat dilihat dari delapan dari sepuluh calon pengguna berpendapat sama.



(a)



(b)

Gambar 4. 17 Jenis *Font*, (a) Hasil pilihan *font*, (b) Pilihan *font*

e. Warna Kotak

Pada Gambar 4. 18(b), pengguna diberikan pilihan warna kotak ungu dan oranye yang terletak pada halaman riwayat. Dari hasil pengujian menunjukkan mayoritas calon pengguna memilih warna oranye. Hal ini terlihat delapan dari sepuluh calon pengguna memilih warna oranye.



(a)

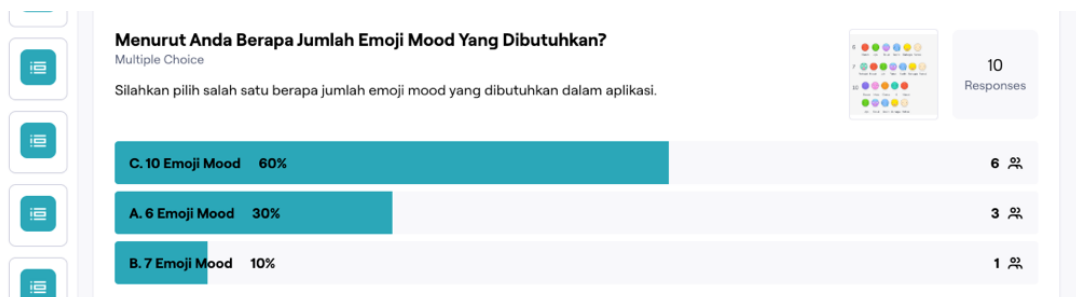


(b)

Gambar 4. 18 Warna Kotak, (a) Hasil, (b) Pilihan warna kotak

f. Jumlah Emoji *Mood*

Pada Gambar 4. 19(b), pengguna diberikan tiga pilihan jumlah emoji *mood* yang dibutuhkan dalam aplikasi. Tiga pilihan tersebut adalah enam *mood*, tujuh *mood*, dan sepuluh *mood*. Jumlah *mood* enam dan sepuluh ini berdasarkan pada pakar psikologi Ibu Latifatul Laili., S.Psi., M.Psi., Psikolog. Sedangkan jumlah tujuh *mood* berdasarkan pada Paul Ekman (dalam Ortony, 2022) yang berpendapat bahwa *mood* berjumlah enam dan ditambah satu *mood* yang dimiliki oleh beberapa aplikasi serupa. Dari hasil pengujian mayoritas calon pengguna memilih menggunakan sepuluh emoji *mood*. Hal ini dapat dilihat enam dari sepuluh calon pengguna memiliki pendapat yang sama.



(a)

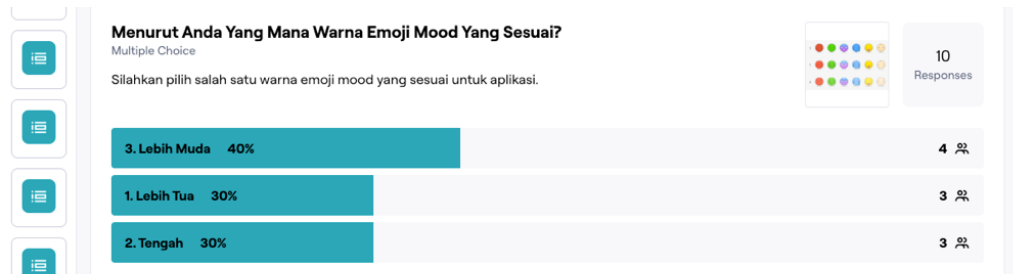


(b)

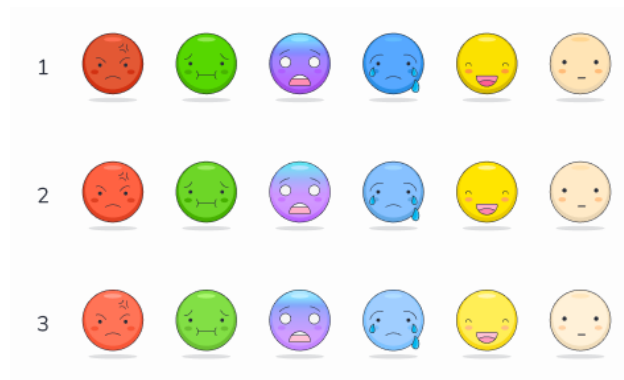
Gambar 4. 19 Jumlah Emoji *Mood*, (a) Hasil emoji *mood*, (b) Pilihan emoji *mood*

g. Warna *Mood* Emoji

Pada Gambar 4. 20, pengguna diberikan tiga pilihan warna emoji *mood*. Dari hasil pengujian diketahui jika calon pengguna memilih warna emoji *mood* yang paling muda. Hal ini terlihat empat dari sepuluh calon pengguna memiliki pendapat serupa.



(a)



(b)

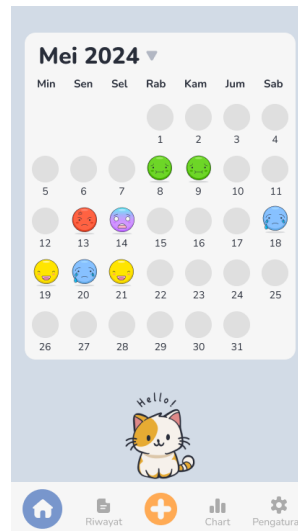
Gambar 4. 20 Warna Emoji *Mood*, (a) Hasil pilihan warna, (b) Pilihan warna emoji

4.4 Hasil *Prototype*

a. *Prototype* Halaman Beranda

Pada Gambar 4. 21 ditampilkan *prototype* halaman Beranda, di mana pengguna dapat melihat riwayat *mood* sesuai dengan bulan pada kalender saat ini. Pada halaman ini, pengguna dapat mengubah tampilan bulan pada kalender sesuai kebutuhan dengan menekan tombol bulan dan tahun yang terletak di atas kalender. Aplikasi *mood tracking* ini menggunakan kucing sebagai karakter utama aplikasi, berdasarkan fakta bahwa kucing sering dianggap sebagai hewan peliharaan yang mampu memberikan kenyamanan dan keamanan (Hui Gan et al., 2020). Selain itu, kucing juga diyakini dapat membantu meringankan kecemasan dan memberikan efek menenangkan bagi pengguna (Mental Health Foundation, 2022). Dengan demikian, karakter kucing diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi pengguna seakan ada karakter yang

diajak berinteraksi sehingga lebih menyenangkan dan tidak monoton dalam penggunaan aplikasi *mood tracking*.



Gambar 4. 21 *Prototype* Halaman Beranda

b. *Prototype* Halaman Input

Pada Gambar 4. 22 ditampilkan *prototype* halaman Input, di mana pengguna dapat memilih salah satu dari enam opsi *mood* yang tersedia. Jumlah enam pilihan *mood* yang tersedia ini berdasarkan pada pakar psikologi Ibu Latifatul Laili., S.Psi., M.Psi., Psikolog yang menyatakan bahwa *mood* terdiri dari lima macam yaitu: Marah, Jijik, Takut, Sedih, dan Bahagia dan satu *mood* yaitu Netral ditambahkan berdasarkan *review* pada Tabel 4. 2, beberapa aplikasi serupa mempunyai pilihan *mood* tersebut. Selanjutnya pengguna dapat memilih aktivitas, mengisi jurnal, dan mengunggah foto sesuai keinginan. Pengguna juga memiliki opsi untuk tidak mengisi bagian aktivitas, jurnal, atau mengunggah foto. Setelah semua bagian selesai dipilih, pesan afirmasi positif akan muncul sebagai respons berdasarkan pada *mood* apa yang telah dipilih sebelumnya. Pesan ini tersedia berdasarkan pada hasil survei pada Tabel 4. 4, pengguna menginginkan adanya pesan afirmasi positif dalam aplikasi *mood tracking*. Pesan-pesan tersebut dirancang bahwa semua *mood* memiliki arti penting, baik positif maupun negatif, yang berkaitan dengan kesejahteraan psikologis. Hal ini juga berkaitan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penerimaan terhadap semua jenis *mood* dapat membantu menurunkan tingkat kecemasan (Ford et al., 2018). Pesan afirmasi positif ini dipilih dengan mengadaptasi konsep afirmasi dari ODU (2023),

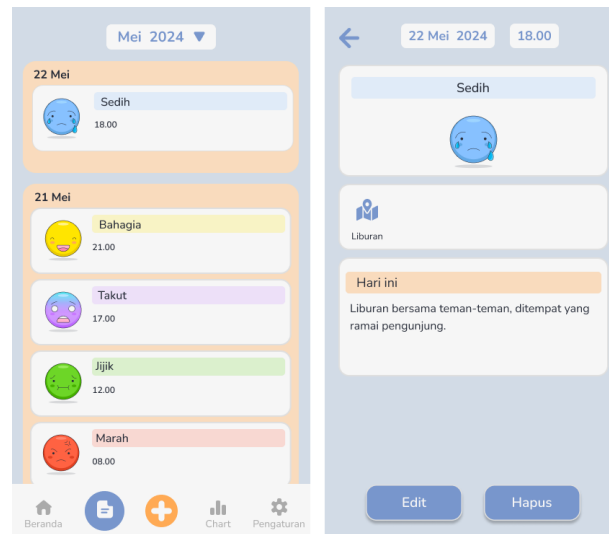
yang bertujuan untuk memberikan dukungan emosional dan membantu pengguna dalam mengelola perasaan mereka secara positif.



Gambar 4. 22 *Prototype* Halaman Input

c. *Prototype* Halaman Riwayat dan Halaman Isi *Mood*

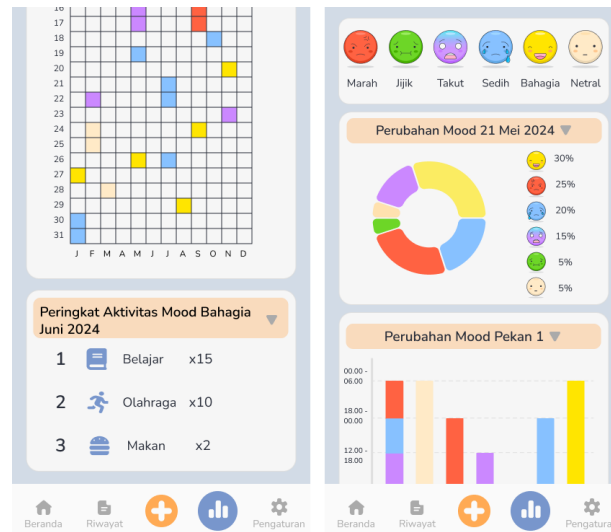
Pada Gambar 4. 23 ditampilkan *prototype* halaman Riwayat dan halaman Isi *Mood*. Pada halaman Riwayat, pengguna dapat melihat ringkasan riwayat *mood* berdasarkan bulan dan tahun saat ini. Pengguna juga dapat mengubah bulan riwayat yang ditampilkan sesuai kebutuhan. Selain itu, pengguna dapat melihat riwayat *mood* secara lebih detail melalui halaman Isi *Mood* dengan membuka salah satu riwayat. Pada halaman ini, pengguna memiliki opsi untuk mengedit atau menghapus isi *mood*.



Gambar 4. 23 *Prototype* Halaman Riwayat dan Halaman Isi *Mood*

d. *Prototype* Halaman *Chart*

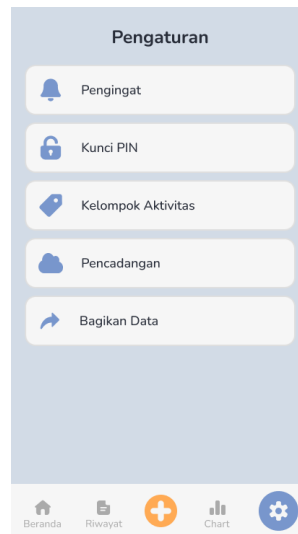
Pada Gambar 4. 24 ditampilkan *prototype* halaman *Chart*, di mana pengguna dapat melihat riwayat *mood* dalam bentuk chart. Halaman ini menyajikan *chart mood* dengan durasi yang berbeda, yaitu: *chart mood* per hari dalam bentuk *doughnut chart*, *chart mood* per pekan dalam bentuk *bar chart*, *chart mood* per tahun dalam bentuk *pixel*, serta peringkat aktivitas yang dilihat berdasarkan dengan *mood* yang dipilih oleh pengguna dalam satu bulan. Rangkuman riwayat *mood* dalam bentuk *chart* dirancang untuk memvisualisasikan perubahan *mood* secara efektif, sehingga memudahkan pengguna dalam memahami dan membandingkan data yang telah diinput (Schueller et al., 2021). Pemilihan bentuk *chart* dilakukan berdasarkan hasil survei terhadap calon pengguna pada Tabel 4. 4, yang memberikan wawasan mengenai preferensi terkait jenis *chart* yang dianggap paling sesuai dan mudah dipahami.



Gambar 4. 24 *Prototype* Halaman *Chart*

e. *Prototype* Halaman *Pengaturan*

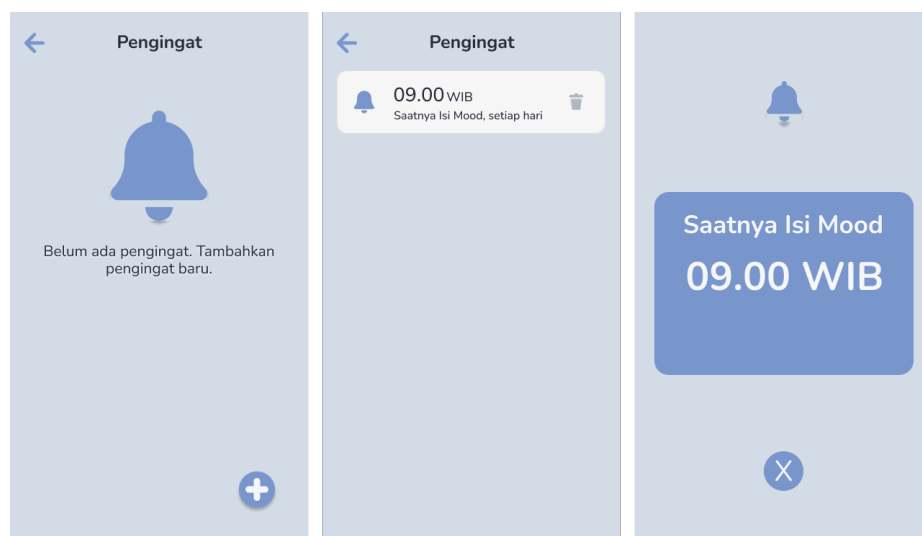
Gambar 4. 25 menunjukkan *prototype* halaman *Pengaturan*. Pada halaman ini tersedia tombol untuk membuat Pengingat, menambahkan Kunci PIN, mengelola Kelompok Aktivitas, melakukan pencadangan, dan membagikan data. Fitur-fitur ini dirancang berdasarkan hasil *review* pada Tabel 4. 2 dan hasil survei pada Tabel 4. 4. Dari hasil *review* aplikasi, diketahui bahwa sebagian besar aplikasi memiliki fitur seperti Pengingat, Kunci PIN, pencadangan data, dan opsi untuk membagikan data. Sementara itu, hasil survei menunjukkan bahwa calon pengguna menginginkan fitur yang memungkinkan mereka menambahkan berbagai macam aktivitas sesuai kebutuhan. Kombinasi dari kedua sumber ini digunakan untuk merancang fitur pada halaman *Pengaturan* yang sesuai dengan preferensi pengguna.



Gambar 4. 25 *Prototype* Halaman Pengaturan

f. *Prototype* Halaman Peringat

Gambar 4. 26 menampilkan *prototype* pada halaman Peringat. Pada halaman ini, pengguna dapat menambahkan peringatan baru dengan menekan tombol (+) lalu mengatur waktu peringatan dan menambahkan teks tentang keterangan peringatan atau menghapus peringatan yang sudah ada dengan cara menekan tombol ikon tempat sampah.

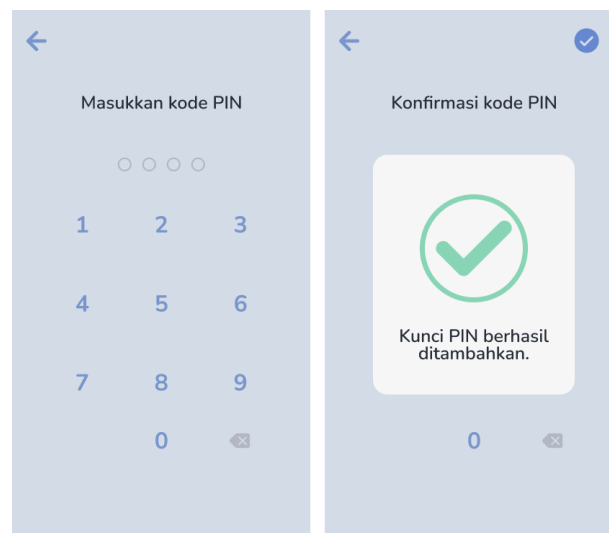


Gambar 4. 26 *Prototype* Halaman Peringat

g. *Prototype* Halaman Kunci PIN

Gambar 4. 27 menampilkan *prototype* halaman Kunci PIN, di mana pengguna dapat menambahkan kunci PIN aplikasi dalam bentuk kombinasi 4 digit angka. Setelah

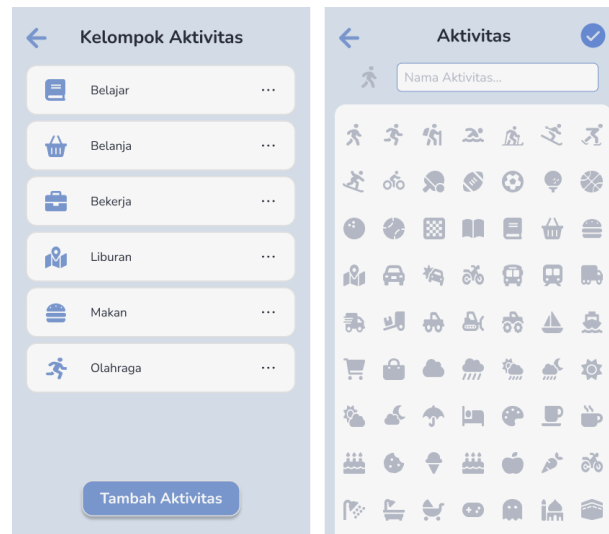
konfirmasi kode PIN dilakukan, akan muncul konfirmasi sebagai tanda bahwa kunci PIN berhasil ditambahkan. Kunci PIN bertujuan untuk meningkatkan keamanan data pengguna saat menggunakan aplikasi. Fitur ini memberikan rasa aman dan menjaga privasi pengguna dalam mencatat perasaan atau pengalaman pribadi. Dengan demikian, pengguna dapat terhindar dari stigma yang mungkin diberikan oleh masyarakat. Kunci PIN ini dibuat berdasarkan hasil *review* aplikasi pada Tabel 4. 2, yang menunjukkan bahwa sebagian besar aplikasi memiliki fitur Kunci PIN. Selain itu, hasil survei calon pengguna pada Tabel 4. 4 nomor 32 menunjukkan bahwa pengguna menyukai fitur keamanan privasi dan menginginkan fitur ini tersedia dalam aplikasi.



Gambar 4. 27 *Prototype* Halaman Kunci PIN

h. *Prototype* Halaman Kelompok Aktivitas dan Halaman Tambah Aktivitas

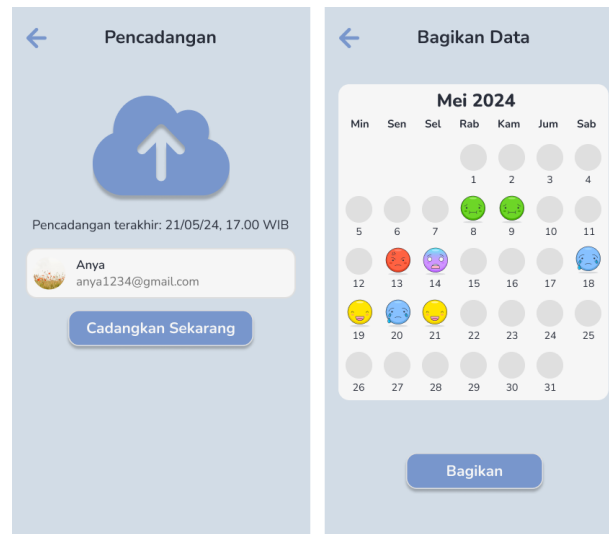
Gambar 4. 28 menunjukkan *prototype* halaman Kelompok Aktivitas. Pada halaman ini, pengguna dapat menambahkan aktivitas baru sesuai kebutuhan dengan memilih ikon dari berbagai macam yang tersedia dan mengisi nama aktivitas. Pada halaman ini juga, pengguna dapat mengedit atau menghapus sebuah aktivitas.



Gambar 4. 28 *Prototype* Halaman Kelompok Aktivitas dan Halaman Tambah Aktivitas

i. *Prototype* Halaman Pencadangan dan Halaman Bagikan Data

Gambar 4. 29 menunjukkan *prototype* halaman Pencadangan dan halaman Bagikan Data. Pada halaman Pencadangan, ketika aplikasi telah berhasil tersambung dengan Google Drive, halaman ini akan menampilkan waktu terakhir ketika pencadangan dilakukan. Sementara itu, pada halaman Bagikan Data, pengguna dapat membagikan data input *mood* dalam bentuk kalender dengan satu bulan yang disajikan dalam format gambar. Fitur membagikan data berupa gambar kalender bulan ini dirancang agar pengguna dapat membagikannya melalui platform media sosial seperti Instagram, X (sebelumnya Twitter), maupun Gmail. Penambahan fitur ini didasarkan pada hasil *review* aplikasi *mood tracking* pada Tabel 4. 2. Dengan fitur ini, pengguna dapat lebih mudah berbagi dokumentasi *mood* mereka dengan teman, komunitas atau profesional.



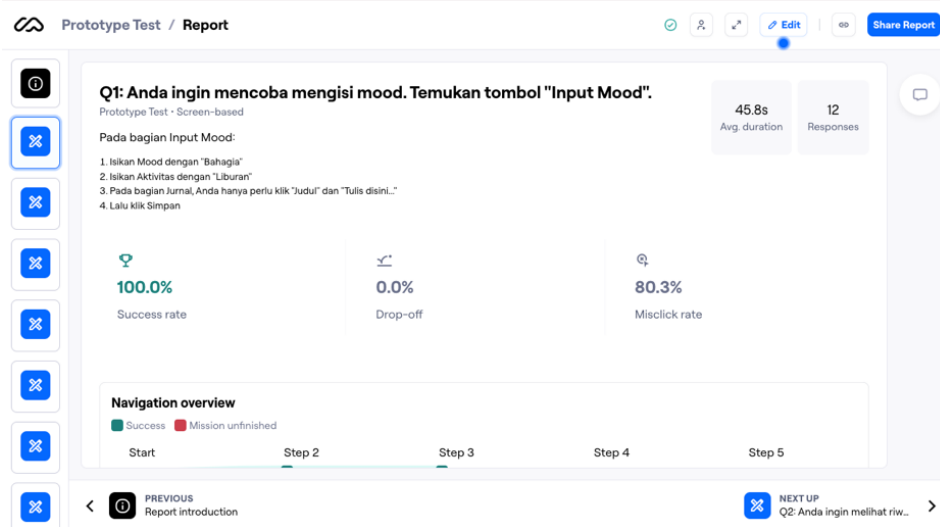
Gambar 4. 29 *Prototype* Halaman Pencadangan dan Halaman Bagikan Data

4.5 Hasil Test

Setelah itu, dilakukan pengujian terhadap *prototype* aplikasi dengan menggunakan situs web *maze.co* yang telah dibuat, yang di dalamnya terdapat proses pengujian mencakup beberapa skenario tugas dan tujuan yang harus dicapai oleh calon pengguna. Hal yang akan diobservasi pada setiap skenario adalah *success rate*, *drop off*, *missclick rate*, tahap yang dilakukan oleh pengguna, dan *heatmap*. Berikut ini ditampilkan skenario tugas apa saja yang perlu diselesaikan oleh calon pengguna dan apa tujuan yang dicapai:

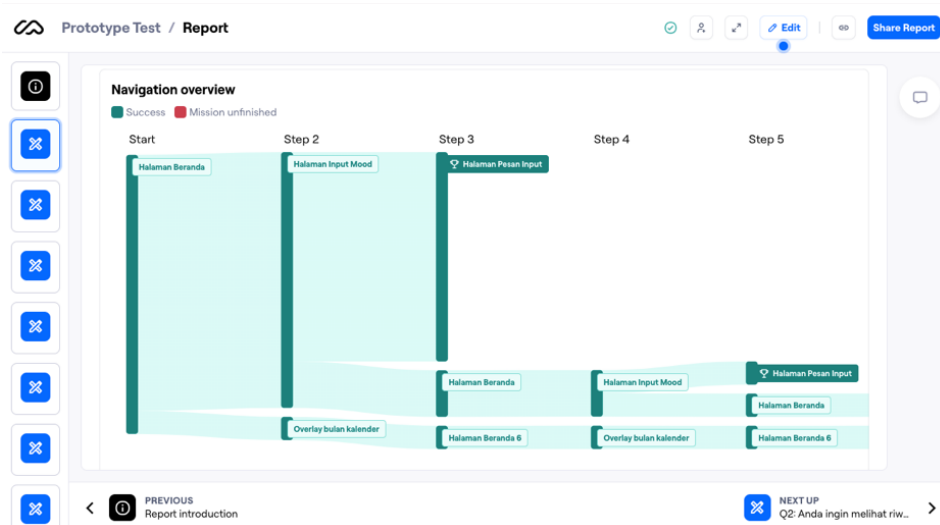
a. Skenario Input *Mood*

Pada Gambar 4. 30, ditampilkan Skenario Input *Mood* yang harus diselesaikan oleh calon pengguna dengan tujuan pengguna dapat berhasil mengisi input *mood*. Berdasarkan hasil pengujian, diketahui bahwa seluruh calon pengguna berhasil menyelesaikan skenario ini, dengan *Success rate* sebesar 100.0%. Rata-rata durasi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan skenario adalah 45.8s. Namun pada skenario ini terdapat *Missclick rate* yang relatif tinggi, yaitu sebesar 80.3%. Hal ini disebabkan oleh banyaknya calon pengguna yang menggunakan *smartphone* dan banyak pengguna yang merasa penasaran dengan aplikasi *mood tracking* selama pengujian, sehingga desain tampilan tidak sepenuhnya terlihat dengan jelas.

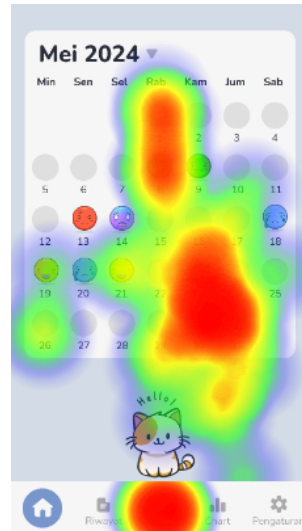


Gambar 4. 30 Hasil *success rate*, *drop off*, dan *missclick rate* dari Skenario Input *Mood*

Pada Gambar 4. 31, beberapa calon pengguna tampak merasa penasaran dengan aplikasi, sehingga tahapan yang dilakukan selama pengujian menjadi lebih panjang untuk mencapai tujuan. Seperti salah satu pengguna yang melalui tahapan Halaman Beranda ke Halaman Input *Mood* kembali ke Halaman Beranda lalu ke Halaman Input *Mood* dan sampai ke tujuan pada Halaman Pesan Input. Sementara itu, Gambar 4. 32 menunjukkan *Heatmap* dari Skenario Input *Mood*. *Heatmap* ini menampilkan area-area yang diklik oleh calon pengguna yang memberikan wawasan tentang perilaku calon pengguna pada saat pengujian. Daerah yang paling sering diklik berada di tengah halaman, karena tombol navigasi di bagian bawah tertutup oleh pertanyaan skenario.



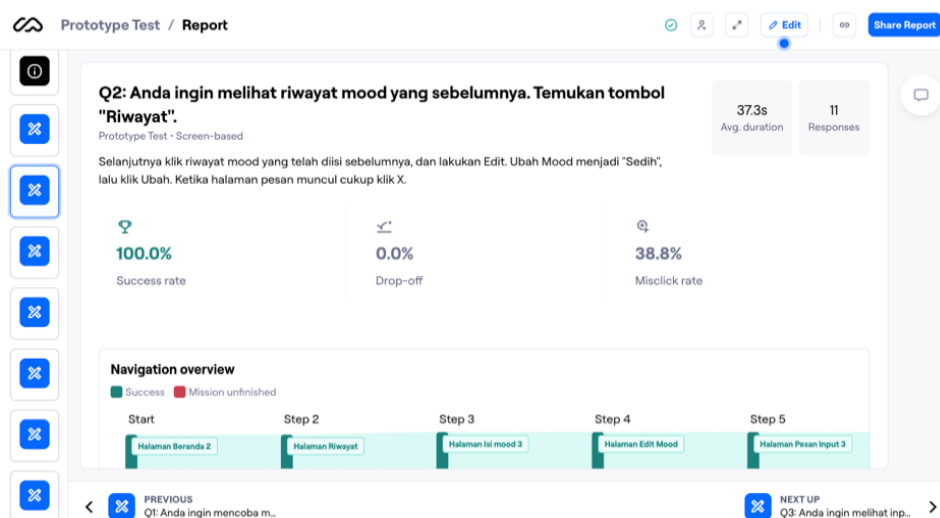
Gambar 4. 31 Hasil Navigasi dari Skenario Input *Mood*



Gambar 4. 32 *Heatmap* dari Skenario Input *Mood*

b. Skenario Edit Riwayat

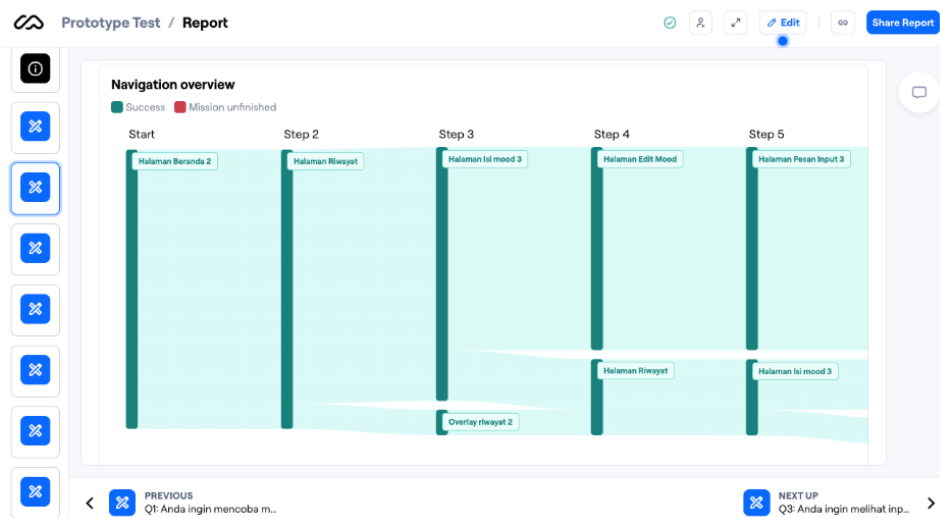
Pada Gambar 4. 33, ditampilkan Skenario Edit Riwayat yang harus diselesaikan oleh calon pengguna dengan tujuan dapat berhasil mengedit riwayat input *mood*. Berdasarkan hasil pengujian, diketahui bahwa semua calon pengguna berhasil menyelesaikan skenario ini, dengan *Success rate* sebesar 100.0%. Rata-rata durasi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan skenario ada 37.3s. *Missclick rate* pada skenario ini termasuk yang paling rendah di antara skenario lainnya, yaitu sebesar 38.3%.



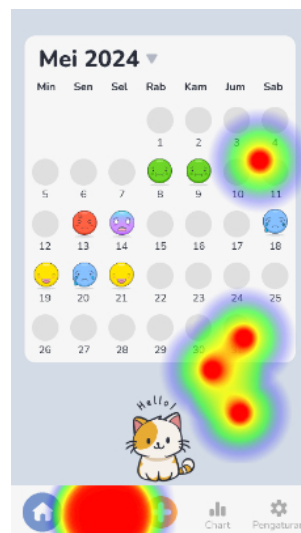
Gambar 4. 33 Hasil *success rate*, *drop off*, dan *missclick rate* dari Skenario Edit Riwayat

Pada Gambar 4. 34, terdapat beberapa pengguna tampak masih penasaran dengan aplikasi, sehingga mereka menempuh tahapan yang cukup panjang untuk mencapai tujuan skenario.

Seperti salah satu pengguna yang melalui tahapan pada Halaman Beranda 2 ke Halaman Riwayat lalu ke Halaman Isi *Mood 3* kembali ke Halaman Riwayat lalu ke Halaman Isi *Mood 3* ke Halaman Edit *Mood* ke Halaman Pesan Input 3 dan sampai ke tujuan di Halaman Riwayat Baru. Gambar 4. 35 menyajikan *Heatmap* dari Skenario Edit Riwayat, yang menunjukkan bagian-bagian mana saja yang telah diklik oleh pengguna dan memberikan wawasan mengenai perilaku pengguna pada saat pengujian, dari *heatmap* tersebut dapat dilihat banyak pengguna yang telah menemukan tombol Halaman Riwayat dengan benar.



Gambar 4. 34 Hasil Navigasi dari Skenario Edit Riwayat

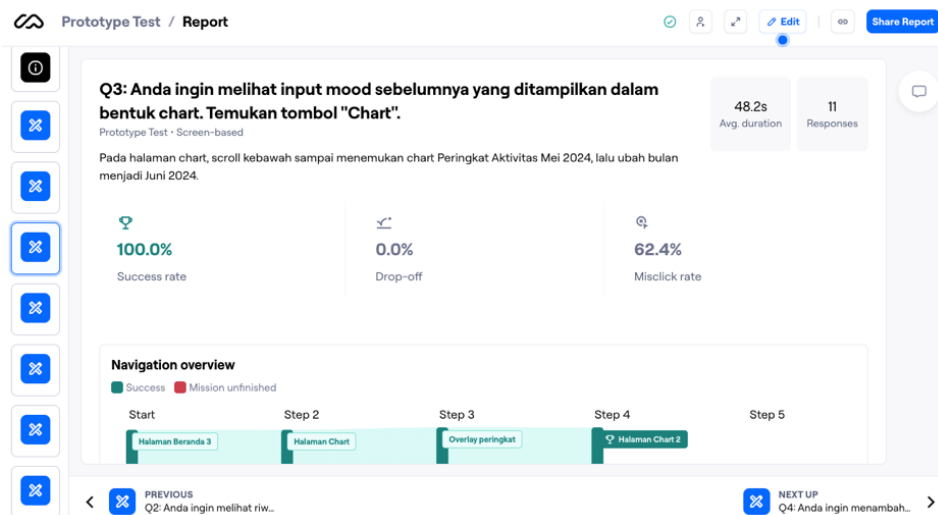


Gambar 4. 35 *Heatmap* dari Skenario Edit Riwayat

c. Skenario Ubah Bulan

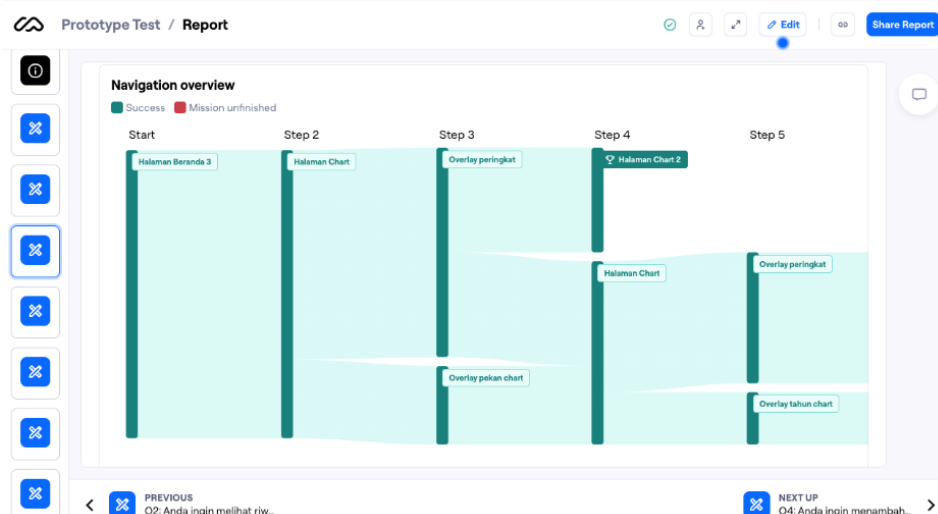
Pada Gambar 4. 36, ditampilkan Skenario Ubah Bulan di mana pengguna harus menyelesaikannya dengan tujuan berhasil mengubah bulan pada peringkat aktivitas

menjadi bulan Juni. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh calon pengguna dapat menyelesaikan skenario ini, dengan rata-rata durasi waktu yang dibutuhkan adalah 48.2s. *Missclick rate* pada skenario ini tercatat sebesar 62.4%.

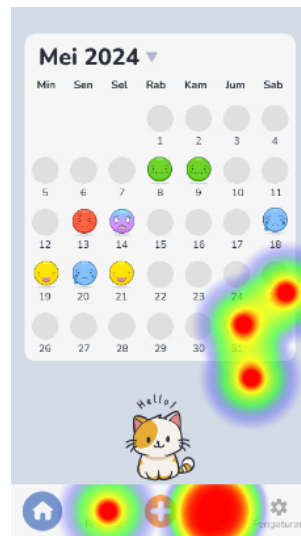


Gambar 4. 36 Hasil *success rate*, *drop off*, dan *missclick rate* dari Skenario Ubah Bulan

Pada Gambar 4. 37 terlihat bahwa beberapa calon pengguna masih mengeksplorasi aplikasi, sehingga tahapan yang dilakukan untuk mencapai tujuan menjadi lebih panjang. Calon pengguna merasa penasaran dengan halaman *Chart*, sehingga pengguna melakukan eksplorasi terhadap halaman ini dan menyebabkan *Missclick rate* relatif tinggi. Gambar 4. 38 menyajikan *Heatmap* dari Skenario Ubah Bulan, yang menampilkan area-area yang diklik oleh calon pengguna dan mengetahui perilaku pengguna selama pengujian, dari *heatmap* tersebut dapat dilihat banyak pengguna bisa menemukan tombol ke Halaman *Chart* dengan benar.



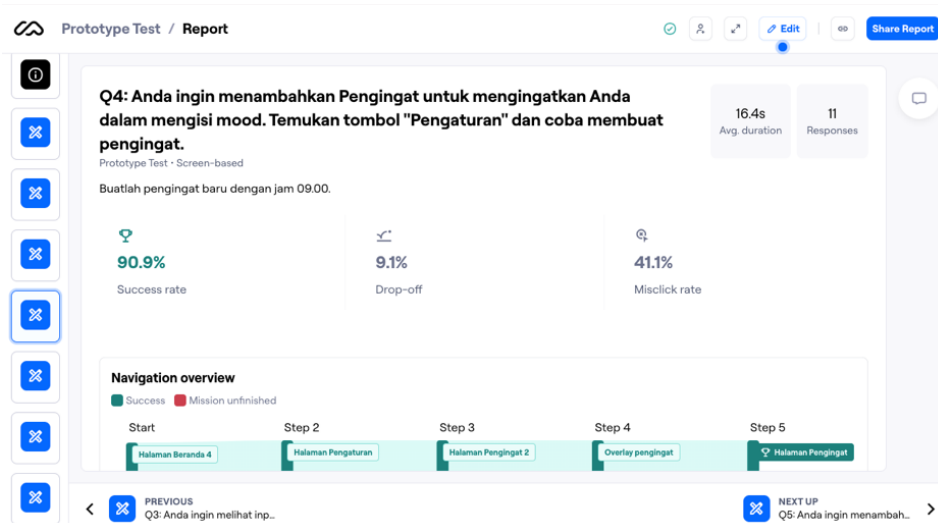
Gambar 4. 37 Hasil Navigasi dari Skenario Ubah Bulan



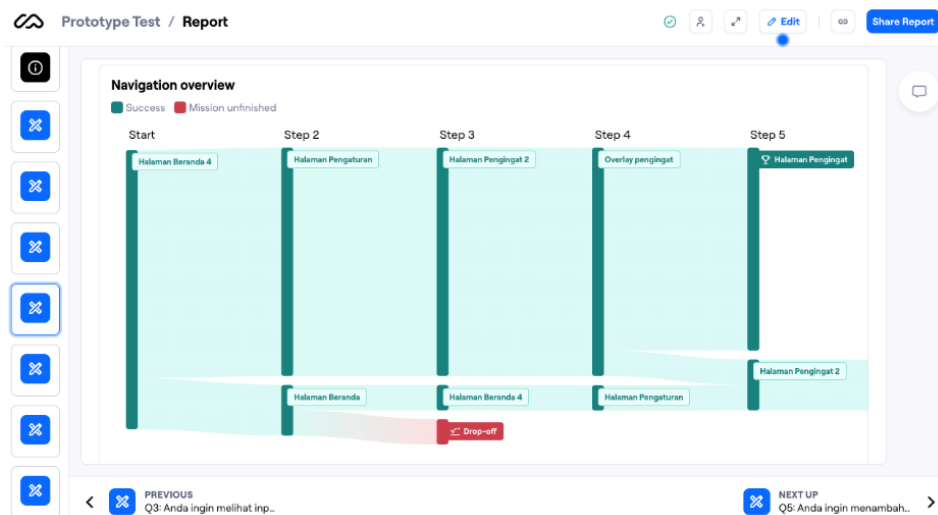
Gambar 4. 38 Heatmap dari Skenario Ubah Bulan

d. Skenario Buat Peningat

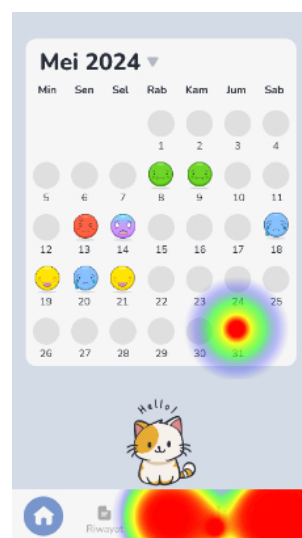
Pada Gambar 4. 39, ditampilkan Skenario Buat Peningat yang harus diselesaikan oleh calon pengguna dengan tujuan pengguna berhasil membuat pengingat. Berdasarkan hasil pengujian, diketahui bahwa terdapat 1 calon pengguna yang tidak berhasil menyelesaikan skenario karena pengguna salah klik, sehingga berpindah ke halaman lain dan tidak dapat kembali, sehingga *Success rate* yang diperoleh adalah 90.9%. Rata-rata durasi waktu yang dibutuhkan oleh calon pengguna untuk menyelesaikan skenario ini adalah 16.4s. *Missclick rate* pada Skenario Buat Peningat tergolong rendah, yaitu sebesar 41.1%

Gambar 4. 39 Hasil *success rate*, *drop off*, dan *missclick rate* dari Skenario Buat Peningat

Pada Gambar 4. 40, diketahui bahwa calon pengguna telah terbiasa dengan aplikasi, sehingga tahapan yang dilakukan saat pengujian skenario menjadi lebih singkat. Gambar 4. 41 menunjukkan *Heatmap* dari Skenario Buat Peningat, yang menampilkan bagian-bagian mana saja yang diklik oleh calon pengguna dan memberikan wawasan terkait perilaku pengguna selama pengujian, dari *heatmap* dapat dilihat jika masih ada pengguna yang salah dalam menemukan tombol ke Halaman Pengaturan.



Gambar 4. 40 Hasil Navigasi dari Skenario Buat Peningat

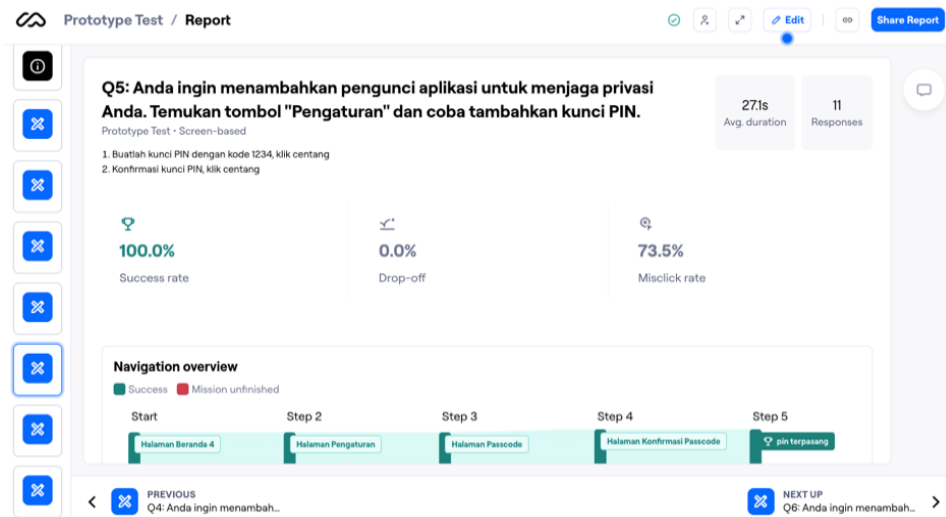


Gambar 4. 41 *Heatmap* dari Skenario Buat Peningat

e. Skenario Tambah Kunci PIN

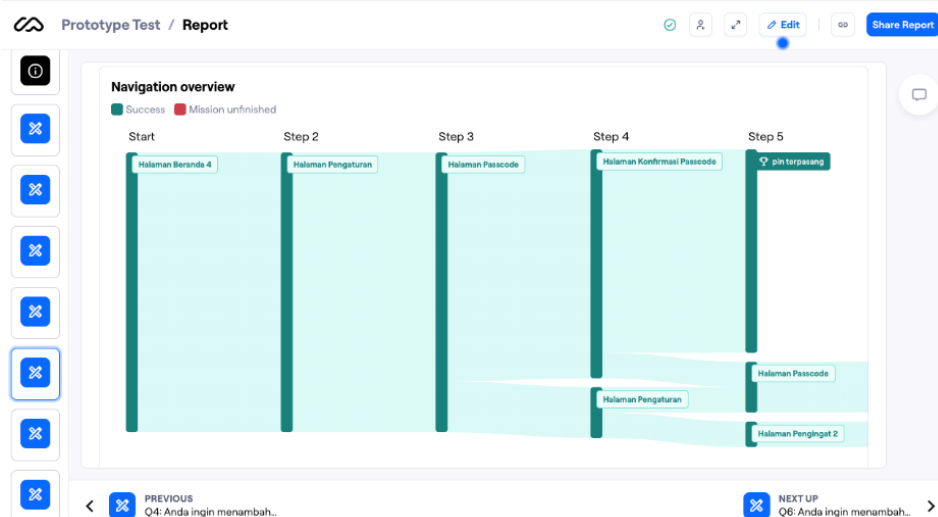
Pada Gambar 4. 42, ditampilkan Skenario Tambah Kunci PIN yang harus diselesaikan oleh calon pengguna dengan tujuan pengguna berhasil menambahkan kunci PIN. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh calon pengguna berhasil menyelesaikan skenario ini,

yang ditunjukkan oleh *Success rate* sebesar 100.0%. Rata-rata durasi waktu yang dibutuhkan calon pengguna untuk menyelesaikan skenario ini adalah 27.1s. *Missclick rate* pada Skenario Tambah Kunci PIN tercatat sebesar 73.5%. Hal ini disebabkan oleh ukuran area tombol angka yang terlalu kecil, sehingga sulit untuk diklik.

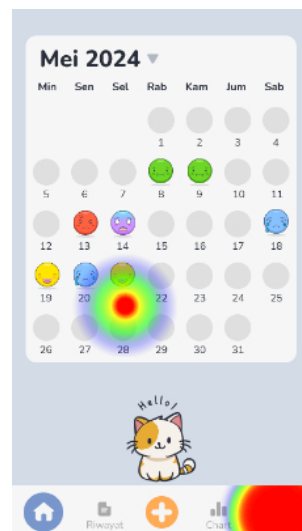


Gambar 4. 42 Hasil *success rate*, *drop off*, dan *missclick rate* dari Skenario Tambah Kunci PIN

Pada Gambar 4. 43, ditampilkan tahapan yang dilakukan pengguna saat melakukan pengujian Skenario Tambah Kunci PIN. Masih terdapat beberapa calon pengguna yang mencoba mengeksplorasi aplikasi, sehingga tahapan menjadi lebih panjang untuk mencapai tujuan. Gambar 4. 44 menyajikan *Heatmap* dari Skenario Tambah Kunci PIN, yang menunjukkan area-area mana saja yang diklik oleh calon pengguna dan mengetahui area mana yang menarik pengguna selama pengujian, dari *heatmap* tersebut dapat dilihat jika sebagian besar pengguna dapat menemukan tombol ke Halaman Pengaturan dengan mudah.



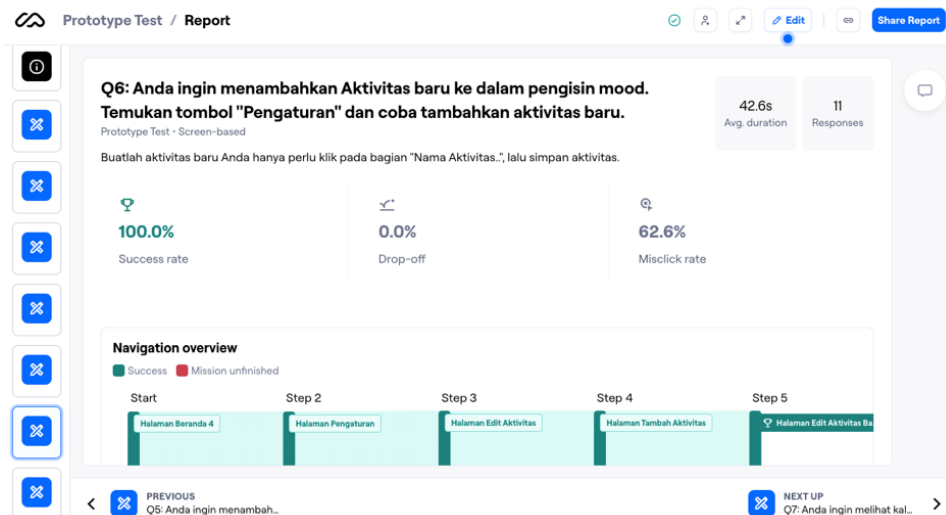
Gambar 4. 43 Hasil Navigasi dari Skenario Tambah Kunci PIN



Gambar 4. 44 Heatmap dari Skenario Tambah Kunci PIN

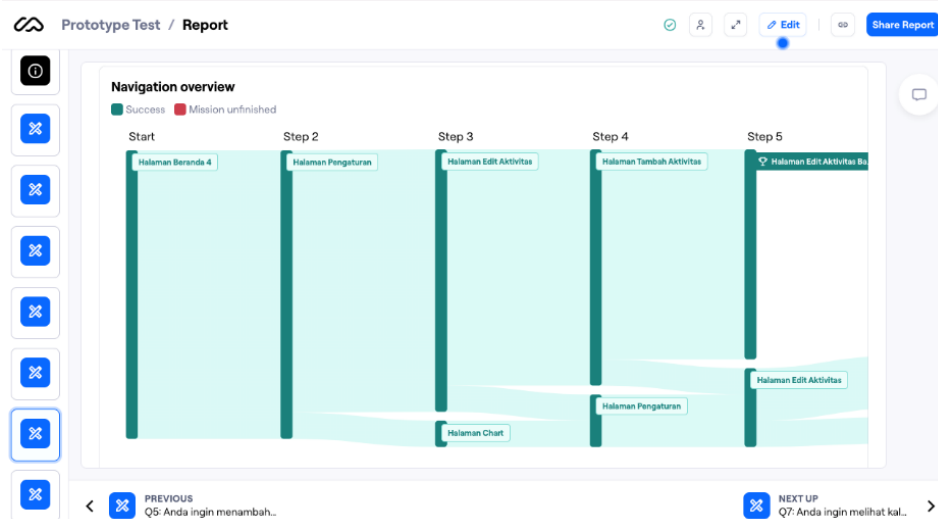
f. Skenario Tambah Aktivitas

Pada Gambar 4. 45, ditampilkan Skenario Tambah Aktivitas yang harus diselesaikan oleh calon pengguna dengan tujuan pengguna berhasil menambahkan aktivitas baru. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh calon pengguna berhasil menyelesaikan skenario ini, yang ditunjukkan oleh *Success rate* sebesar 100.0%. Rata-rata durasi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan skenario ini adalah 42.6s. *Missclick rate* pada Skenario Tambah Aktivitas tercatat sebesar 62.6%.

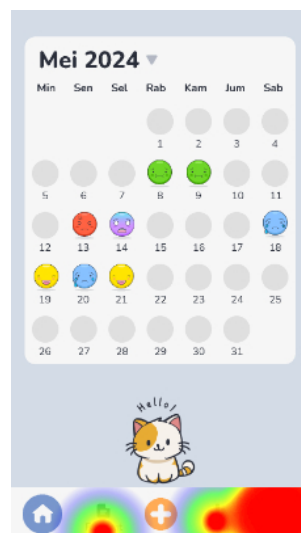


Gambar 4. 45 Hasil *success rate*, *drop off*, dan *missclick rate* dari Skenario Tambah Aktivitas

Pada Gambar 4. 46, ditampilkan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh pengguna untuk menyelesaikan skenario ini. Gambar 4. 47 *Heatmap*, menyajikan area-area mana saja yang diklik oleh calon pengguna selama pengujian dilakukan. Dengan *heatmap* dapat mengidentifikasi tombol mana yang paling sering menerima klik, dari *heatmap* tersebut dapat dilihat jika sebagian besar pengguna dapat dengan mudah menemukan tombol ke Halaman Pengaturan.



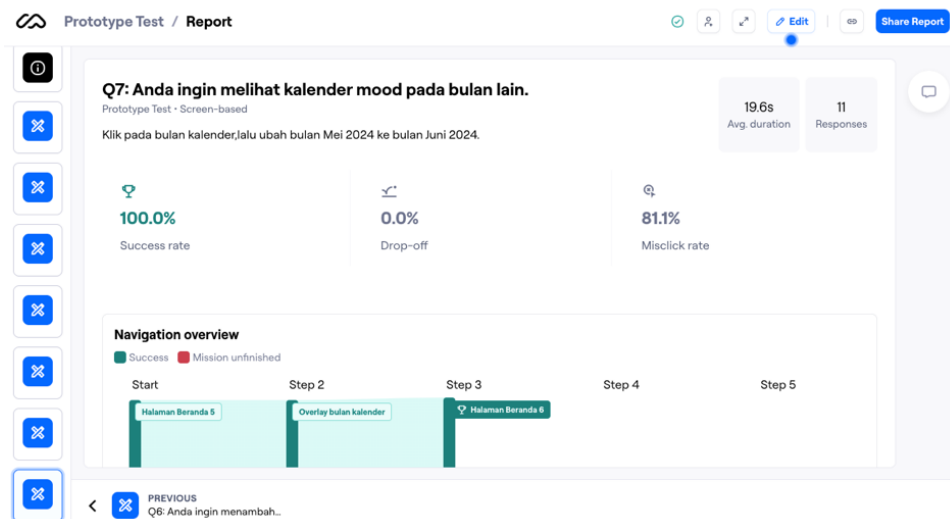
Gambar 4. 46 Hasil Navigasi dari Skenario Tambah Aktivitas



Gambar 4. 47 *Heatmap* dari Skenario Tambah Aktivitas

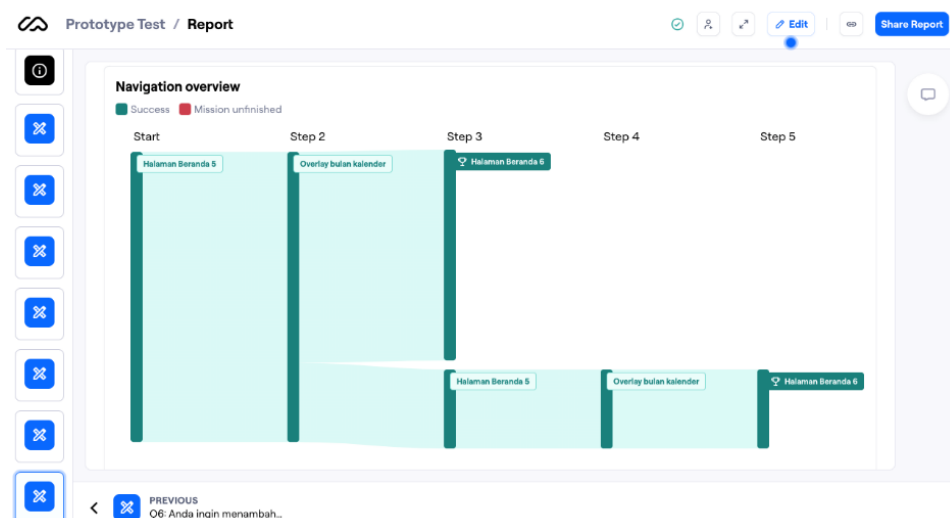
g. Skenario Ubah Bulan Kalender

Pada Gambar 4. 48, ditampilkan Skenario Ubah Bulan Kalender yang harus diselesaikan oleh pengguna dengan tujuan berhasil mengubah bulan kalender ke bulan Juni. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh calon pengguna berhasil menyelesaikan skenario ini dengan rata-rata durasi waktu yang termasuk kecil dibandingkan dengan skenario lain yaitu 19.6s. *Missclick rate* pada Skenario Ubah Bulan Kalender tergolong yang paling tinggi, yaitu sebesar 81.1% Hal ini disebabkan oleh ukuran tombol untuk mengganti bulan yang terlalu kecil, sehingga sulit untuk diklik.

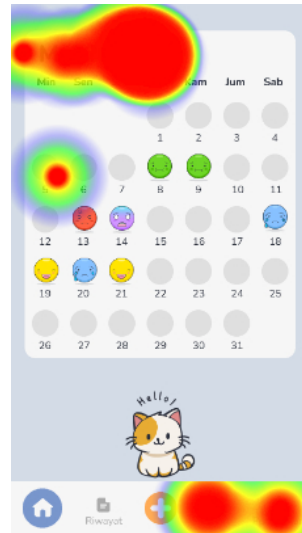


Gambar 4. 48 Hasil *success rate*, *drop off*, dan *missclick rate* dari Skenario Ubah Bulan Kalender

Pada Gambar 4. 49, ditampilkan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh calon pengguna dalam menyelesaikan skenario. Diketahui bahwa tahapan yang dilakukan oleh pengguna lebih singkat dibandingkan skenario lainnya. Gambar 4. 50 menyajikan *Heatmap* dari Skenario Ubah Bulan Kalender, yang memperlihatkan area-area mana saja yang diklik oleh calon pengguna dan mengetahui perilaku pengguna selama pengujian, dari *heatmap* tersebut dapat dilihat bahwa pengguna dapat menemukan tombol Ubah Bulan Kalender dengan mudah namun area tombol yang dapat diklik terlalu kecil sehingga perlu perubahan dengan mengubah ukuran tombol menjadi lebih besar.



Gambar 4. 49 Hasil Navigasi dari Skenario Ubah Bulan Kalender



Gambar 4. 50 Heatmap dari Skenario Ubah Bulan Kalender

Setelah melakukan *prototype testing*, calon pengguna diminta untuk memberikan pendapat melalui *form* yang telah disediakan. *Form* ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan alur penggunaan aplikasi dan tampilan aplikasi. Pertanyaan-pertanyaan tersebut beserta hasil jawabannya disajikan pada Tabel 4. 8.

Tabel 4. 8 Pertanyaan dan Hasil *Form Prototype Testing*

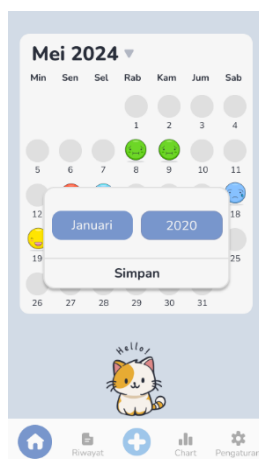
No	Pertanyaan	Hasil Jawaban
1	Menurut Anda, alur aplikasi mana yang membuat Anda bingung atau sulit untuk dilakukan?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol bulan dan tahun kalender sulit diklik 2. Tidak ada petunjuk penggunaan aplikasi
2	Menurut Anda, desain tampilan aplikasi mana yang kurang menarik?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna jingga kotak 2. Bingung dengan tombol centang, karena sudah terbiasa dengan oke dan simpan, apakah centang akan berubah warna hijau secara otomatis setelah mengisi 3. Kombinasi warna pada tombol di bawah 4. <i>Scroll</i> pada bagian bulan dan tahun kurang <i>smooth</i> 5. Tampilan mengubah bulan 6. Warna abu bisa dianggap netralisasi tetapi terkesan monoton dan tidak hidup 7. Bosan jika aplikasi terlalu sederhana
3	Menurut Anda, saran apa yang dapat diberikan untuk alur penggunaan aplikasi menjadi lebih mudah digunakan?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol tanggal sulit diklik 2. Instruksi sebelum menggunakan aplikasi dan menyediakan opsi <i>help</i> atau <i>faq</i> 3. Halaman petunjuk penggunaan 4. <i>Shortcut</i> fitur tertentu
4	Menurut Anda, saran apa yang dapat diberikan untuk desain tampilan aplikasi menjadi lebih baik?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ditambahin animasi yang bisa bergerak 2. Mengganti warna tampilan 3. Tampilan yang lebih warna warni dan memiliki berbagai macam emosi 4. Warna yang lebih cerah

	5. Warna yang bervariasi 6. Tombol PIN sulit ditekan 7. Bisa ganti warna 8. Penggunaan warna lebih kontras
--	---

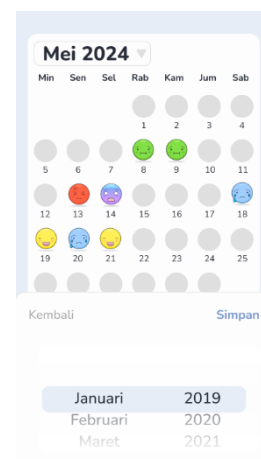
Berdasarkan hasil dari *form prototype testing*, desain tampilan aplikasi *mood tracking* diperbaiki sesuai dengan harapan pengguna yang tertera dalam *form*. Hal-hal yang perlu diperbaiki meliputi: kombinasi warna yang digunakan pada aplikasi kurang, beberapa tombol sulit untuk diklik, fitur *scroll* yang kurang *smooth*, tidak adanya petunjuk penggunaan aplikasi. Hasil ini disesuaikan dengan temuan dari pengujian *prototype* yang dilakukan sebelumnya. Dengan demikian, rancangan desain aplikasi *mood tracking* disusun untuk memenuhi harapan pengguna secara optimal. Berikut adalah hasil dari rancangan desain aplikasi *mood tracking* setelah dilakukan perbaikan:

1. Hasil Perbaikan dari Tabel 4. 8 Nomor 1
 - a. Tombol bulan dan tahun kalender sulit diklik

Tampilan *button* pada bulan kalender mengalami perubahan dengan menambahkan garis tepi pada area yang dapat diklik oleh pengguna. Perubahan ini bertujuan untuk mempermudah pengguna menemukan *button* saat ingin mengubah bulan pada kalender. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4. 51.



(a)



(b)

Gambar 4. 51 *Button* bulan kalender, (a) Sebelum, (b) Sesudah

b. Tidak ada petunjuk penggunaan aplikasi

Berdasarkan hasil pengujian menunjukkan bahwa pengguna mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi, sehingga diperlukan petunjuk penggunaan aplikasi *mood tracking*. Oleh karena itu, instruksi tentang cara menggunakan aplikasi ditambahkan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4. 52.

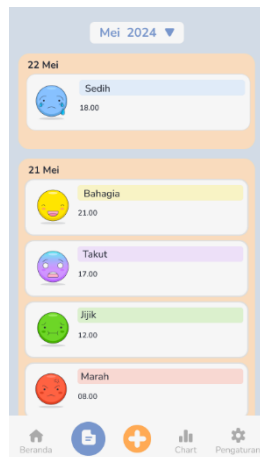


Gambar 4. 52 Petunjuk Penggunaan Aplikasi

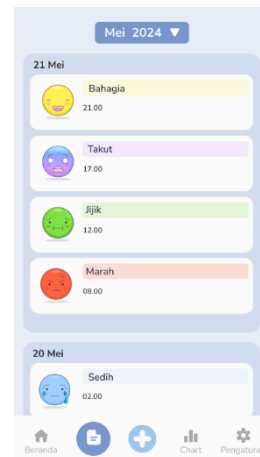
2. Hasil Perbaikan dari Tabel 4. 8 Nomor 2

a. Warna jingga kotak

Dari hasil pengujian pada 4.3.4 *A/B Testing*, diketahui bahwa calon pengguna cenderung memilih warna oranye untuk kotak, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4. 53(a). Namun, berdasarkan masukan yang tertera pada *form* pengguna, warna oranye dianggap kurang sesuai. Oleh karena itu, warna oranye diubah menjadi warna biru yang melambangkan ketenangan dan tidak terlalu kontras dengan warna yang lain, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4. 53(b).



(a)

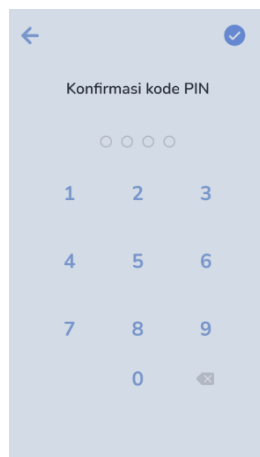


(b)

Gambar 4. 53 Warna kotak pada halaman riwayat, (a) Sebelum, (b) Sesudah

- b. Bingung dengan centang, apakah centang akan berubah warna hijau secara otomatis setelah mengisi

Dari hasil pengujian, diketahui bahwa pengguna merasa bingung dengan tombol centang yang digunakan pada halaman konfirmasi kode PIN. Untuk itu, tampilan centang diperbaiki menjadi ketika pengguna telah selesai mengisi kode PIN, tombol centang akan berubah warna menjadi warna hijau, seperti pada Gambar 4. 54(b).



(a)



(b)

Gambar 4. 54 Halaman konfirmasi kode PIN, (a) Sebelum, (b) Sesudah

c. Kombinasi warna pada tombol bawah

Berdasarkan hasil pengujian, kombinasi warna pada *button* dinilai kurang sesuai, sehingga perlu dilakukan perbaikan. Kombinasi warna diubah dari oranye menjadi biru muda agar selaras dengan warna utama aplikasi, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4. 55.



(a)



(b)

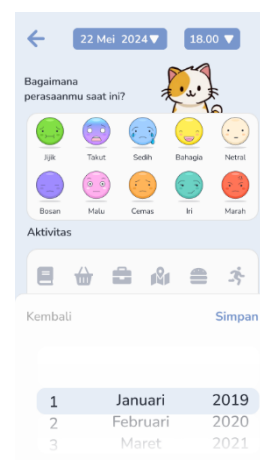
Gambar 4. 55 Kombinasi warna *button*, (a) Sebelum, (b) Sesudah

d. *Scroll* pada tampilan bulan dan tahun kurang *smooth*

Pada tampilan pemilihan bulan sebelumnya, pengguna mengalami kesulitan saat melakukan *scrolling*. Oleh karena itu, tampilan bulan diperbaiki dengan mengubahnya menjadi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4. 56(b). Perubahan ini bertujuan untuk membuat *scrolling* lebih mudah dan lebih lancar.



(a)

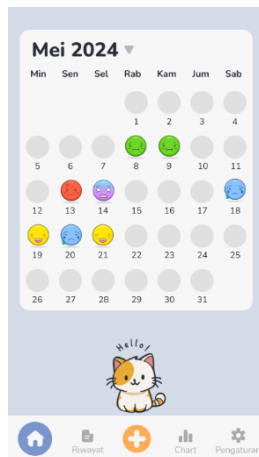


(b)

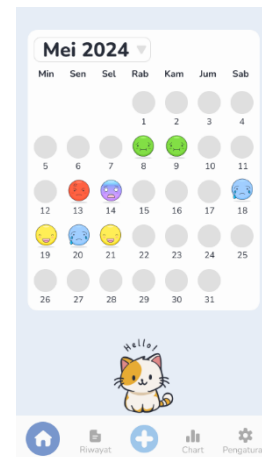
Gambar 4. 56 Tampilan ubah bulan, (a) Sebelum, (b) Sesudah

e. Warna abu biasa dianggap netralisasi tetapi terkesan monoton dan tidak hidup

Pada Gambar 4. 57(a) menunjukkan warna *background* sebelum dilakukan perbaikan, yaitu abu-abu kebiruan. Warna ini dinilai kurang sesuai, sehingga dilakukan perubahan menjadi warna biru muda, seperti warna yang ditunjukkan pada Gambar 4. 57(b).



(a)



(b)

Gambar 4. 57 Warna *background*, (a) Sebelum, (b) Sesudah

3. Hasil Perbaikan dari Pengujian *A/B Testing*

a. Warna *Button* Bulan

Hasil dari pengujian pada 4.3.4 *A/B Testing* menunjukkan bahwa warna biru, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4. 58(b), adalah warna *button* bulan yang sesuai untuk aplikasi *mood tracking*.



(a)

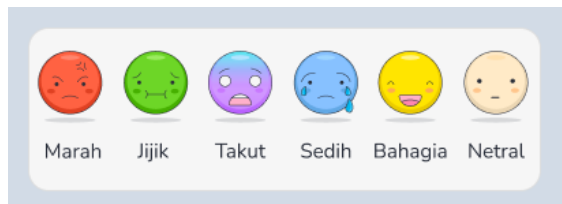


(b)

Gambar 4. 58 Warna *button* bulan, (a) Sebelum, (b) Sesudah

b. Jumlah dan Warna Emoji

Berdasarkan hasil pengujian pada 4.3.4 *A/B Testing*, jumlah emoji *mood* yang dipilih adalah sepuluh. Pilihan emoji yang beragam ini bertujuan untuk membantu pengguna memilih *mood* yang sesuai dengan kebutuhan. Warna emoji *mood* juga diperbaiki menjadi warna yang lebih lembut dan mudah dikenali dibandingkan dengan warna yang sebelumnya. Perbedaan ini dapat dilihat pada Gambar 4. 59.



(a)



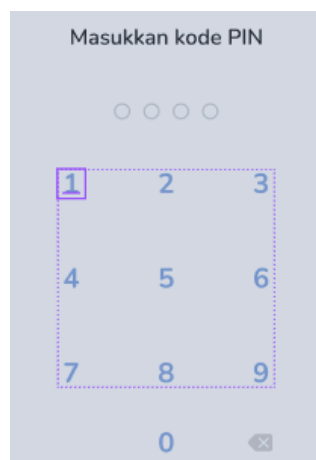
(b)

Gambar 4. 59 Jumlah dan warna emoji, (a) Sebelum, (b) Sesudah

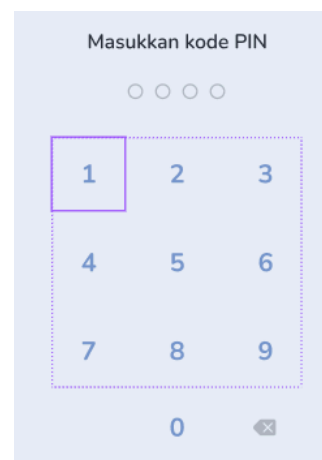
4. Hasil Perbaikan dari *Test* Skenario Buat Kunci PIN

a. *Button* PIN

Berdasarkan hasil pengujian pada 4.5 Hasil *Test*, menunjukkan bahwa pengguna mengalami kesulitan saat mencoba menekan kode PIN. Hal ini disebabkan oleh area tombol yang dapat ditekan terlalu kecil. Oleh karena itu, untuk memudahkan pengguna saat menekan tombol kode PIN, area tombol yang dapat ditekan diperbesar, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4. 60(b).



(a)



(b)

Gambar 4. 60 Ukuran area *button* PIN, (a) Sebelum, (b) Sesudah

5. Hasil survei yang tidak diperbaiki dari Tabel 4. 8 nomor 3 dan 4

a. *Shortcut* fitur tertentu

Fitur *shortcut* tidak ditambahkan karena dapat menimbulkan kompleksitas apabila terlalu banyak *shortcut* tersedia. Hal ini berpotensi membuat aplikasi sulit digunakan,

mengingat banyaknya pilihan *shortcut* dapat mengurangi kesederhanaan yang disukai pengguna dan mengganggu pengalaman pengguna dalam mengoperasikan aplikasi.

b. Menambahkan animasi bergerak

Fitur animasi bergerak tidak ditambahkan pada tahap pengembangan saat ini. Namun, fitur ini dapat dipertimbangkan sebagai usulan untuk pengembangan aplikasi di masa mendatang, untuk meningkatkan daya tarik visual dan pengalaman pengguna.

c. Tampilan yang lebih berwarna warni dan memiliki berbagai macam emosi

Fitur ini tidak ditambahkan untuk tahap pengembangan saat ini, namun fitur ini dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan rancangan desain aplikasi pada masa depan untuk menarik pengguna menggunakan aplikasi dengan tampilan yang lebih berwarna dan menambahkan emosi yang beragam agar pengguna lebih leluasa memilih emosi yang diinginkan.

d. Warna yang lebih cerah

Pemilihan warna yang lebih cerah tidak dilakukan pada tahap pengembangan saat ini, namun dapat dipertimbangkan untuk pengembangan rancangan desain aplikasi pada masa mendatang. Hal ini dapat dilakukan dengan menambahkan fitur yang dapat mengganti tampilan warna aplikasi sesuai yang diinginkan pengguna.

e. Warna yang bervariasi

Penggunaan warna yang bervariasi tidak dilakukan pada tahap pengembangan saat ini, namun dipertimbangkan untuk ditambahkan pada tahap pengembangan selanjutnya. Dengan menambahkan fitur yang dapat mengubah tampilan aplikasi sesuai warna yang diinginkan, pengguna dapat memilih variasi warna dengan bebas.

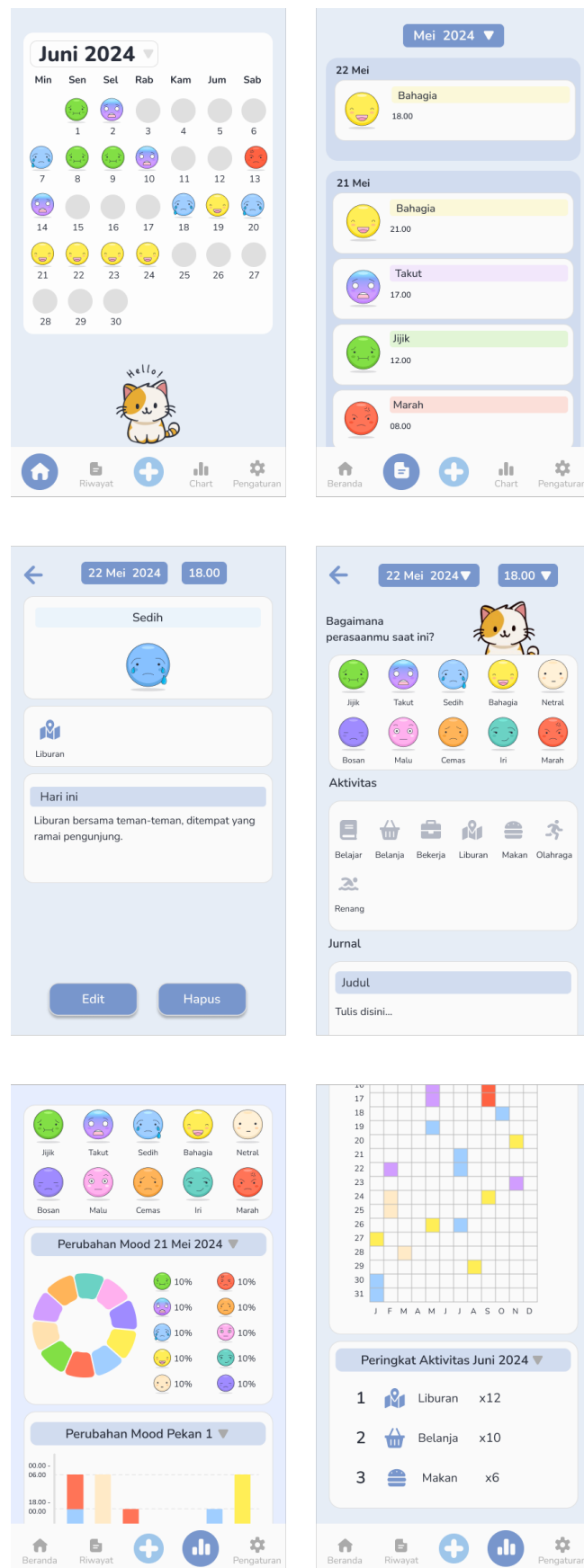
f. Bisa ganti warna

Fitur yang dapat mengganti warna tampilan tidak ada pada tahap pengembangan saat ini. Namun, fitur ini dapat ditambahkan pada pengembangan pada masa mendatang untuk menarik perhatian pengguna dengan menawarkan tampilan aplikasi dengan berbagai macam warna yang dapat diubah.

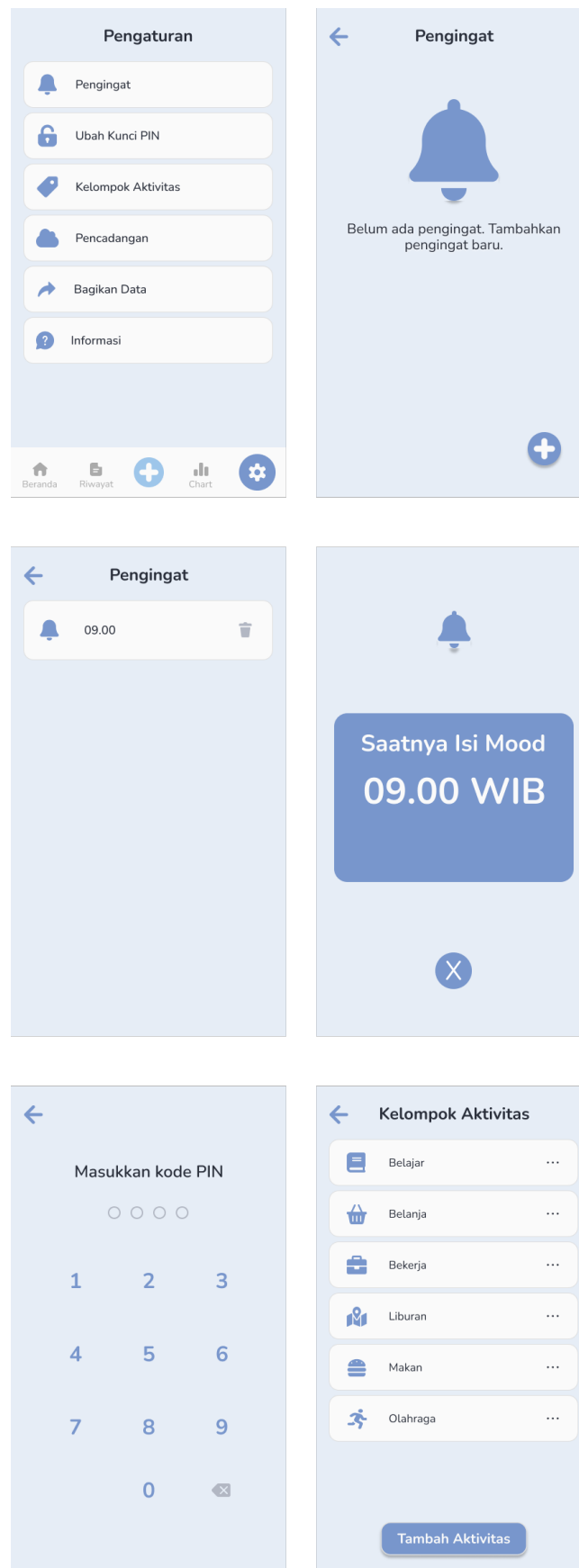
g. Penggunaan warna lebih kontras

Penggunaan warna yang lebih kontras tidak dilakukan pada tahap pengembangan saat ini, namun dapat dilakukan pada masa mendatang dengan penambahan fitur yang dapat mengubah tampilan warna aplikasi sesuai dengan preferensi masing-masing pengguna.

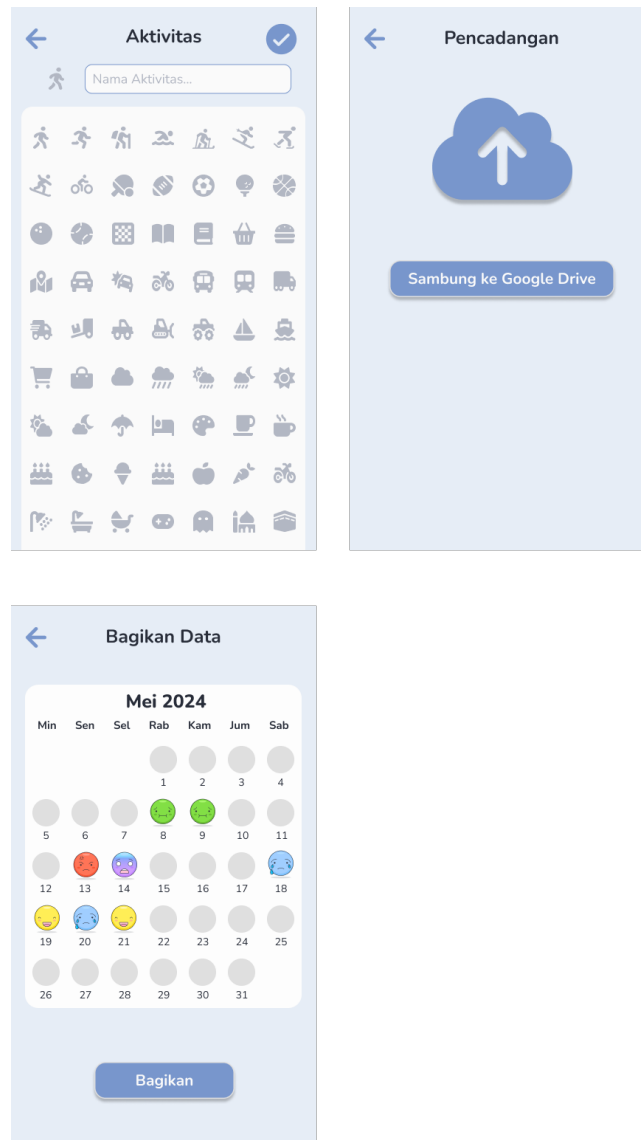
Berikut adalah seluruh rancangan desain aplikasi yang telah dilakukan perbaikan.



Gambar 4. 61 Rancangan Desain Aplikasi 1



Gambar 4. 62 Rancangan Desain Aplikasi 2



Gambar 4. 63 Rancangan Desain Aplikasi 3

4.5.1 Hasil Skor *Test*

Pada tahap ini, sebelum calon pengguna diminta untuk menjawab kuesioner, calon pengguna mencoba kembali menggunakan aplikasi dengan desain aplikasi yang telah diperbaiki, setelah itu pengguna mengisi kuesioner dengan 15 pertanyaan yang disediakan pada Tabel 3. 2 dengan memberikan penilaian dari 1 hingga 5. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dirancang untuk mengukur pengalaman dan kesan mereka terhadap aplikasi *mood tracking*. Kuesioner ini diikuti oleh sembilan calon pengguna yang sebelumnya telah berpartisipasi pada Tabel 4. 3. Hasil ini akan digunakan untuk mengetahui kualitas desain aplikasi *mood tracking*.

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Ragu-ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Tabel 4. 9 Hasil Kuesioner Penilaian

Pengguna	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15
P1	4	2	4	1	5	1	5	1	4	2	4	1	5	2	5
P2	3	2	5	1	4	2	4	3	4	2	4	1	5	1	5
P3	4	2	5	2	5	1	5	1	4	1	5	1	4	1	5
P4	4	2	4	2	4	2	4	4	4	2	4	1	4	2	4
P5	5	1	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1	5	1	5
P6	5	1	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1	5	1	5
P7	5	5	5	2	5	1	5	1	4	2	5	1	5	1	5
P8	5	1	5	1	3	3	4	4	5	3	5	5	5	1	3
P9	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dilakukan, langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan sebagai berikut: untuk pertanyaan positif, skor dikurangi dengan cara mengurangi 1 dari jawaban pengguna ($n-1$). Sementara itu, untuk pertanyaan negatif, skor dihitung dengan cara mengurangi jawaban pengguna dari angka 5 ($5-n$). Setelah itu, seluruh skor dari setiap pengguna akan dijumlahkan, kemudian hasilnya dibagi 6 dan dikalikan 10. Perhitungan ini dilakukan untuk mendapatkan skor akhir yang mendekati 100, mengingat jumlah pertanyaan kuesioner adalah 15.

Tabel 4. 10 Hasil Penjumlahan Kuesioner

Pengguna	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Jumlah	(Jumlah/6) x 10
P1	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	53	88,33
P2	2	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	49	81,67
P3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	55	91,67
P4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	4	3	3	3	44	73,33
P5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	59	98,33
P6	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	59	98,33
P7	4	0	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	53	88,33
P8	4	4	4	4	2	2	3	1	4	2	4	0	4	4	2	44	73,33
P9	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	40	66,67

Total	759,99
--------------	---------------

Hasil dari total penjumlahan skor yang telah diperoleh dari seluruh jawaban kuesioner akan dibagi dengan jumlah keseluruhan calon pengguna yang berpartisipasi dalam mengisi kuesioner tersebut. Dengan langkah ini, akan didapatkan hasil akhir berupa nilai rata-rata skor SUS.

$$\bar{\chi} = \frac{\sum \chi}{n} \quad (4.10)$$

$\bar{\chi}$ = Skor rata-rata

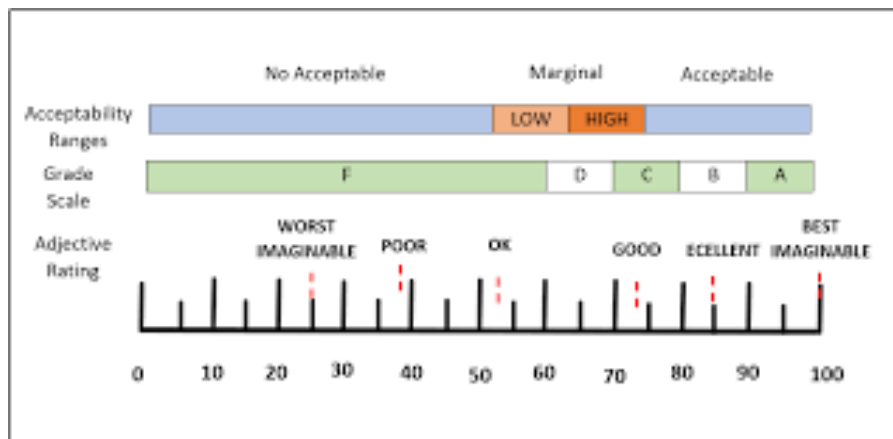
$\sum \chi$ = Total skor SUS

n = Jumlah calon pengguna

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Total skor SUS}}{\text{Jumlah calon pengguna}} \quad (4.11)$$

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{759,99}{9} \quad (4.12)$$

Skor rata-rata = 84,44



Gambar 4. 64 Contoh Penilaian Skor SUS (Astari & Putra, 2021)

Dari hasil perhitungan skor SUS tersebut, diketahui bahwa rancangan desain aplikasi *mood tracking* berhasil mencapai skor di atas rata-rata standar, yaitu 68 (Sharfina & Santoso, 2016). Skor yang diperoleh untuk rancangan desain aplikasi ini adalah 84,44, yang termasuk dalam kategori *Excellent* dengan *Grade Scale* B. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa rancangan

desain aplikasi telah berhasil memenuhi kebutuhan serta harapan yang diinginkan oleh calon pengguna, sekaligus membuktikan bahwa desain tersebut mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai perancangan desain UI/UX untuk aplikasi *mood tracking* dengan menggunakan metode *Design Thinking*, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, pengguna dapat lebih mudah dalam melacak *mood* sehari-hari. Hal ini terbukti dari hasil pengujian rancangan desain aplikasi yang memperoleh skor 84,44 yang berada di atas rata-rata standar 68. Skor tersebut termasuk dalam kategori *Excellent* dengan *Grade Scale* B (Sharfina & Santoso, 2016).
2. Rancangan desain UI/UX aplikasi yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan dan harapan calon pengguna. Dari segi UI, desain memenuhi preferensi dengan penggunaan warna pastel, tombol yang intuitif, dan *font* yang jelas terbaca. Sementara dari segi UX, aplikasi dirancang agar proses pengisian *mood* tetap sederhana, tanpa terlalu banyak informasi yang harus diisi, sehingga memudahkan pengguna dalam mencatat *mood* mereka.

5.2 Saran

Dalam perancangan desain UI/UX aplikasi *mood tracking*, terdapat beberapa saran untuk pengembangan desain ke depannya, yaitu:

1. Pilihan pengaturan warna tampilan, warna tampilan dapat diubah sesuai dengan preferensi masing-masing pengguna. Dengan menyesuaikan warna tampilan, aplikasi akan terasa lebih personal dan tidak monoton.
2. Penambahan animasi interaktif, animasi yang bergerak di dalam aplikasi *mood tracking* menjadi daya tarik tambahan, sehingga ketertarikan pengguna untuk menggunakan aplikasi *mood tracking*.
3. Penambahan karakter interaktif, karakter aplikasi dapat memberikan sambutan selamat datang atau menanyakan kabar pada pengguna. Hal ini dapat membuat pengguna merasa lebih nyaman dan familier saat menggunakan aplikasi *mood tracking*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alnasuan, A. (2016). Color Psychology. *American Research Journal of Humanities and Social Sciences (ARJHSS)*, 2016, 6.
- Ando, M. (2002). Relationships among Mental Health, Coping Styles, and Mood. *Psychological Reports*, 90(2), 606–612. <https://doi.org/10.2466/pr0.2002.90.2.606>
- Astari, I. A. G. R. W., & Putra, I. N. T. A. (2021). ANALISIS SISTEM INFORMASI KEMDIKBUD STUDI KASUS PADA SD NEGERI 2 DAWAN KLOD MENGGUNAKAN METODE SUS. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.33387/jiko.v4i1.2378>
- Au-Yeung, A., Marfatia, D., Beers, K., General, D. A., McQueen, K. C. D., Martin-Hill, D., Wekerle, C., Green, T. J., The Six Nations Youth Mental Wellness Committee, Bomberry, T., Hill, L. D., General, D. A., Green, T. J., Harris, C., Jacobs, B., Jacobs, N., Horse, M. L., Martin-Hill, D., McQueen, C. D., ... Pleasant, J. M. (2023). Exploring the feasibility of a mental health application (JoyPop™) for Indigenous youth. *Frontiers in Psychiatry*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1269347>
- Bagaskara, G. W. C., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Self-Care Berbasis Mobile Untuk Mengatasi Kesehatan Mental Dengan Metode Design Thinking. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS : Journal of Information Management*, 7(2), 124–133. <https://doi.org/10.51211/imbi.v7i2.2280>
- Barnum, C. (2022, July 26). *Creating Personas Without Data*. <https://www.uxfirm.com/creating-personas-without-data>

Bearable. (2020, December 3).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bearable&hl=id>

Bekele, W. B., & Ago, F. Y. (2022). Sample Size for Interview in Qualitative Research in Social Sciences: A Guide to Novice Researchers. *Research in Educational Policy and Management*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.46303/repam.2022.3>

Boyatzis, C. J., & Varghese, R. (1994). Children's Emotional Associations with Colors. *The Journal of Genetic Psychology*, 155(1), 77–85.

<https://doi.org/10.1080/00221325.1994.9914760>

Caldeira, C., Chen, Y., Chan, L., Pham, V., Chen, Y., & Zheng, K. (2018). Mobile apps for mood tracking: An analysis of features and user reviews. *AMIA Annual Symposium Proceedings*, 2017, 495–504.

CDC. (2024, December 12). *About Mental Health*. Mental Health.

<https://www.cdc.gov/mental-health/about/index.html>

Chan, T.-C., Yen, T.-J., Fu, Y.-C., & Hwang, J.-S. (2015). ClickDiary: Online Tracking of Health Behaviors and Mood. *Journal of Medical Internet Research*, 17(6), e4315.

<https://doi.org/10.2196/jmir.4315>

Cherry, K. (2023, April 13). *How to Use a Mood Tracker*. Verywell Mind.

<https://www.verywellmind.com/what-is-a-mood-tracker-5119337>

Critcher, C. R., & Dunning, D. (2015). Self-Affirmations Provide a Broader Perspective on Self-Threat. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 41(1), 3–18.

<https://doi.org/10.1177/0146167214554956>

DailyBean. (2021, June 7).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bluesignum.bluediary&hl=id>

- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2024, February 8). *Personas – A Simple Introduction*. The Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/personas-why-and-how-you-should-use-them>
- Danny, R. G., Huda, M. N., Kusumawati, Y. A., & Radhitanti, A. (2023). Mobile App Design to Help College Students Cope Mental Health Crisis During the Covid-19 Pandemic. *E3S Web of Conferences*, 388, 04031. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202338804031>
- Daylio. (2015, August 17). <https://play.google.com/store/apps/details?id=net.daylio&hl=id>
- Deitte, L. A., & Omary, R. A. (2019). The Power of Design Thinking in Medical Education. *Academic Radiology*, 26(10), 1417–1420. <https://doi.org/10.1016/j.acra.2019.02.012>
- Delhom, I., Melendez, J. C., & Satorres, E. (2021). The regulation of emotions: Gender differences. *European Psychiatry*, 64(S1), S836–S836. <https://doi.org/10.1192/j.eurpsy.2021.2209>
- Dusch, B., Rout, K. K., & Bhadauriya, R. S. (2022, June 8). *UI and UX Design | Button*. Codecademy. <https://www.codecademy.com/resources/docs/uiux/button>
- Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2007). Color and Psychological Functioning. *Current Directions in Psychological Science*, 16(5), 250–254. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2007.00514.x>
- Everitt, N., Broadbent, J., Richardson, B., Smyth, J. M., Heron, K., Teague, S., & Fullertyszkiewicz, M. (2021). Exploring the features of an app-based just-in-time intervention for depression. *Journal of Affective Disorders*, 291, 279–287. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2021.05.021>
- Ford, B. Q., Lam, P., John, O. P., & Mauss, I. B. (2018). The Psychological Health Benefits of Accepting Negative Emotions and Thoughts: Laboratory, Diary, and Longitudinal Evidence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 115(6), 1075–1092. <https://doi.org/10.1037/pspp0000157>

Google Fonts. (n.d.). *Quicksand*. Google Fonts. Retrieved 11 January 2025, from

<https://fonts.google.com/specimen/Quicksand>

Goubet, K. E., & Chrysikou, E. G. (2019). Emotion Regulation Flexibility: Gender

Differences in Context Sensitivity and Repertoire. *Frontiers in Psychology, 10*.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00935>

Grist, R., Porter, J., & Stallard, P. (2018). Acceptability, Use, and Safety of a Mobile Phone

App (BlueIce) for Young People Who Self-Harm: Qualitative Study of Service Users'

Experience. *JMIR Mental Health, 5*(1), e8779. <https://doi.org/10.2196/mental.8779>

Hemphill, M. (1996). A Note on Adults' Color–Emotion Associations. *The Journal of*

Genetic Psychology, 157(3), 275–280.

<https://doi.org/10.1080/00221325.1996.9914865>

Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. (2017). Design thinking: A creative approach to

educational problems of practice. *Thinking Skills and Creativity, 26*, 140–153.

<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.10.001>

Hollis, C., Morriss, R., Martin, J., Amani, S., Cotton, R., Denis, M., & Lewis, S. (2015).

Technological innovations in mental healthcare: Harnessing the digital revolution.

The British Journal of Psychiatry, 206(4), 263–265.

<https://doi.org/10.1192/bjp.bp.113.142612>

Hopkins Medicine. (n.d.). *Mood Disorders*. Retrieved 23 January 2025, from

<https://www.hopkinsmedicine.org/health/conditions-and-diseases/mood-disorders>

Hou, I.-C., Lan, M.-F., Shen, S.-H., Tsai, P. Y., Chang, K. J., Tai, H.-C., Tsai, A.-J., Chang,

P., Wang, T.-F., Sheu, S.-J., & Dykes, P. C. (2020). The Development of a Mobile

Health App for Breast Cancer Self-Management Support in Taiwan: Design Thinking

Approach. *JMIR mHealth and uHealth, 8*(4), e15780. <https://doi.org/10.2196/15780>

- Huggett, C., Birtel, M. D., Awenat, Y. F., Fleming, P., Wilkes, S., Williams, S., & Haddock, G. (2018). A qualitative study: Experiences of stigma by people with mental health problems. *Psychology and Psychotherapy: Theory, Research and Practice*, 91(3), 380–397. <https://doi.org/10.1111/papt.12167>
- Hui Gan, G. Z., Hill, A.-M., Yeung, P., Keesing, S., & Netto, J. A. (2020). Pet ownership and its influence on mental health in older adults. *Aging & Mental Health*, 24(10), 1605–1612. <https://doi.org/10.1080/13607863.2019.1633620>
- Hussain, A. R. (2021). Colour Psychology in Art: How Colour Impacts Mood. *Art and Design Review*, 9(4), 301–308. <https://doi.org/10.4236/adr.2021.94025>
- Imottesjo, H., Thuvander, L., Billger, M., Wallberg, P., Bodell, G., Kain, J.-H., & Nielsen, S. A. (2020). Iterative Prototyping of Urban CoBuilder: Tracking Methods and User Interface of an Outdoor Mobile Augmented Reality Tool for Co-Designing. *Multimodal Technologies and Interaction*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.3390/mti4020026>
- Interaction Design Foundation. (2016, May 25). *What is Design Thinking? (DT)*. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>
- Jacob, R. J. K. (2003). User interface. In *Encyclopedia of Computer Science* (pp. 1821–1826). John Wiley and Sons Ltd.
- Joo, H. S. (2017). A Study on UI/UX and Understanding of Computer Major Students. *International Journal of Advanced Smart Convergence*, 6(4), 26–32. <https://doi.org/10.7236/IJASC.2017.6.4.4>
- Kumar, A., Wang, M., Riehm, A., Yu, E., Smith, T., & Kaplin, A. (2020). An Automated Mobile Mood Tracking Technology (Mood 24/7): Validation Study. *JMIR Mental Health*, 7(5), e16237. <https://doi.org/10.2196/16237>

Malhi, G. S., Hamilton, A., Morris, G., Mannie, Z., Das, P., & Outhred, T. (2017). The promise of digital mood tracking technologies: Are we heading on the right track?

BMJ Ment Health, 20(4), 102–107. <https://doi.org/10.1136/eb-2017-102757>

Matthews, M., Doherty, G., Sharry, J., & Fitzpatrick, C. (2008). Mobile phone mood charting for adolescents. *British Journal of Guidance & Counselling*, 36(2), 113–129.

<https://doi.org/10.1080/03069880801926400>

Mental Health Foundation. (2022, February 15). *Pets and mental health*.

<https://www.mentalhealth.org.uk/explore-mental-health/a-z-topics/pets-and-mental-health>

Mood Chonk. (2023, June 19).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fourdesire.mood&hl=id>

Moodee. (2023, March 2).

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bluesignum.little_lighthouse&hl=id

Moodflow. (2019, January 24).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.moodpixel&hl=id>

Moodie. (2023, April 19).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.casoft.gbdiary&hl=id>

Moodpress. (2022, May 16).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.selfcare.diary.mood.tracker.moodpress&hl=id>

Moore, C. (2019, March 4). *Positive Daily Affirmations: Is There Science Behind It?*

PositivePsychology.Com. <https://positivepsychology.com/daily-affirmations/>

Mushquash, A. R., Pearson, E. S., Waddington, K., MacIsaac, A., Mohammed, S., Grassia,

E., Smith, S., & Wekerle, C. (2021). User Perspectives on a Resilience-Building App

(JoyPop): Qualitative Study. *JMIR mHealth and uHealth*, 9(7), e28677.

<https://doi.org/10.2196/28677>

Nicholas, J., Larsen, M. E., Proudfoot, J., & Christensen, H. (2015). Mobile Apps for Bipolar Disorder: A Systematic Review of Features and Content Quality. *Journal of Medical Internet Research*, 17(8), e4581. <https://doi.org/10.2196/jmir.4581>

Oberascher, L., & Gallmetzer, M. (2003). Colour and Emotion. In *Proceedings of IAC* (pp. 370–374).

O'Connor, Z. (2011). Colour psychology and colour therapy: Caveat emptor. *Color Research & Application*, 36(3), 229–234. <https://doi.org/10.1002/col.20597>

ODU. (2023, August 11). *The Power of Positive Affirmations*. Old Dominion University. <https://www.odu.edu/equity/civility-month/affirmations>

Ortony, A. (2022). Are All “Basic Emotions” Emotions? A Problem for the (Basic) Emotions Construct. *Perspectives on Psychological Science*, 17(1), 41–61. <https://doi.org/10.1177/1745691620985415>

Palinkas, L. A., Horwitz, S. M., Green, C. A., Wisdom, J. P., Duan, N., & Hoagwood, K. (2015). Purposeful Sampling for Qualitative Data Collection and Analysis in Mixed Method Implementation Research. *Administration and Policy in Mental Health and Mental Health Services Research*, 42(5), 533–544. <https://doi.org/10.1007/s10488-013-0528-y>

Patel, R., Lloyd, T., Jackson, R., Ball, M., Shetty, H., Broadbent, M., Geddes, J. R., Stewart, R., McGuire, P., & Taylor, M. (2015). Mood instability is a common feature of mental health disorders and is associated with poor clinical outcomes. *BMJ Open*, 5(5), e007504. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2014-007504>

Pelacak mood. (2022, May 7).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=moodtracker.selfcare.habittracker.mentalhealth&hl=id>

Reflectly. (2017, September 25).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.reflectlyApp&hl=id>

Schueller, S. M., Neary, M., Lai, J., & Epstein, D. A. (2021). Understanding People's Use of and Perspectives on Mood-Tracking Apps: Interview Study. *JMIR Mental Health*, 8(8), e29368. <https://doi.org/10.2196/29368>

Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, 145–148.

<https://doi.org/10.1109/ICACSIS.2016.7872776>

Sharma, V., & Tiwari, A. K. (2021). A Study on User Interface and User Experience Designs and its Tools. *World Journal of Research and Review (WJRR)*, 12(6), 41–44.

Sherman, D. K., Cohen, G. L., Nelson, L. D., Nussbaum, A. D., Bunyan, D. P., & Garcia, J. (2009). Affirmed yet unaware: Exploring the role of awareness in the process of self-affirmation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 97(5), 745–764.

<https://doi.org/10.1037/a0015451>

So, C., & Joo, J. (2017). Does a Persona Improve Creativity? *The Design Journal*, 20(4), 459–475. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1319672>

Subu, M. A., Wati, D. F., Netrida, N., Priscilla, V., Dias, J. M., Abraham, M. S., Slewa-Younan, S., & Al-Yateem, N. (2021). Types of stigma experienced by patients with mental illness and mental health nurses in Indonesia: A qualitative content analysis.

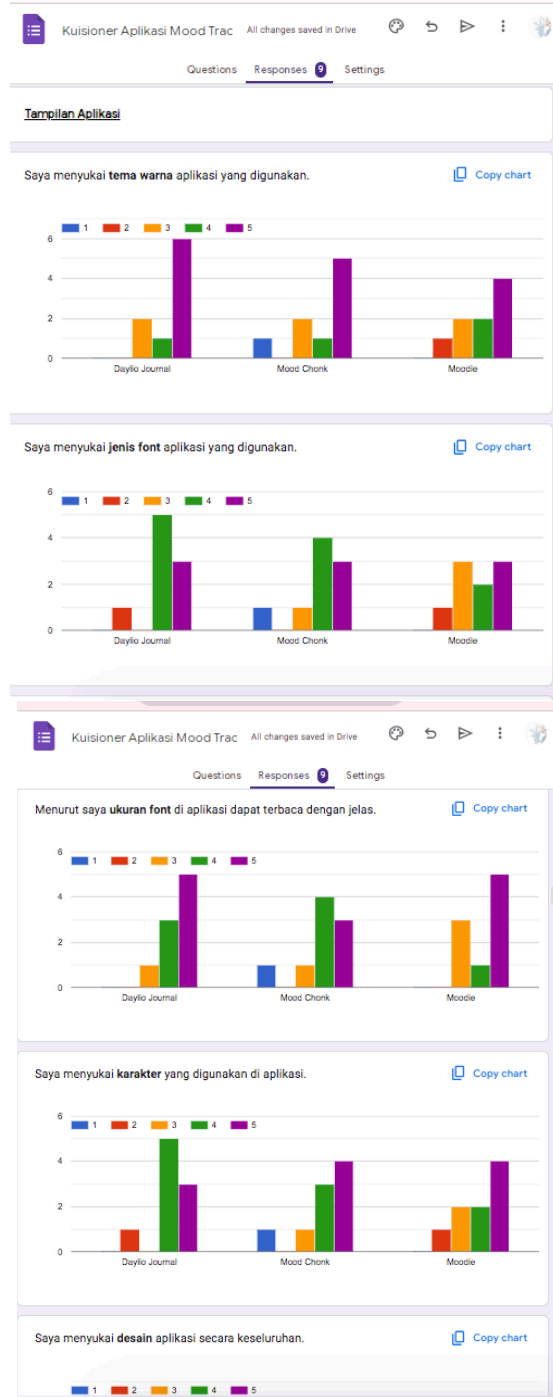
International Journal of Mental Health Systems, 15(1), 77.

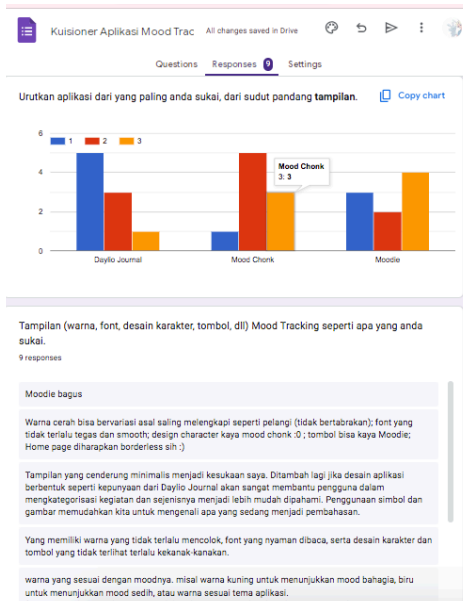
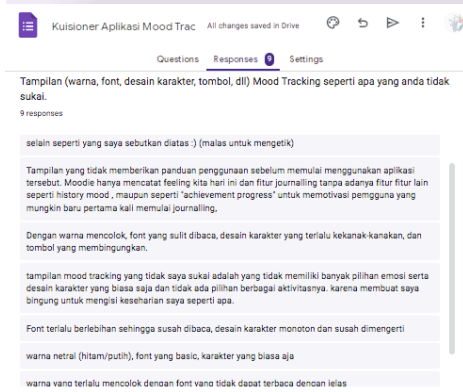
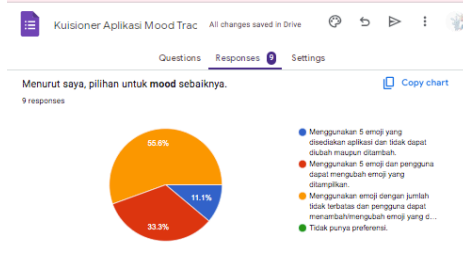
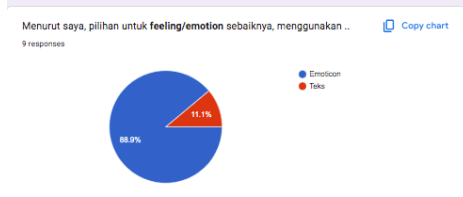
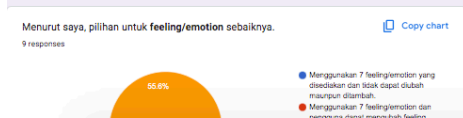
<https://doi.org/10.1186/s13033-021-00502-x>

- Svaiko, G. (2023, January 12). *Font Psychology: Here's Everything You Need to Know About Fonts*. Designmodo. <https://designmodo.com/font-psychology/>
- Tochi. (2021, July 28).
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lazyhippo.tochidiary&hl=id>
- WHO. (2022a). *Mental disorders*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-disorders>
- WHO. (2022b). *Mental health*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>
- Widnall, E., Grant, C. E., Wang, T., Cross, L., Velupillai, S., Roberts, A., Stewart, R., Simonoff, E., & Downs, J. (2020). User Perspectives of Mood-Monitoring Apps Available to Young People: Qualitative Content Analysis. *JMIR mHealth and uHealth*, 8(10), e18140. <https://doi.org/10.2196/18140>
- Wolniak, R. (2017). The Design Thinking method and its stages. *Systems Supporting Production Engineering*, 6(6) *Inżynieria systemów technicznych*, 247–255.

LAMPIRAN

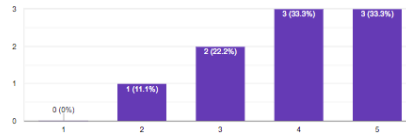
LAMPIRAN A





Menurut saya, input mood dan input feeling/emotion seharusnya dibedakan karena mood dan feeling/emotion berbeda maknanya.

9 responses



Pilih salah satu yang paling sesuai dengan preferensimu

4 responses



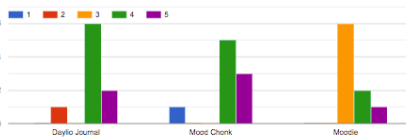
- 1 Tidak perlu input mood, cukup input feeling/emotion saja
- 2 Tidak perlu input feeling/emotion, hanya perlu input mood saja
- 3 Perlu input feeling/emotion dan input mood, karena kedua informasi tersebut penting dan berbeda

Chart

Chart

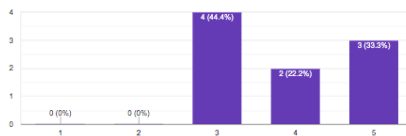
Saya menyukai fitur menampilkan ringkasan mood dalam bentuk chart pada aplikasi berikut.

9 responses



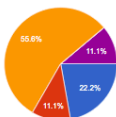
Menurut saya, fitur menampilkan ringkasan mood dalam bentuk chart harus ada pada aplikasi jenis Mood Tracking.

9 responses



Menurut saya, agar dapat memberikan rangkuman mood dalam satu hari, grafik Mood Chart sebaiknya:

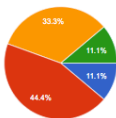
9 responses



- 1 Dapat memvisualisasikan perubahan mood per-jam-nya dalam 1 hari den...
- 2 Dapat memvisualisasikan perubahan mood per-jam-nya dalam 1 hari den...
- 3 Dapat memvisualisasikan komparasi persentase mood dalam 1 hari den...
- 4 Dapat memvisualisasikan komparasi persentase mood dalam 1 hari den...
- 5 Tidak perlu divisualisasikan rangkuman mood dalam satu hari

Menurut saya, agar dapat memberikan rangkuman mood dalam satu minggu, grafik Mood Chart sebaiknya:

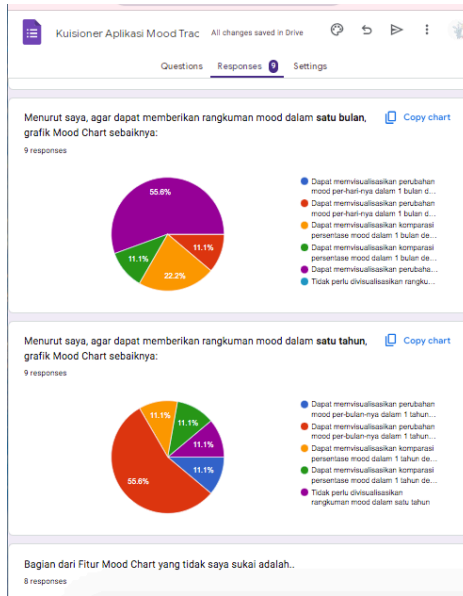
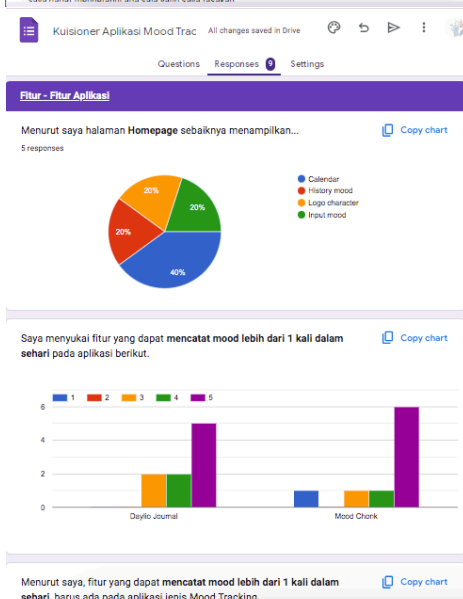
9 responses

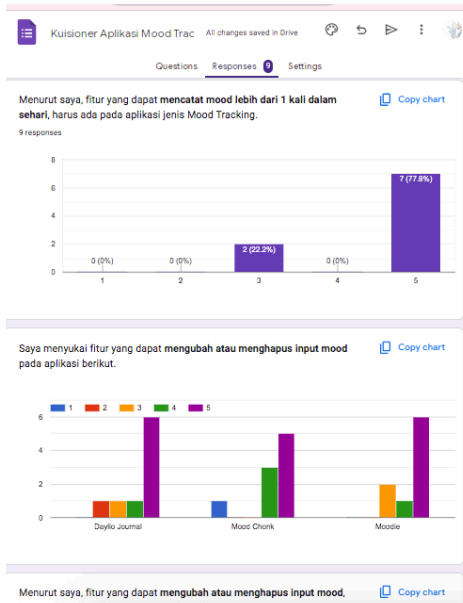
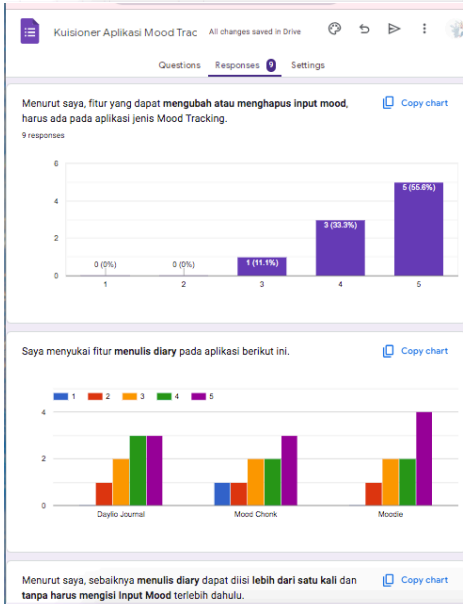


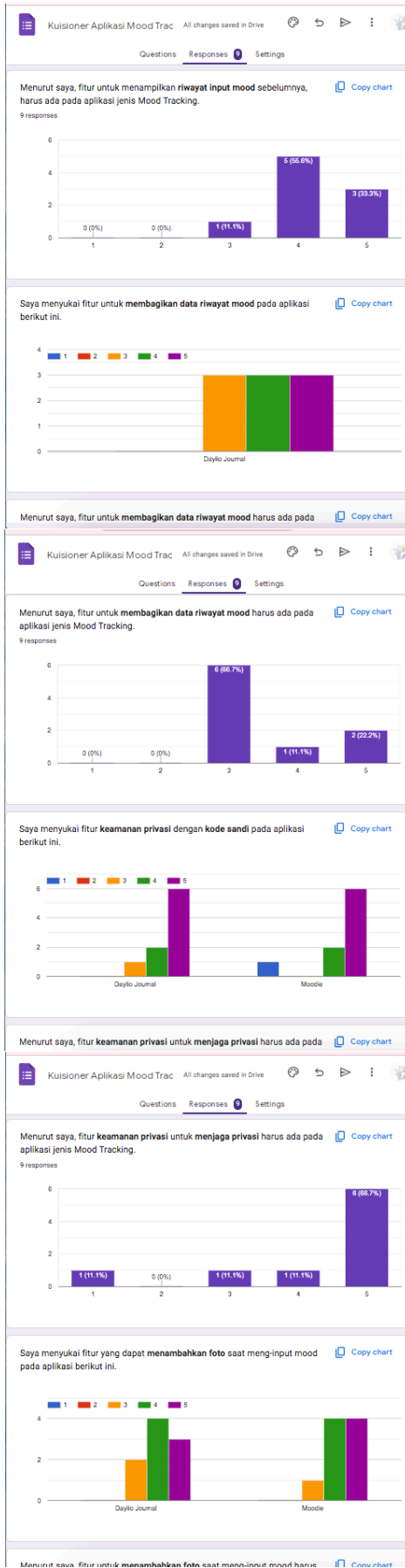
- 1 Dapat memvisualisasikan perubahan mood per-hari-nya dalam 1 minggu...
- 2 Dapat memvisualisasikan perubahan mood per-hari-nya dalam 1 minggu...
- 3 Dapat memvisualisasikan komparasi persentase mood dalam 1 minggu d...
- 4 Dapat memvisualisasikan komparasi persentase mood dalam 1 minggu d...
- 5 Tidak perlu divisualisasikan rangkuman mood dalam satu minggu

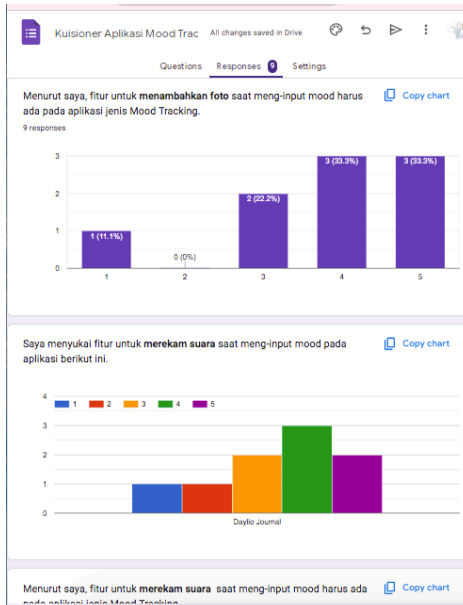
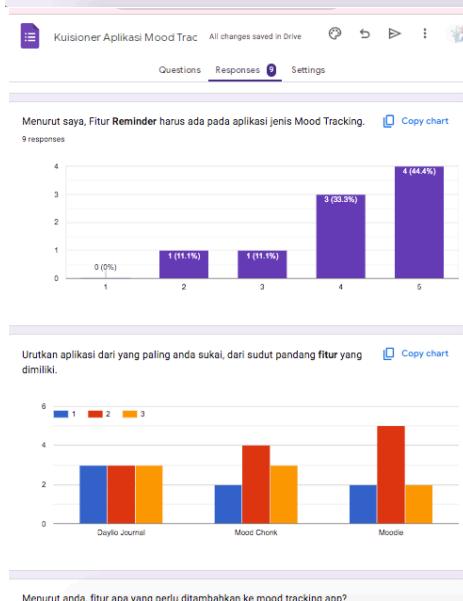
Menurut saya, agar dapat memberikan rangkuman mood dalam satu bulan, grafik Mood Chart sebaiknya:

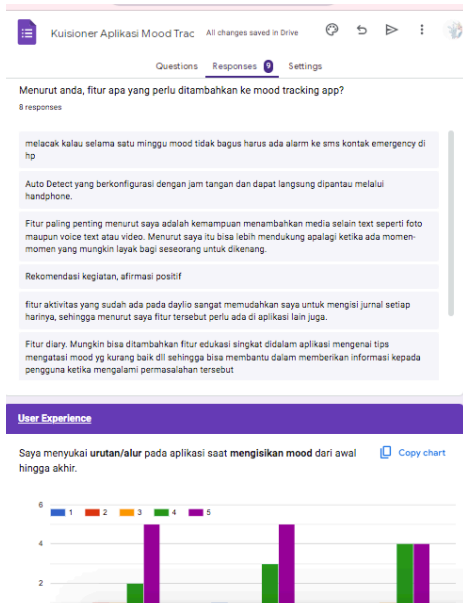
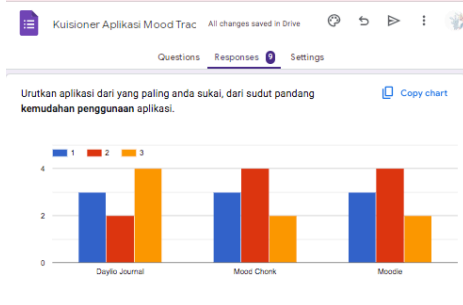
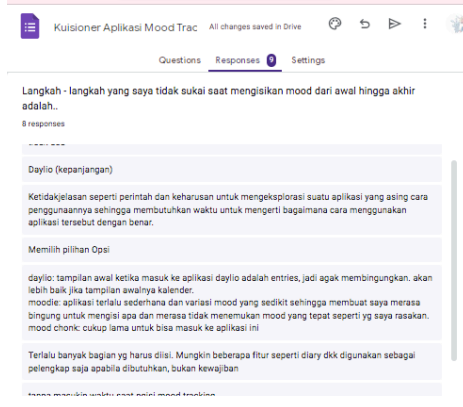
9 responses











LAMPIRAN B

Testing Aplikasi

Questions Responses 10 Settings

This form isn't accepting responses. Manage

Menurut Anda, alur aplikasi mana yang membuat Anda bingung atau sulit untuk dilakukan?
10 responses

- tidak ada
- Pada awalnya saya sedikit kesulitan dalam mengganti bulan dan tahun di kalender
- Maze prototypenya nga bisa diulang, jadi harus stop. ex: Q1 lancar, Q2(riwayat) secara tidak sengaja menekan tombol "+" dan riwayat tidak dapat ditekan kembali, jadi mengulang ke Q1 tetapi tetap dengan Q2.
- Menurut saya, alur aplikasi sudah cukup baik, saya tidak menemukan kesulitan berarti
- tidak ada, semua mudah dipahami
- tidak ada alur aplikasi yang membuat bingung
- Gaada, semuanya mudah dipahami
- Aplikasi mood tracker, petunjuknya penggunaannya gaada

Menurut Anda, desain tampilan aplikasi mana yang kurang menarik?
10 responses

- Penggunaan warna jingga di bagian kotak
- menurut saya pada bagian untuk mengganti bulan dan tahun, scrollnya kurang smooth.
- Mungkin untuk warna dari background itu sendiri jika abu-abu mungkin baik untuk netralitas warna, akan tetapi membuat warna aplikasi menjadi monoton dan tidak hidup.

Testing Aplikasi

Questions Responses 10 Settings

This form isn't accepting responses. Manage

Menurut Anda, desain tampilan aplikasi mana yang kurang menarik?
10 responses

- Penggunaan warna jingga di bagian kotak
- menurut saya pada bagian untuk mengganti bulan dan tahun, scrollnya kurang smooth.
- Mungkin untuk warna dari background itu sendiri jika abu-abu mungkin baik untuk netralitas warna, akan tetapi membuat warna aplikasi menjadi monoton dan tidak hidup.
- bagian pengaturan
- setiap bagian yang ada tanda ceklis diatas itu sedikit membingungkan karena mungkin sudah terbiasa dengan kata misal "oke" atau "simpan" sehingga ketika ada tanda ceklis akan bingung apakah harus mengklik ceklis atau akan secara otomatis ceklis itu berwarna hijau ketika sudah mengisi, tapi sebenarnya tanda ceklis itu lebih simple cuma mungkin orang ga terbiasa aja
- biasanya aplikasi terlalu sederhana, baik secara warna maupun fungsinya. sehingga bosan jika digunakan secara lama
- warna pada icon dibawah

Menurut Anda, saran apa yang dapat diberikan untuk alur penggunaan aplikasi menjadi lebih mudah digunakan?
10 responses

- Alur sudah cukup mudah untuk dipahami. Kendala yang saya rasakan hanya di beberapa bagian seperti tanggal sedikit susah untuk di klik
- saya terhenti di Q2 :)
- mungkin adanya shortcut yang bisa langsung mengklik untuk fitur tertentu

Testing Aplikasi

Questions

Responses 10

Settings

This form isn't accepting responses.

Manage

Menurut Anda, saran apa yang dapat diberikan untuk alur penggunaan aplikasi menjadi lebih mudah digunakan?

10 responses

Alur sudah cukup mudah untuk dipahami. Kendala yang saya rasakan hanya di beberapa bagian seperti tanggal sedikit susah untuk di klik

saya terhenti di Q2 :)

mungkin adanya shortcut yang bisa langsung ngeklik untuk fitur tertentu

ada halaman guide

so far udah cukup mudah dipahami dan menarik

ada instruksi sebelum menggunakan, dan menyediakan opsi seperti help atau faq untuk pengguna agar bisa mengecek kembali fitur apa saja dan cara menggunakannya.

-

alur nya jelas dan mudah dipahami

Menurut Anda, saran apa yang dapat diberikan untuk desain tampilan aplikasi menjadi lebih baik?

10 responses

Secara keseluruhan desain sudah bagus dan menarik

menurut saya warna bisa dibuat lebih cerah tetapi tidak sewarna dengan emoticon dan bisa kontras dengan warna kucing ataupun menyatu, karena pemilihan warna dapat mempengaruhi mood seseorang.

penggunaan warna yang lebih kontras