

FUNgible

AUX solution for easier and faster
NFT creations



Meet the Team

Deyuna Arham Rusmiland



Evan Christopher Samosir



Muhamamd Hannan Massimo Madjid



Abstrak

Pada bagian ini akan dijelaskan abstrak secara umum dari keseluruhan konten proposal kami yang berjudul FUNgible.

Isu kesehatan mental merupakan isu yang masih sangat kental dialami oleh seluruh lapisan masyarakat, tak terkecuali oleh kedudukan apapun. Kesehatan mental seseorang diuji ketika mereka sedang sendiri/mengalami suatu hal. Seperti itu kira-kira perkataan orang banyak, terlebih orang-orang dewasa. Berdasarkan data dari WHO, angka dari masalah mental seperti stres, depresi, dan *anxiety* memang bertambah secara signifikan pada awal tahun pertama pandemi COVID-19 ini . Tak hanya meliputi stres serta depresi saja, terkadang emosi seperti kecenderungan bunuh diri (*suicidal thoughts*) juga meliputi usia-usia tertentu terkhusus usia muda. Pada proposal ini, akan dipaparkan secara rinci bagaimana aplikasi FUNgible membantu pengguna untuk mengurangi stres, depresi, kecemasan, dan beberapa isu mental lainnya dengan bantuan hadirnya konsep *design* dan juga *art*. Konsep *design & art* yang akan dipaparkan di bawah adalah kebebasan pengguna dalam mengkreasikan gambarnya melalui melukis, menggambar, dan membuat figur dalam sebuah *frame*, yang mana hasilnya dapat dijadikan NFT lalu dapat dilakukan *monetization* (dijadikan uang) dari hasil penjualan NFT tersebut. Telah dilakukan pula kuesioner menggunakan metode kualitatif untuk memperkuat riset aplikasi yang kami ajukan di bawah. Hasil menunjukkan bahwa responden tertarik dengan aplikasi desain NFT yang kami buat dengan detail sebagai berikut; lebih dari 88% responden setuju bahwa *design & art* merupakan ‘penyembuhan alternatif’ untuk masalah pikiran serta mental seseorang dan lebih dari $\frac{2}{3}$ (dua pertiga) responden tersebut tertarik untuk mengubahnya menjadi sebuah NFT, yang nantinya akan dijual pada platform OpenSea/platform penjualan NFT lainnya.

Kata kunci: *Mental health*, pandemi COVID-19, *design & art*, NFT.

BAB 1 - Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah dan tujuan dan hasil yang ingin dicapai.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kasus pandemi COVID-19 telah berdampak pada hampir segala aspek dalam kehidupan. Pandemi telah memaksa manusia untuk mengubah pandangan dari masa lalu ke dunia yang baru. Menurut Arundhati Roy, pandemi merupakan portal gerbang antara dunia lama dan dunia berikutnya. Dunia setelah pandemi COVID-19 tidak luput dari berbagai macam isu-isu baru. Ekonomi adalah salah satu isu yang paling terkena dampak pasca pandemi. Penyebab paling umum penurunan ekonomi akibat wabah COVID-19 adalah hilangnya pekerjaan karena perusahaan harus memberhentikan karyawan secara besar-besaran, padahal menurut penelitian yang dilakukan oleh Chang pada tahun 2013, pengangguran merupakan faktor risiko utama masalah kejiwaan sampai paling buruknya adalah bunuh diri. Untuk itu, dibutuhkan solusi untuk memperbaiki ekonomi pasca pandemi agar meningkatkan ekonomi sekaligus memperbaiki kesehatan mental.

Dengan mengamati bisnis *startup* yang sekarang sedang tren di Indonesia seperti Gojek dan Grab, dua-duanya menyediakan lapangan pekerjaan untuk masyarakat Indonesia dengan bertemakan ojek *online*. Namun, setelah pandemi COVID-19, terdapat *after-effect* akibat COVID-19. Beberapa orang saat ini menjadi selalu ingin berada di rumah, bahkan tetap menjadi kebiasaan masyarakat untuk menyediakan cadangan makanan agar tidak banyak keluar rumah. Masyarakat masih mempertahankan tradisi baru akibat pandemi yaitu menghindari bertemu secara langsung dengan orang lain, menyentuh permukaan yang "terkontaminasi" atau memeluk orang atau berjabat tangan. Untuk mengatasi hal itu, perlu adanya aplikasi yang menyediakan platform untuk meningkatkan ekonomi seseorang tanpa harus berinteraksi sekaligus membantu memperbaiki kesehatan mental seseorang.

Terdapat hubungan positif antara seni dan kesehatan mental. Aktivitas artistik seperti memahat, melukis, atau menggambar diketahui dapat menurunkan tingkat stres dan memperbaiki kesehatan mental. Dari masalah yang didapat akibat COVID-19 dan fakta-fakta yang sudah diteliti oleh pakar, kami menciptakan suatu platform yang memberikan wadah bagi seseorang untuk membuat *art* serta *design* tersendiri, lalu memonetisasikan karyanya dalam bentuk NFT yang nantinya dapat dijual pada platform *marketplace* yang tersedia. Aplikasi tersebut memang memanfaatkan NFT untuk proses jual-beli seni agar memanfaatkan tren di kalangan anak muda.

1.2 Tujuan dan Hasil yang Ingin Dicapai

Era post-pandemi memunculkan beberapa permasalahan dari usaha pemulihan dampak yang dihasilkan oleh COVID-19. Salah satu permasalahan tersebut adalah isu kesehatan mental dari orang yang terkena dampak *after-effect* pandemi COVID-19 ini. Hasil dari riset kami menunjukan bahwa beberapa isu *mental health* seperti depresi dan stres memang menjadi salah satu dampak buruk dari kehidupan pribadi orang yang mengurangi interaksi sosial agar mengurangi persebaran virus COVID-19. Oleh karena itu, FUNgible hadir dengan tujuan sebagai platform *stress reliever* bagi para penggunanya yang sedang mengalami beberapa masalah mental pada umumnya, seperti kecemasan, depresi, serta stres yang berkelanjutan. Tujuan berikutnya yang ingin kami capai ialah pengguna dapat memiliki uang saku tambahan (*side-hustle*) dari hasil penjualan NFT yang didesain sedemikian rupa pada platform FUNgible ini.

BAB 2 - Isi

2.1 Analisis Desain Produk

2.1.1 Penggunaan Target

Mengutip survei dari Colormatics pada bulan April 2021, mayoritas pengguna yang tertarik pada NFT sebanyak 14% adalah pada rentang umur 18 dan 24. Diikuti dengan rentang umur 25 dan 34 sebanyak 8%. Kemudian, berdasarkan 2021 Consumer Culture Report dari 5WPR, Gen Z memprioritaskan elektronik dan teknologi untuk menghabiskan uangnya. Hal ini membuktikan bahwa Gen Z menaruh ketertarikan lebih kepada teknologi daripada generasi sebelumnya yang memprioritaskan mebel, berpergian, dan barang rumah tangga. Berdasarkan data tersebut, kami menargetkan mahasiswa di rentang umur 18 sampai 24 untuk menjadi target aplikasi FUNgible.

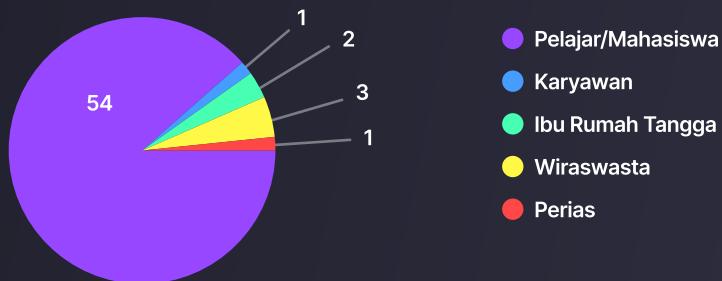
Umur

61 responses



Pekerjaan

61 responses



Pada hasil survei kami, sebanyak 25 responden dari 61 responden (41%) berumur 20 tahun dan 21 responden dari 61 responden (34.4%). Kemudian target pekerjaan responden adalah pelajar/mahasiswa sebanyak 54 responden dari 61 responden (88.5%).

2.1.2 Platform Digunakan



Aplikasi FUNgible dirancang untuk dijalankan dalam desktop. Salah satu fitur FUNgible yaitu fitur editor, fitur ini dirancang sedemikian rupa seperti pada aplikasi editor Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Figma, dan yang lainnya. Contoh platform yang juga memiliki aplikasi desktop/browser tersendiri adalah Figma. Figma merupakan *tools designing* yang berbasis *cloud* dan juga alat untuk *prototyping* untuk proyek yang bersifat digital. Figma didesain sedemikian rupa pada aplikasi desktop agar pengguna dapat melakukan proses interaksi dengan pengguna lain, *designing*, dan juga aktivitas *drag and drop* yang mudah pada komponen-komponen yang akan dibuat nantinya pada ‘kanvas digital’ tersebut.

Sama halnya dengan FUNgible, FUNgible menggunakan aplikasi *desktop/browser* karena ukuran kanvas yang dimiliki pada desktop terbilang jauh lebih besar jika dibandingkan dengan smartphone sehingga pengalaman yang dimiliki pengguna nantinya juga akan berkorelasi baik pada grafik UJM (User Journey Mapping). Kedua, jika dikaitkan dengan NFT/Marketplace, akan lebih mudah jika dilakukan pada platform yang berbasis desktop jika dibandingkan penggunaannya pada smartphone karena task-task seperti melihat, menjual, mem-posting, dan juga membeli NFT dapat lebih mudah diselesaikan pada platform yang lebih memadai seperti contohnya *platform desktop*.

2.1.3 Skenario Penggunaan Produk

Pertanyaan	Jawaban dan kesimpulan yang didapat
Umur & Pekerjaan	Responden yang kami punya memiliki variansi yang besar, khususnya pada demografi umur dan juga pekerjaan. Namun, setelah kami tarik garis besar, mayoritas responden kami memiliki rentang umur 19-20 tahun dan pekerjaan mayoritas responden adalah pelajar/mahasiswa.
Apa isu mental health yang paling sering Anda dengar?	Responden yang kami miliki dapat dikatakan telah <i>aware</i> dengan isu-isu <i>mental health</i> seperti berikut; stres (86.9%), depresi (70.5%), <i>anxiety</i> (73.8%), serta <i>panic attack</i> (21.3%).
Apakah art & design dapat membuat kamu tenang/relaks dan mengurangi stres?	Responden kami setuju bahwa karya seni (<i>art & design</i>) dapat membuat mereka tenang, relaks, dan dapat mengurangi tingkat stress.
Apakah Anda tertarik untuk membuat kreasi art anda sendiri?	Kami mendapati bahwa responden kami tertarik untuk membuat kreasi serta karya <i>art</i> mereka sendiri.
Pertanyaan mengenai kepekaan mereka mengenai topik-topik serta isu-isu terkini.	Mayoritas dari responden kami sudah mengetahui dan mengenal isu-isu penting hari ini (<i>Trending Issues today</i>); NFT, Crypto, dan juga Bitcoin (hal-hal yang berbau Crypto).
Seberapa mengertikah Anda mengenai topik NFT?	Pada skala 1-5 (1 = sangat tidak mengerti, 5 = sangat mengerti), mayoritas dari responden kami menjawab dengan angka 2 dan 3. Dapat ditarik garis bahwa mereka topik NFT masih terlalu tabu bagi responden.
Apakah Anda tertarik untuk membuat sebuah NFT?	Mayoritas dari para responden tidak ingin membuat NFT. Untuk menyikapi respon dari pertanyaan ini, kami mengadakan <i>in-depth interview</i> dengan 2 responden yang menjawab tidak. Hasil menunjukkan bahwa responden beranggapan dalam membuat NFT masih membutuhkan proses yang sangat panjang dan tak cocok untuk orang awam.

Apakah Ax nda tertarik jika terdapat pemasukan tambahan dari NFT?

Terakhir, para responden menyikapi pertanyaan ini secara kontradiktif dengan pertanyaan sebelumnya. Para responden ingin mendapatkan pemasukan lebih dari NFT, tetapi mereka melihat bahwa membuat NFT perlu proses yang panjang.

Dari hasil pemetaan di atas, berikut kami buatkan User Persona untuk memudahkan kami para desainer untuk memahami calon pengguna kami:

FUNgible
User Persona

Nurul Priyanti Fatimah

Kelamin: **Wanita**
Umur: **20**
Tempat tinggal: **Bogor**
Pekerjaan: **Mahasiswa**

“

Desain dan seni merupakan alternatif saya dalam menjawab permasalahan pikiran dan juga hati.

”

Motivation 🎉

Nurul yang memiliki bakat melukis terkena *after-effect* dari pandemi COVID-19. Isolasi mandiri, masa-masa *lockdown*, serta *social distancing* membuat Nurul mengalami kecemasan yang berlebihan, depresi, serta stres yang berkelanjutan. Untuk menghadapi hal tersebut, Nurul membutuhkan cara untuk menenangkan pikiran serta kesehatan mental sehingga depresi dan kecemasan yang dialami tersebut dapat berkurang. Selain itu dari segi sosial, COVID-19 pun memberikan dampak dari segi ekonomi pada keluarga Nurul, Nurul pun sebagai mahasiswa ingin mendapatkan uang saku tambahan untuk membantu keluarganya dari *skill* serta keterampilan yang ia miliki, yakni bakat kreasi *art* dan juga *design*.

Goals 🎯

- Ingin menuangkan aspirasi desain yang dimiliki pada suatu kanvas digital
- Membutuhkan inspirasi *design* dari orang-orang yang lebih berpengalaman
- Membutuhkan platform seni sebagai media penyeimbang ketenangan mental
- Membuat suatu kreasi lalu mendapatkan keuntungan/*profit* dari hasil pencapaian tersebut
- Mendapatkan pendapatan lain sebagai pekerjaan sampingan tambahan

Frustrations 🤬

- Belum menemukan platform pembuatan *design* dengan *tools* yang *user-friendly*.
- Kesulitan mendapatkan uang saku tambahan dari hasil kreasi sendiri.
- Kesulitan mencari komunitas untuk membantu mengembangkan ide kreasi *art & design*.
- Kesulitan untuk mengembangkan karya NFT karena proses yang tidak mudah.
- Proses yang panjang dalam mempublikasikan serta menjual karya desain secara langsung.

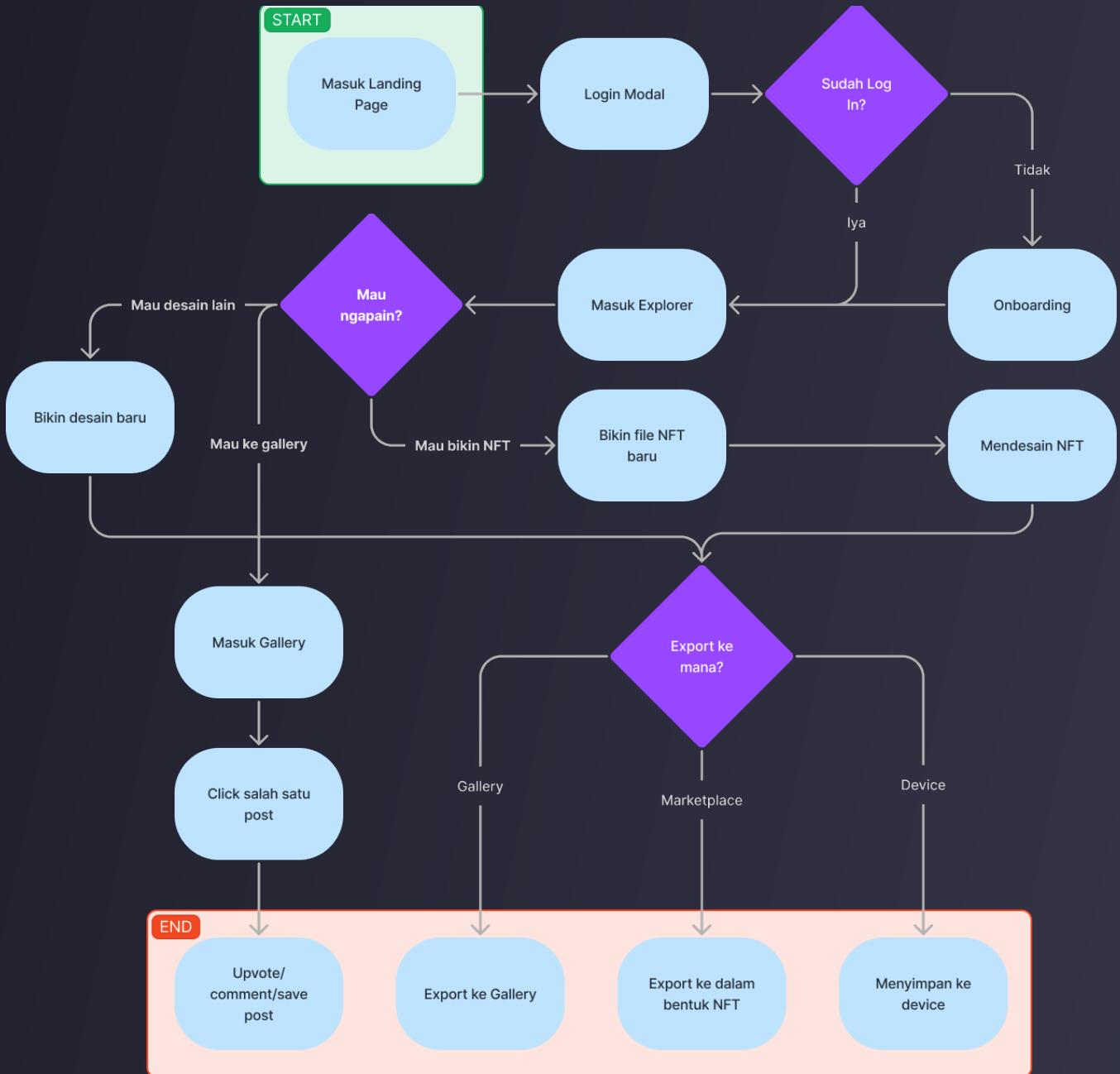
2.1.4 Batasan Aplikasi

FUNgible merupakan aplikasi *website* yang dirancang untuk platform desktop dan memiliki keterbatasan untuk dibuka pada platform berukuran *mobile*, hal ini lebih diutamakan pada platform desktop agar pengguna lebih mendapatkan pengalaman pengguna yang lebih baik dalam mengoperasikan beragam *tools* yang diberikan. Selanjutnya, FUNgible memiliki fokus untuk para pemula yang ingin membuat karya seni tersendiri dari 0 dengan *step* yang lancar (*beginner-friendly*). Maka dari itu, pengguna hanya dapat membuat karya statik seperti lukisan digital serta *pixel art*. Karya lebih *advanced* seperti 3D, GIF, dan video tidak dapat dibuat pada platform ini agar pengguna dapat berfokus pada karya lebih *simple*.

Keterbatasan yang kami miliki berikutnya, *tools* yang dimiliki FUNgible juga tidak selengkap *editor* lainnya, seperti Adobe Illustrator, Figma, dan Adobe Photoshop.

2.1.5 Navigasi

Berikut ini merupakan *flow* aplikasi yang kami buat.



Pada awal *flow* yang dilakukan dalam FUNgible, semua pengguna akan mulai dari halaman Landing yang akan mengarahkan pengguna untuk *log in* terlebih dahulu sebelum memulai menjelajahi atau desain. Apabila belum memiliki akun, pengguna akan diarahkan untuk membuat akun terlebih dahulu. Setelah membuat akun atau *log in*, halaman Explorer akan memperlihatkan *file* desain yang sudah dibuat oleh pengguna jika user telah membuat file tersebut sebelumnya.

a. Design

Setelah pengguna berada di halaman Explorer, pengguna bisa memulai untuk desain. Jika ingin membuat desain baru, FUNgible menyediakan fitur membuat *file* baru; atau ketika sudah ada *file* dari perangkat lokal, FUNgible menyediakan ekspor *file*. Setelah pengguna selesai dengan desain mereka, aplikasi menyediakan opsi untuk mengunggah desain ke *marketplace* NFT seperti OpenSea, menyebarluaskan desainnya ke Art Wall FUNgible, atau menyimpan desain ke dalam perangkat lokalnya sendiri.

b. Art Wall

Selain desain, pengguna juga dapat mengeksplorasi fitur Art Wall FUNgible. Pada fitur ini, pengguna dapat membagikan karya dan mendapatkan apresiasi serta masukan oleh pengguna lain FUNgible. Selain membagikan karya, pengguna dapat menjelajahi hasil desain orang lain, lalu bisa memberikan *upvote* atau *downvote*, komentar, dan menambahkan ke *bookmark* jika sewaktu-waktu ingin mengunjungi desain yang sama di waktu lain.

BAB 3 - Metodologi

Bab ini membahas metodologi yang digunakan untuk desain aplikasi FUNgible. Keseluruhan metode yang kami gunakan adalah User Centered Design. Kemudian, kami memecah pembahasan berdasarkan lima tahap design thinking yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan test.*

3.1 Empathize

Tahap *empathize* adalah tahap untuk mendapatkan pemahaman empatik dari masalah yang ingin dipecahkan. Untuk memahami masalah yang ingin kami pecahkan, pertama kami mewawancara 3 responden dengan teknik *in-depth interview* karena kami dapat menggali sikap dan pandangan responden secara mendalam. Setelah itu, kami melakukan survei *online* menggunakan Google Form untuk mendapatkan data berdasarkan masalah yang akan kami alami. Dari hasil yang didapatkan, kami bisa mengidentifikasi masalah yang akan didefinisikan pada tahap *define*.

Section 1 of 3

UX Research Pacil Today

Halo, bantu Pacil Today menang yuk 

Kami, Evan, Deyuna, dan Imo sedang menyebarkan kuesioner untuk melakukan riset kami. Mohon diisi yaa, terima kasih!

Jika ada pertanyaan, bisa hubungi kami via LINE.

Evan: evancsamosirs

Imo: imomadjid2002

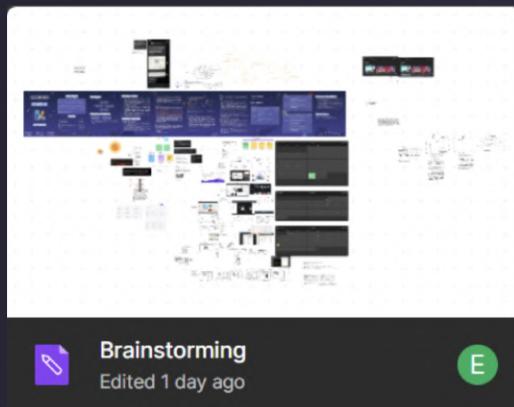
Untuk hasil selengkapnya, bisa dilihat [di sini!](#)

3.2 Define

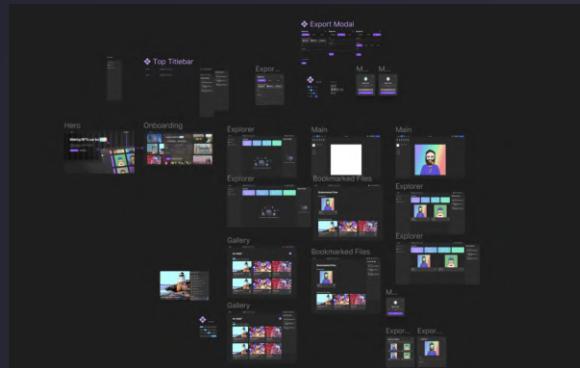
Tahap *define* adalah tahap untuk mengakumulasi dari data yang didapatkan dari *empathize*. Untuk menganalisis dan mensintesis untuk menentukan masalah inti dari data yang didapatkan, pertama-tama kami merumuskan masalah dengan membuat tabel di Google Sheet. Kemudian, setelah menemukan masalah inti, kami membuat *user persona* untuk membantu kami berpacu pada *human-centered* sebelum melanjutkan ke tahap *ideate*.

3.3 Ideate

Tahap *ideate* adalah tahap siap untuk memulai menghasilkan ide. Dimana kami sudah memahami kebutuhan pengguna pada tahap *empathize* dan telah mengamati serta menganalisis data pada tahap *define*. Untuk menghasilkan sebuah ide, kami menggunakan metode *brainstorming* menggunakan platform Figjam yang dapat diakses pada tautan [ini](#). Pada saat melakukan *brainstorming*, kami memecah masalah menggunakan 5W+1H yang mempermudah kami menemukan ide. Kemudian, untuk memperkuat pengetahuan dan aplikasi yang akan dikembangkan, kami melakukan *research* terutama kepada *website* dan jurnal. Setelah ide terkumpul, kami melakukan *sketching* sebagai cikal bakal desain sebelum lanjut pada tahap selanjutnya.



3.4 Prototype



Tahap *prototyping* adalah tahap dimana kami membuat desain dari ide yang sudah terkumpul. Pada tahap *designing* aplikasi FUNgible, kami menggunakan platform Figma, yang dapat diakses pada tautan berikut [ini](#) dengan hasil *prototype* berikut [ini](#). Saat mendesain, kami membuat 5 page yang masing-masing mempunyai fungsi tersendiri, ada yang untuk eksplorasi, *components*, *user persona*, dan *final design*. Total kami membuat *frame* untuk desain FUNgible adalah 158. Kemudian, kami memanfaatkan *plugins* yang disediakan oleh Figma diantaranya Iconify, Autoflow, dan Mockup untuk mempermudah dalam proses desain.

a. Landing page

Kami membuat *landing page* sebagai pijakan pertama pengguna aplikasi FUNgible sebelum mulai menggunakan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Isi dari *landing page* ini berisikan beberapa tombol *shortcut* untuk pengguna dapat masuk dan juga beberapa desain menarik interaktif yang dapat dimainkan oleh pengguna.

b. Log in

Kami membangun *log in page* dengan memberi kemudahan pada pengguna untuk masuk dengan email yang dimiliki, masuk dengan akun Google, ataupun dengan Apple ID (untuk pengguna IOS). Kami ingin pengguna merasa mudah untuk masuk ke dalam platform FUNgible dan memiliki pengalaman yang menyenangkan dengan disuguhkan dengan gambar desain yang menarik.

c. Home

Home adalah tempat dimana pengguna akan pertama kali diarahkan setelah *log in* ke dalam aplikasi FUNgible. Pengguna dapat melakukan beberapa hal, di antaranya membuat proyek baru, pergi ke halaman Art Wall, halaman *bookmark*, dan melihat notifikasi yang dimiliki.

d. Art Wall

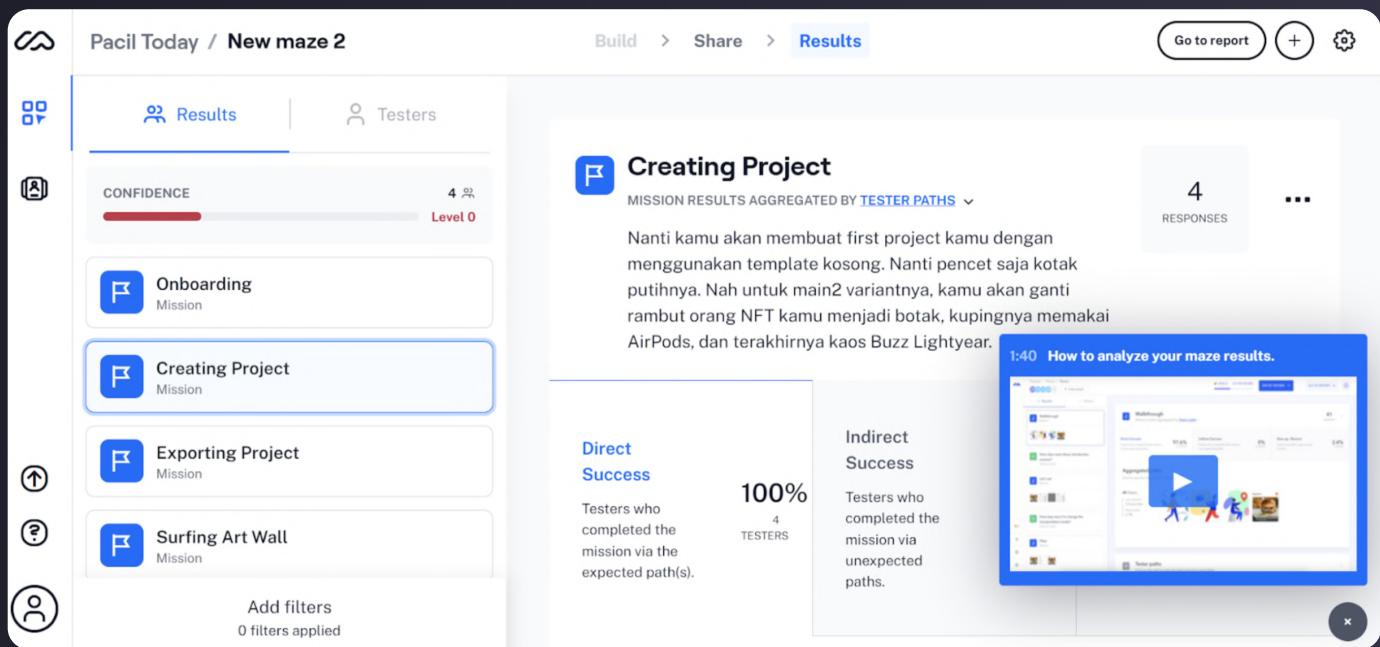
Art Wall merupakan tempat atau area dimana pengguna bisa mendapatkan inspirasi desain dengan pengguna lainnya. Pada area ini, pengguna dapat membagikan, menikmati/melihat karya pengguna lain, dan mengapresiasi suatu desain dengan tombol yang kami buat (*upvote* serta *downvote*).

e. Editor

Editor merupakan tempat atau area dimana pengguna mendesain seninya pada sebuah kanvas digital yang tersedia dan kemudian bisa dibagikan untuk dijual pada *marketplace* yang tertera (OpenSea, Binance, dan Rarible), pada Art Wall, atau disimpan pada lokal memori.

3.5 Test

Setelah kami melakukan *prototyping*, kami melakukan Usability Testing (UT) kepada 5 responden. Kami menggunakan platform Maze sebagai media diadakannya Usability Testing tersebut. Maze memudahkan kami sebagai fasilitator dalam melakukan *journey tracking* semua responden UT kami selama menggunakan aplikasi FUNgible. Adapun, kami bagi-bagi *journey* pengguna pada aplikasi menjadi beberapa tugas yang harus diselesaikan pengguna di tiap fasanya. Tugas-tugas tersebut adalah membuka halaman onboarding, membuat proyek baru, mengekspor proyek yang dibuat, mendalami/menjelajahi Art Wall, mengunggah desain pada Art Wall, dan membuka Bookmark serta Notification.



Berikut merupakan **tautan** yang berisi tugas-tugas yang dimaksud pada platform Maze kami.

Kemudian, seraya kami melakukan UT pada responden, kami memberikan pertanyaan seputar pengalaman pengguna dan menulis jawaban pengguna pada Google Sheet. Hasil dari UT kami menunjukkan respon yang sangat positif setelah pengguna menggunakan platform *editor* FUNgible. Hal yang bisa kami *improve* dari hasil UT adalah mengganti beberapa *icon* pada fitur-fitur FUNgible agar dapat lebih dikenal lagi oleh pengguna.

The screenshot shows a Google Sheets document with the following data:

	A	B	C	D	E	F
1	Task 1 - Onboarding			Task 2 - Creating Project		
2	Nama Responden	Apa first impression kamu tentang landing page?	Kalo kamu bisa nebak, apa fungsi dari aplikasi ini?	Apakah kamu familiar dengan editor FUNgible?	Apakah anda pernah melihat hal yang serupa di platform lain?	Apakah ada kesulitan yang didapatkan selama Task 2?
3	Dinda	Bagus, smooth, pemilihan warna dinda suka	Untuk ngedesign "karna ada tombol start designing"	Iya, cukup familiar.	Gak inget detail platformnya apa, yang pasti rata-rata platform untuk design kayak aplikasi ini.	Tidak ada, sangat jelas
4	Vio	Bagus	menurut gue ini untuk bikin art yang bisa dijual di NFT	Agak bingung pas disuruh ganti karakter, awalnya gak ada button change jadi harus lihat2 dulu gak eksplisit	Sejauh ini belum	Agak bingung
5	Sophie	Lucu banget	NFT2 gitu ya, bikin art, dijual di NFT	Familiar, tapi kayaknya bakalan ada orang yang bingung dengan fungsi bubble2 itu	Belum ada sih, blum pernah buka-buka NFT juga soalnya gak menarik, tapi ini menarik	Ada technical error tb2 gambarnya ilang,
6	Cavin	Lumayan kreatif tapi butuh design yang lebih menarik lho	NFT itu va?	Iya familiar, ngerti pas disuruh	Gak pernah	Untuk kita ka

Untuk Google Sheet yang kami maksud, bisa dilihat hasilnya pada [tautan](#) ini.

BAB 4 - Penutup

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari proposal ini.

4.1 Kesimpulan

FUNgible merupakan aplikasi *one-stop-solution* bagi para kreator NFT pemula yang ingin membuat serta mempublikasikan kreasinya sendiri dalam bentuk desain lalu memonetasikan karyanya pada platform *marketplace* berikut; OpenSea, Binance, serta Rarible. Dengan data pendukung bahwa kehadiran desain, *art*, serta visual yang mendukung dapat mengurangi stress, depresi, serta kecemasan, FUNgible hadir dengan *tools* serta kanvas digital yang mudah dipakai (*user friendly*) agar setiap pengguna dapat memiliki pengalaman yang baik selama mengoperasikan *tools* yang diberikan oleh FUNgible. Tak hanya itu saja, FUNgible didesain sedemikian rupa agar pengguna dapat mengasah bakat dalam bidang IT, yakni UI/UX Designing, NFT Designing, serta melukis pada umumnya.

COVID-19 masih meninggalkan dampak serta bekas dalam berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya ialah bidang ekonomi. Dalam menghadapi efek serta dampak dari COVID-19 ini, FUNgible hadir dengan berbagai fitur serta kemudahan agar pengguna dapat memiliki pemasukan tambahan (*side-hustle*) dari penjualan kreasi NFT yang dimilikinya sendiri. Dampak yang ditimbulkan COVID-19 berikutnya ialah dari segi sosial. FUNgible menyediakan fitur Art Wall untuk pengguna dapat saling memberikan apresiasi atas karyanya satu sama lain.

Kami berharap para pengguna dapat merasa aware dan mengetahui salah satu isu yang menjadi topik penting pada hari-hari ini, NFT (Non Fungible Token) melalui fitur kreasi/publikasi/penjualan NFT pada platform FUNgible. Maka dari itu, dari hasil riset positif yang kami dapatkan dan juga pemaparan fungsi di atas serta bukti data pada bab-bab sebelumnya, kami percaya bahwa aplikasi FUNgible ini akan menjadi salah satu solusi alternatif yang akan *sustain* ke depannya untuk pengguna pakai dalam menghadapi *post-effect* dari pandemi COVID-19. Tak hanya itu saja, FUNgible sekaligus berperan sebagai media pembelajaran IT yang tetap memperhatikan isu penting terkait NFT yang sangat dibicarakan masyarakat secara luas, bukan hanya dari Indonesia, melainkan juga dari kancah internasional.

Daftar Pustaka

1. Kathirvel N. Post COVID-19 pandemic mental health challenges. Asian J Psychiatr. 2020 Oct;53:102430. doi: 10.1016/j.ajp.2020.102430. Epub 2020 Sep 22. PMID: 33264840; PMCID: PMC7507979.
2. Roar, T. (2020, June 10). How art can help relieve stress during social isolation. CNS Maryland. <https://cnsmaryland.org/2020/05/11/using-art-to-relieve-stress-during-social-isolation/>
3. WHO Headquarters (HQ). (2022). Mental Health and COVID-19: Early evidence of the pandemic's impact: Scientific brief, 2 March 2022. COVID-19: Scientific Briefs, 1–13. https://www.who.int/publications/i/item/WHO-2019-nCoV-Sci_Brief-Mental_health-2022.1

Lampiran

Hasil UX Research dapat dilihat [di sini!](#)

Fai Figjam untuk *brainstorming* dapat dilihat [di sini!](#)

Fai Figma untuk *designing* dapat dilihat [di sini!](#)

Link testing menggunakan Maze dapat dilihat [di sini!](#)

Hasil *heatmap* dari Platform Maze dapat dilihat di bawah.



Hasil *testing* menggunakan Google Sheet dapat dilihat [di sini!](#)