**PERANCANGAN APLIKASI REBORN MENTAL HEALTH DENGAN MENGGUNAKAN METODE LEAN UX**

**Introduction**

* 1. Latang belakang Ide Desain UI/UX

Perkembangan teknologi yang semakin cepat merupakan sebuah hal yang tidak bisa dikelak saat ini. Penyampaian dan penyajian sumber informasi yang mudah adalah hal yang wajar untuk saat ini. Maraknya social media, dengan segala sumber dan *platform* menjadi salah satu pemicu untuk membuat penelitian ini. Isu-isu Kesehatan mental yang makin banyak menjadi latar belakang dari penelitian ini. Memudahkan dengan pemanfaatan teknologi, Aplikasi *Reborn* dibuat untuk mereka yang memiliki mental *Health Issue* atau Kesehatan mental. Penanganan konsultasi dengan cepat dan ditangani professional adalah tujuan utama dari aplikasi ini sekaligus menjadi Solusi cepat.

Aplikasi *Reborn* berbasis *mobile* yang bergerak di bidang kesehatan mental untuk membantu semua orang yang sedang mengalami masalah pribadi. *Reborn* juga membantu untuk menjaga kebahagian dan produktifitas dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam merancang aplikasi Reborn membutuhkan rancangan *User Interface* *(UI)* dan *User Experience (UX*). *User Interface (UI)* adalah cara aplikasi berinteraksi dengan user. *User interface* mengandung beberapa elemen dari sebuah aplikasi seperti control, tombol, blocks, dan semua elemen yang ada pada aplikasi [1]. Tujuan dari *user interface* ini adalah menyediakan interaksi yang mudah, menyenangkan, dan efektif antara user dengan aplikasi [1]. *User Experience (UX)* memberikan pengalaman bagi user dalam kemudahan penggunaan aplikasi. Pembuatan UX masuk kedalam mendefinisikan cara sebuah produk beroperasi dan memenuhi persyaratan pengguna, dimana UX harus jelas, nyaman, user-friendly [1][2].

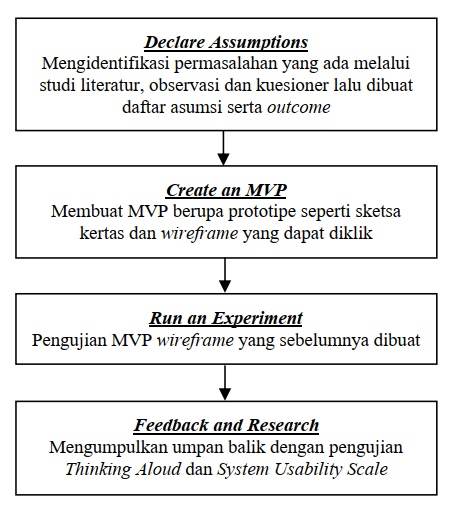
Perancangan UI/UX memiliki banyak metode. Penelitian ini model *Lean UX* merupakan metode yang cocok karena membantu dalam keberhasilan dan kesuksessan yang lebih cepat sehingga meminimalisir atau bahkan meniadakan pembuangan (*waste*) yang sia-sia baik berupa waktu, tenaga dan materi. Kelebihan dalam *Lean UX* adalah *faster, smarterUX, research and learning* selain itu dapat memvalidasi banyak hipotesis yang sesuai dengan keinginan pengguna dan pada metode ini [3]. Pendekatan metode Lean UX melibatkan pengguna dalam proses pengembangan dengan cara membuat MVP (Minimum Viable Product) untuk dites sehingga dapat memberi feedback mengenai desain interface dan memperbaikinya sesuai hasil yang diterima. Lean UX juga berfokus pada pengurangan proses yang tidak dibutuhkan yang berasal dari hasil siklus pengembangan dan meningkatkan pengalaman pengguna pada tiap – tiap iterasi tanpa memerlukan banyak waktu untuk dokumentasi[3][4]. Dari penelitian dinyatakan bahwa perancangan dan pengembangan prototipe menggunakan metode *Lean UX* memiliki *user experience* yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Hal ini dapat dijadikan indikasi dan juga perbandingan bahwa penggunaan metode Lean UX mempermudah peneliti untuk mengembangkan produk yang dapat diterima oleh pengguna[5].

Perancangan UI/UX ini diharapkan dapat menjadi sebuah rekomendasi yang berguna dalam pengembangan aplikasi Reborn di masa mendatang dan menjadi solusi untuk pengguna dari kendala yang ada pada aplikasi

**Research Methods**

2.1 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Metodologi penelitian yang digunakan ialah metode Lean UX dengan dilakukan pengujian *Thinking Aloud* dan *System Usability Scale.*



Gambar 1 Metodologi Penelitian

2.2 Lean UX

Lean UX adalah sebuah sistem manajemen desain yang dirancang untuk membantu dalam mendesain melalui kolaborasi antar tim, pengulangan proses, dan kontak yang sering dengan user[2]. Metode Lean UX mirip dengan metode agile atau metode desain yang berpusat pada pengguna. Metode Lean UX memiliki tiga fondasi penting: *Design thinking, Agile Software Development,* dan *Lean StartUp*[6]. Dengan menggabungkan elemen-elemen tersebut, metode Lean UX mengadopsi pendekatan yang responsif, berulang, dan berfokus pada pengguna untuk menciptakan pengalaman pengguna yang efektif dan inovatif dalam pengembangan produk dan layanan[6]. User Experience (UX) merupakan bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan tersebut. Apakah pengalaman dalam penggunaan sistem mudah digunakan, sederhana dan mudah dimengerti, serta seberapa efektif dan efisien interaksi yang terjadi dengan produk tersebut[7].

Tujuan dari penggunaan Lean UX adalah untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan target pasar, secepat dan semurah mungkin[8]. Metode ini berfokus pada menemukan cara tercepat untuk mencapai tujuan akhir dengan melalui empat tahap desain: Mendeklarasikan Asumsi, membuat MVP, Menjalankan Eksperimen, dan Umpan Balik dan Penelitian [9][10]. Berdasarkan pernyataan tersebut, Lean UX melakukan perubahan mendasar dalam membuat desain produk yang berbeda dengan metode lainnya. Selain itu dengan menggunakan metode ini, diharapkan dapat menyelesaikan perancanaan lebih cepat dan mengikuti kebutuhan pengguna.

2.3 System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) merupakan pengukur yang memperkirakan usability sebuah produk. SUS memiliki kuesioner yang berisi 10 item. Setiap item memiliki 5 pilihan jawaban yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, raguragu, setuju, dan sangat setuju dengan rentang poin 1 sampai 5[11]. Cara menghitung skor SUS untuk item 1,3,5,7, dan 9 kontribusi skor ialah posisi skala dikurangi 1. Item 2,4,6,8 dan 10 kontribusinya ialah 5 dikurangi posisi skala. Kalikan jumlah skor dengan 2,5 untuk memperoleh nilai system usability secara keseluruhan. Hasil skor berkisar dari 0 sampai 100 [11]. Kode R1, R2, R3, dan seterusnya merupakan kode yang mewakili setiap pertanyaan pada kuesioner SUS, yang nantinya kode ini akan digunakan Ketika menghitung skor SUS. Rumus menghitung skor SUS sebagai berikut[11]:

𝑆𝑘𝑜𝑟 𝑆𝑈𝑆 = ((𝑅1 − 1) + (5 − 𝑅2) + (𝑅3 − 1) + (5 − 𝑅4) + (𝑅5 − 1) + (5 − 𝑅6) + (𝑅7 − 1) + (5 − 𝑅8) + (𝑅9 − 1) + (5 − 𝑅10)) ∗ 2,5

**Result and Discussion**

3.1 Observation and Literature Study

3.2 Declase Assuption

3.3 Create Minumum Viable Product (Activity Diagram)

3.3.1 Low Fidelity (Wireframe)

3.3.2 Hight Fidelity (Prototyping)

3.3.3 Experience Maps

3.4 Run an Experience

3.5 Feedback and Research

**Conclution**

**Daftar Pustaka**