

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SAY.CO

Yulianti Siti Jamilah¹, Ayung Candra Padmasari²

¹²Universitas Pendidikan Indonesia

¹yuliantisj12@upi.edu

²ayungcandra@upi.edu

Abstrak

Kesehatan mental memiliki pengaruh yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Jika seseorang mengalami gangguan kesehatan mental, maka kehidupannya akan ikut terganggu. Maraknya kasus kesehatan mental yang terjadi saat ini menjadi permasalahan yang harus diatasi. Say.co merupakan aplikasi kesehatan mental yang dapat membantu para penderita gangguan kesehatan mental agar mendapatkan penanganan langsung dari ahlinya. Pada aplikasi ini terdapat beberapa fitur yang dapat berguna bagi penderita kesehatan mental, diantaranya adalah konsultasi, chat bot, rekomendasi kegiatan, rekomendasi lagu, rekomendasi makanan, mood board, dan informasi seputar kesehatan mental. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah studi literatur dan memperhatikan aspek penting yang harus ada dalam user interface dan user experience. Perancangan ini berguna untuk memberikan informasi mengenai fitur dan tampilan aplikasi say.co.

Kata Kunci: kesehatan mental; perancangan aplikasi; user interface; user experience.

Abstract

Mental health has a very important influence in human life. If someone has a mental health disorder, then his life will also be disrupted. The rise of mental health cases that occur today is a problem that must be overcome. Say.co is a mental health application that can help people with mental health disorders to get direct treatment from experts. In this application, there are several features that can be useful for people with mental health, including consultations, chat bots, activity recommendations, song recommendations, food recommendations, mood boards, and information about mental health. The method used in designing this application is a literature study and pays attention to important aspects that must exist in the user interface and user experience. This design is useful for providing information about the features and appearance of the say.co application.

Keywords: mental health; app design; user interface; user experience.

PENDAHULUAN

Kesehatan mental merupakan asset paling penting dalam kehidupan manusia. Menurut WHO, kesehatan mental adalah suatu kondisi individu yang memiliki kesejahteraan dalam kehidupan, menyadari kemampuan yang dimilikinya, mampu mengatasi tekanan-tekanan pada kehidupan, mampu bekerja secara produktif, dan memiliki kemampuan untuk memberikan kontribusinya kepada suatu

komunitas yang dimilikinya. Menurut Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2014 tentang Kesehatan Jiwa menyebutkan bahwa Kesehatan Jiwa adalah kondisi dimana seorang individu dapat berkembang secara fisik, mental, spiritual, dan sosial sehingga individu tersebut menyadari kemampuan sendiri, dapat mengatasi tekanan, dapat bekerja secara produktif, dan mampu memberikan kontribusi untuk komunitasnya.

Kesehatan mental merupakan suatu hal yang paling mendasar dalam kehidupan manusia. Jika seseorang mengalami gangguan pada Kesehatan mental, maka kehidupannya akan ikut terganggu. Namun, saat ini sebagian besar penduduk Indonesia mengalami gangguan pada kesehatan mentalnya. Berdasarkan data yang diperoleh dari Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI menyebutkan bahwa gangguan mental menjadi penyebab kematian terbesar apabila dilihat dari penyebab kecacatan yaitu sebesar 13,4% jika dibandingkan dengan penyakit lainnya.

Berdasarkan perhitungan beban penyakit pada tahun 2017, penduduk Indonesia mengalami beberapa gangguan Kesehatan mental diantaranya adalah depresi, cemas, skizofrenia, bipolar, autisme, gangguan perilaku, gangguan perilaku makan, cacat intelektual, dan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). Depresi menjadi salah satu gangguan Kesehatan mental yang berada di posisi pertama selama 3 dekade (1990-2017). Berdasarkan data yang diperoleh dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada tahun 2018 menunjukkan bahwa lebih dari 19 juta penduduk Indonesia yang berusia diatas 15 tahun mengalami gangguan pada kesehatan mental emosional dan lebih dari 12 juta penduduk Indonesia yang berusia diatas 15 tahun mengalami depresi. Semakin bertambahnya usia, maka jumlah penduduk yang mengalami depresi akan semakin meningkat. Menurut Riskesdas menunjukkan bahwa sebesar 8,9% penduduk Indonesia mengalami depresi pada usia diatas 75 tahun, sebesar 8,0% penduduk usia 65-74 tahun mengalami depresi, sebesar 6,5% penduduk usia 55-64 tahun mengalami depresi, dan sebesar 6,2% penduduk usia 15-24 tahun mengalami depresi.

Vingki Maulana Putri (2021) dalam jurnal ilmiahnya menjelaskan bahwa saat ini, penduduk yang mengalami gangguan mental belum sepenuhnya mendapatkan penanganan yang tepat dan sesuai dengan gangguan yang dialaminya. Kurangnya fasilitas dapat menjadi penyebab utama terjadinya hal tersebut. Selain itu, masyarakat masih menganggap bahwa Kesehatan mental menjadi suatu hal yang tabu untuk dibicarakan. Akibatnya, orang yang mengalami gangguan mental lebih memilih

untuk menutup diri dari lingkungan dan keluarganya. Hal tersebut dapat menghilangkan kesempatan untuk menyelamatkan orang yang mengalami gangguan mental dan dapat menyebabkan terjadinya kasus bunuh diri pada penderita karena tidak mendapatkan penanganan yang sesuai.

Permasalahan tersebut harus segera diatasi agar gangguan kesehatan mental di Indonesia dapat menurun. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penggunaan aplikasi Kesehatan mental yang memungkinkan pengguna untuk melakukan konsultasi dengan ahli psikologi dapat menjadi salah satu solusi yang diterapkan di zaman ini.

Dengan adanya aplikasi Kesehatan mental, para penderita dapat melakukan konsultasi dengan psikolog atau psikiater tanpa harus keluar rumah. Dengan demikian, para penderita akan mendapatkan penanganan yang tepat dan dapat meminimalisir terjadinya kasus bunuh diri.

Untuk memberikan kemudahan kepada pengguna dalam menggunakan aplikasi, maka penulis akan merancang desain user interface dengan memperhatikan user experience. Tujuan utama dari perancangan user interface ini adalah untuk memberikan kenyamanan kepada pengguna ketika menggunakan aplikasi yang telah dirancang.

METODE PERANCANGAN

Penulis melakukan studi literatur pada beberapa artikel ilmiah untuk mencari pembahasan yang sesuai dengan topik bahasan yang diangkat. Penulis juga memanfaatkan beberapa data pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk melakukan perancangan pada desain user interface dengan memperhatikan user experience.

User experience (UX) merupakan pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk atau teknologi. User experience disebut baik apabila memiliki aspek psikologis

dan memperhatikan perilaku pengguna ketika berinteraksi dengan produk atau teknologi. Agar user experience dikatakan baik, maka perancang harus memperhatikan kebutuhan pengguna ketika melakukan perancangan pada suatu system. Fitur-fitur yang ada pada suatu sistem harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Muhyidin, et al. (2020) dalam jurnal ilmiahnya menjelaskan bahwa User Interface adalah ilmu yang mempelajari tentang tata letak desain grafis pada tampilan sebuah website atau aplikasi. UI lebih berfokus pada keindahan tampilan sebuah website atau aplikasi. Seorang desainer UI bertugas untuk menyusun elemen teks, warna, garis, tombol, gambar, dan semua elemen di dalam tampilan website atau aplikasi. Menurut Lastiansah dalam Fransiska Farah et al. (2020) menyebutkan bahwa User Interface adalah cara yang digunakan untuk melakukan interaksi antara manusia dan sistem. Terkadang, UI disebut sebagai pengganti Human Computer Interaction (HCI) yang mencakup semua interaksi yang dilakukan oleh manusia kepada komputer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Brainstorming

Proses brainstorming dilakukan dengan mencari permasalahan yang sedang ramai dibicarakan publik. Penulis memperhatikan konten sosial media yang sering dibicarakan oleh orang-orang. Setelah melakukan analisis konten sosial media selama kurang lebih 3 hari, maka ditemukan konten sosial media yang sering dibicarakan adalah mental health atau kesehatan mental. Maka ditemukan ide untuk melakukan perancangan user interface aplikasi kesehatan mental.

Setelah menemukan ide, penulis melakukan studi literatur mengenai hal-hal yang diperlukan oleh penderita gangguan mental. Informasi tersebut digunakan untuk menentukan fitur pada user interface aplikasi kesehatan mental. Berikut merupakan fitur yang tersedia pada user interface aplikasi kesehatan mental.

1. Konsultasi online dengan psikolog

Ina Kaporina (2017) dalam skripsinya menjelaskan bahwa konseling dapat membantu memulihkan penderita gangguan mental menjadi lebih baik, baik secara fisik maupun psikisnya. Konseling dapat dilakukan dengan beberapa metode, salah satunya adalah konseling individu. Konseling individu merupakan pelayanan bimbingan yang dilakukan secara menyeluruh. Konseling individu akan memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap penderita gangguan mental karena konselor secara langsung bertindak dalam meningkatkan sikap penderita untuk menghasilkan peningkatan pada penderita, seperti cara berpikir, berperasaan, bersikap, dan berperilaku.

Berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa fitur konseling dapat memberikan bantuan kepada penderita gangguan mental. Fitur ini dapat dilakukan dengan 3 cara, yaitu chat, telepon, atau video call. Penderita dapat memilih salah satu cara untuk konseling sesuai dengan kenyamanan dan kebutuhan penderita. Melalui fitur ini, para penderita dapat melakukan konseling dengan para konselor yang ahli dibidangnya. Dengan adanya fitur ini, para penderita gangguan mental dapat melakukan konseling kapanpun dan dimanapun.

2. Fitur bercerita kepada bot

Fitur ini dapat digunakan oleh penderita yang merasa takut ketika menceritakan masalahnya kepada orang terdekatnya seperti teman dan keluarga.

Penderita gangguan mental dapat menceritakan semua masalahnya kepada bot yang tersedia di dalam aplikasi ini. Bot dapat dijadikan sebagai teman cerita karena bot ini telah menggunakan Artificial Intelligent (AI) sehingga dapat memberikan dukungan berupa motivasi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dihadapi penderita.

Dikutip dari halaman website halodoc.com terdapat beberapa manfaat yang bisa didapatkan ketika bercerita kepada teman, diantaranya adalah merasa lebih tenang, merasa tidak sendirian, mendapatkan dukungan, mencegah terjadinya hal-hal buruk, mendapatkan bantuan, dan mendapatkan solusi dari permasalahan

3. Mood board

Mood board digunakan untuk menuliskan mood yang dirasakan oleh penderita setiap hari. Pada akhir bulan, terdapat rekapitulasi mood pengguna sehingga pengguna dapat mengetahui keadaannya setiap bulan. Dengan adanya rekapitulasi suasana hati, maka pengguna dapat mengetahui apakah dirinya merasa lebih baik ataupun tidak.

4. Informasi mengenai mental health

Vingki Maulana Putri (2021) menjelaskan bahwa informasi mengenai kesehatan mental menjadi sesuatu hal yang wajib diketahui oleh seluruh kalangan masyarakat. Informasi ini dapat dijadikan sebagai edukasi bagi masyarakat mengenai kesehatan mental. Edukasi mengenai kesehatan mental sangat penting diketahui oleh masyarakat terutama oleh orang tua yang akan menjadi sekolah pertama bagi anaknya. Dengan diberikan edukasi, masyarakat menjadi lebih peduli terhadap kesehatan mental dan dapat meminimalisir terjadinya pengucilan terhadap penderita gangguan mental.

5. Rekomendasi kegiatan

Kegiatan positif memiliki manfaat bagi kesehatan mental. Koo dan Kim dalam Ika Maidah Nazli Matondang (2021) menjelaskan bahwa kegiatan positif dapat memberikan dampak positif terhadap kesehatan mental diantaranya adalah dapat meningkatkan mood, meningkatkan kualitas hidup, mengurangi ketidakpuasan terhadap kehidupan, dan dapat meredakan stress. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ika Maidah Nazli

Matondang (2021) ditemukan bahwa kesehatan mental akan semakin membaik jika seseorang lebih sering melakukan kegiatan atau aktivitas positif.

6. Jadwal me time atau self healing

Pada fitur ini pengguna dapat menambahkan jadwal untuk melakukan me time. Pada fitur ini juga terdapat rekomendasi hobi atau kegiatan yang dapat dilakukan ketika me time.

7. Rekomendasi lagu

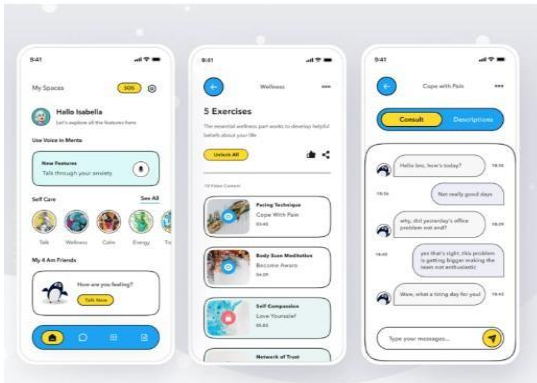
Faizah Rohmah dalam Ina Kaporina (2017) menjelaskan bahwa musik dapat dijadikan sebagai salah satu terapi dalam memulihkan keadaan penderita. Musik dapat memulihkan sistem saraf dan ingatan para penderita. Beliau juga menjelaskan bahwa terapi musik ini dapat menstimulasikan saraf yang telah terpecah-pecah. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa terapi musik memberikan pengaruh yang baik terhadap pemulihan penderita gangguan mental.

8. Rekomendasi makanan sehat

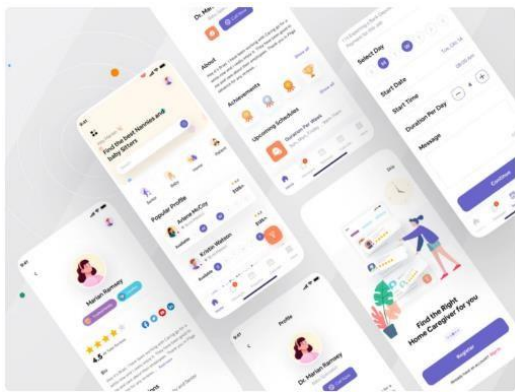
Yayu Adenengsi, et al (2019) menjelaskan bahwa makanan memiliki peranan yang penting terhadap pikiran dan emosi manusia. Makanan dapat mempengaruhi keadaan mental seseorang. Nutrisi yang terkandung dalam makanan berpengaruh terhadap struktur dan fungsi otak sehingga dapat mempengaruhi keadaan mental. Noviarni dalam Yayu (2019) menjelaskan bahwa pola makan berperan penting terhadap keadaan mental dan fisik seseorang.

Berdasarkan hal tersebut, maka diketahui bahwa pola makan yang baik dan makanan yang sehat dapat mempengaruhi keadaan mental seseorang. Dengan demikian, fitur ini dapat berguna bagi penderita gangguan mental. Dalam fitur ini tersedia rekomendasi makanan sehat dan juga jadwal makan sehingga penderita gangguan mental dapat mengatur pola makannya dengan teratur.

Setelah dilakukan penentuan fitur-fitur pada user interface aplikasi ini, penulis mencari referensi desain untuk merancang user interface aplikasi kesehatan mental. Website yang digunakan penulis untuk mencari referensi desain adalah dribbble.com. Berikut merupakan referensi desain yang akan digunakan dalam merancang user interface aplikasi kesehatan mental.



Gambar 1. Mental Health App (Desain Oleh Sulton Handaya for Pelorous, 2021)



Gambar 2. Caring App I Ofspace (Desain Oleh Ofspace Digital Agency, 2021)

Penulis akan menggunakan referensi desain tersebut untuk merancang user interface pada aplikasi kesehatan mental. Perancangan desain user interface aplikasi ini akan menggunakan desain yang simple. Penggunaan warna pastel pada aplikasi ini akan memberikan kesan yang modern, lembut, dan simple. Selain itu, penggunaan warna pastel juga sesuai dengan aplikasi kesehatan mental.

Pemilihan Nama Aplikasi Kesehatan Mental
Rancangan aplikasi kesehatan mental ini diberi nama say.co. Nama say.co sendiri berasal dari pengucapan kata psychology, yaitu \sī-'kā-lə-jē\ atau say-ke-le-gi. Pada nama aplikasi ini, penulis mengambil kata 'sayke' kemudian melakukan modifikasi pada kata tersebut menjadi say.co agar nama ini mudah diingat. Selain itu, nama say.co juga mengandung kata say yang memiliki arti berkata atau mengatakan. Arti kata ini sesuai dengan fitur utama pada rancangan aplikasi ini, yaitu fitur konsultasi. Pada fitur ini, pengguna dapat mengatakan hal apapun yang sedang dirasakan.

Pemilihan Warna pada Desain User Interface
Sanyoto dalam Wirania Swasty dan Jiwa Utama (2017) menjelaskan bahwa warna secara objektif atau fisik merupakan suatu sifat yang dimiliki cahaya kemudian dipancarkan, sedangkan warna secara subjektif atau psikologis merupakan suatu pengalaman indra penglihatan yang dapat memberikan persepsi yang berbeda-beda pada setiap orang. Dengan demikian, penggunaan warna dapat mempengaruhi keadaan psikologis seseorang. Pada perancangan UI aplikasi say.co menggunakan gradasi warna biru dan ungu. Patrycia Zharandont (2015) menjelaskan bahwa warna biru dapat memberikan ketenangan dan memberikan rangsangan untuk melakukan komunikasi. Mita Purbasari, et al (2014) menjelaskan bahwa warna biru dapat memberikan kesan yang menenangkan, damai, relax, dan sejuk. Mita Purbasari, et al (2014) kemudian menjelaskan bahwa warna ungu dapat menghubungkan manusia dengan pikiran alam bawah sadarnya. Warna ungu dapat memberikan keharmonisan terhadap pikiran dan emosi, menyeimbangkan mental dan stabilitas, memberikan ketenangan terhadap pikiran, menghubungkan antara spiritual dan fisik, dan menghubungkan antara pemikiran dan kreativitas.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa penggunaan warna biru dan ungu pada user interface aplikasi say.co memiliki kecocokan dan sesuai dengan tema pada aplikasi. Selain menggunakan warna biru dan ungu, rancangan aplikasi ini juga menggunakan warna-warna pendukung

lainnya seperti warna putih, orange, merah, dan hijau. Semua warna yang digunakan pada rancangan aplikasi ini adalah warna-warna pastel yang dapat memberikan kesan lembut.

Berikut merupakan palet warna yang digunakan pada rancangan user interface aplikasi say.co.

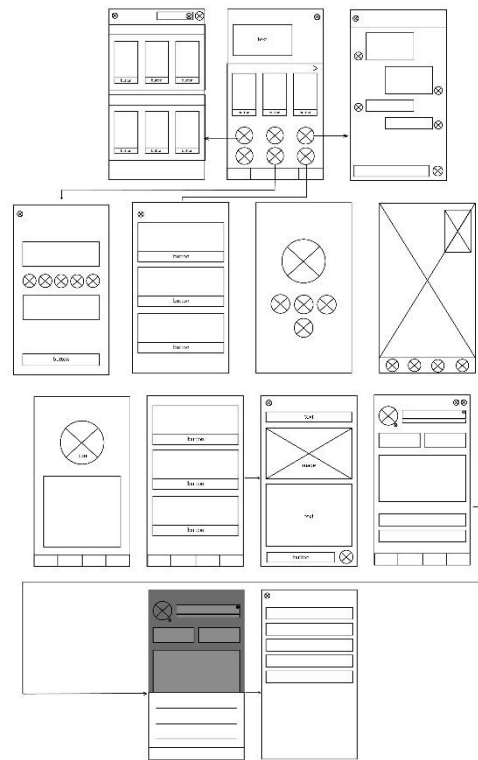


Gambar 3. Palet Warna Rancangan Aplikasi say.co (Dibuat Oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)

Skenario Perancangan Sistem

1. Pengguna membuka aplikasi say.co kemudian menekan tombol “masuk” untuk pindah ke halaman login.
2. Jika pengguna telah memiliki akun, maka pengguna dapat memasukkan username/email dan password pada form yang telah disediakan.
3. Jika pengguna belum memiliki akun, maka pengguna harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu.
4. Ketika pengguna telah melakukan proses login atau sign up, maka pengguna akan diarahkan ke home page aplikasi say.co.
5. Pada home page aplikasi terdapat beberapa menu, diantaranya adalah konselor populer, konsultasi, rekomendasi makanan, rekomendasi kegiatan, rekomendasi lagu, dan chat bot. pengguna dapat memilih salah satu menu yang tersedia di home page aplikasi.
6. Jika pengguna memilih untuk menekan tombol kunjungi pada konselor populer, maka pengguna akan diarahkan ke halaman detail konselor yang berisi informasi mengenai konselor seperti rating, review, deskripsi konselor, dan intensitas konselor melakukan konseling. Pada halaman ini juga terdapat tombol konsultasi dan tombol tambah ke favorit. Jika pengguna menekan tombol konsultasi, maka aplikasi akan menampilkan pop up yang berisi form isian untuk membuat jadwal konseling.
7. Jika pengguna memilih menu chat bot, maka pengguna akan diarahkan ke halaman chat bot.
8. Jika pengguna memilih menu rekomendasi makanan, maka pengguna akan diarahkan ke halaman rekomendasi makanan yang berisi informasi makanan-makanan sehat lengkap dengan kandungan nutrisi di dalamnya.
9. Jika pengguna memilih menu rekomendasi lagu, maka pengguna akan diarahkan ke halaman rekomendasi lagu yang berisi playlist yang telah disesuaikan dengan keadaan pengguna.
10. Jika pengguna memilih menu rekomendasi kegiatan, maka pengguna akan diarahkan ke halaman rekomendasi kegiatan yang berisi informasi mengenai kegiatan-kegiatan positif yang dapat dilakukan oleh pengguna.
11. Jika pengguna memilih menu konsultasi, maka pengguna akan diarahkan ke halaman konsultasi yang berisi jadwal konsultasi yang telah dibuat dan Riwayat konsultasi yang telah selesai dilakukan. Ketika pengguna menekan tombol konsultasi, maka pengguna akan diarahkan ke halaman chat, telepon, atau telepon video sesuai dengan metode yang dipilih pengguna ketika membuat jadwal konsultasi.
12. Pada bagian bawah aplikasi terdapat menu bar yang terdiri dari home, dashboard, favorite page, informasi seputar mental health, dan user page.
13. Jika pengguna memilih menu dashboard, maka aplikasi akan menampilkan informasi mengenai kesehatan mental yang dimiliki oleh pengguna dalam jangka waktu satu bulan. Kemudian, terdapat diagram batang yang menampilkan mood pengguna, menampilkan jumlah konsultasi yang dilakukan, jumlah penggunaan chat bot, dan jumlah melakukan me time.
14. Jika pengguna memilih menu favorit, maka aplikasi akan menampilkan daftar informasi atau rekomendasi yang telah disukai oleh pengguna.
15. Jika pengguna memilih menu informasi mengenai mental health, maka aplikasi akan menampilkan informasi berbentuk artikel kepada pengguna.

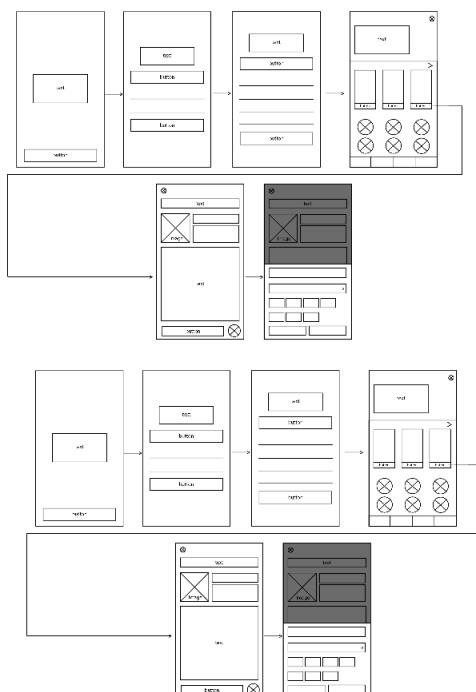
16. Jika pengguna memilih menu user, maka aplikasi akan menampilkan halaman user yang terdiri dari informasi pribadi, gejala yang dialami, pengaturan, jadwal me time, keadaan mood, tombol logout, dan lain-lain yang berkaitan dengan kebutuhan pengguna.
17. Jika pengguna menekan tombol atur jadwal me time, maka pengguna akan diarahkan ke halaman jadwal me time yang terdiri dari kalender, estimasi waktu me time selama sebulan, dan catatan kegiatan yang telah dilakukan pada saat me time. Pada bagian bawah terdapat tombol “+” berbentuk lingkaran yang berfungsi untuk menambahkan jadwal me time.
18. Jika pengguna menekan tombol mood harian, maka pengguna akan diarahkan ke halaman pengaturan mood harian yang berisi kalender, keadaan mood, dan catatan harian. Pada bagian bawah terdapat tombol “+” berbentuk lingkaran yang berfungsi untuk menambahkan keadaan mood.
19. Jika pengguna menekan tombol logout, maka pengguna akan keluar dari aplikasi dan harus melakukan login kembali ketika akan menggunakan aplikasi ini.



Gambar 3. Wireframe user interface aplikasi say.co (Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)

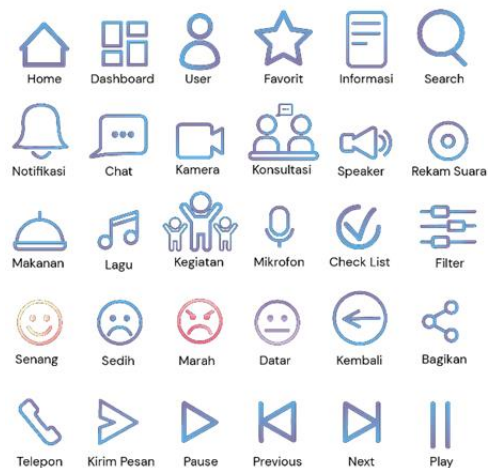
Perancangan Layout UI/UX

Berikut merupakan perancangan wireframe yang akan digunakan dalam melakukan perancangan pada desain user interface aplikasi say.co.



Desain Icon pada Aplikasi

Desain Icon pada aplikasi ini hanya menggunakan outline dengan warna gradasi biru dan ungu. Berikut merupakan desain icon pada aplikasi say.co.

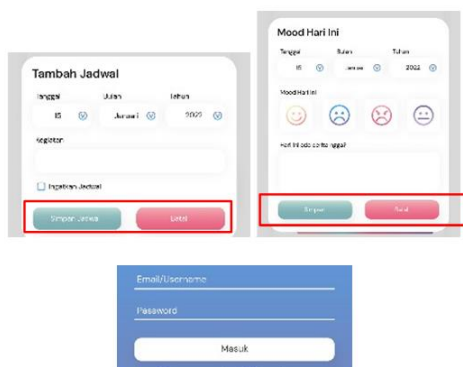


Gambar 4 Icon user interface say.co (Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)

Penggunaan Operable Control pada User Interface

1. Operable Buttons

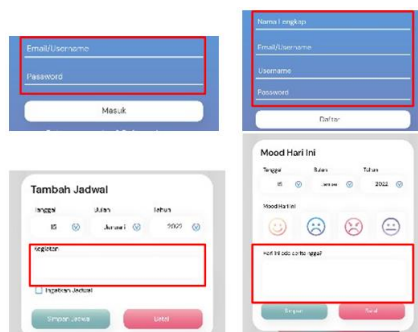
Operable buttons digunakan pada beberapa tombol yang ada pada halaman aplikasi say.co. Penggunaan operable buttons digunakan untuk menyelesaikan atau membatalkan suatu form. Berikut merupakan beberapa contoh penggunaan operable buttons pada user interface aplikasi say.co.



Gambar 5. Penggunaan operable buttons
(Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)

2. Text Entry

Text entry digunakan pada form halaman login, daftar, tambah jadwal me time, dan mood harian. Penggunaan text entry ini disesuaikan dengan apa yang akan dimasukan oleh pengguna, yaitu berupa teks ataupun angka. Berikut merupakan penggunaan text entry pada user interface aplikasi say.co.



Gambar 6. Penggunaan text entry
(Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)

3. Selection Controls Type Check Box

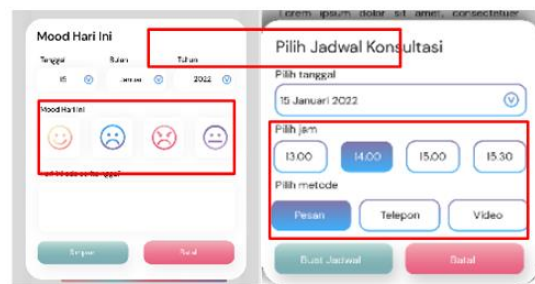
Check Box digunakan pada form tambah jadwal me time dimana pengguna dapat memilih apakah jadwal me time akan diberikan pengingat atau tidak. Berikut merupakan penerapan check box pada aplikasi.



Gambar 7. Penggunaan Check Box
(Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)

4. Selection Controls Type Radio Button

Radio button digunakan pada form mood hari ini, dan jadwal konsultasi. Penggunaan radio button ini bertujuan agar pengguna hanya dapat memilih satu pilihan saja. Berikut merupakan contoh penggunaan radio button pada user interface aplikasi say.co

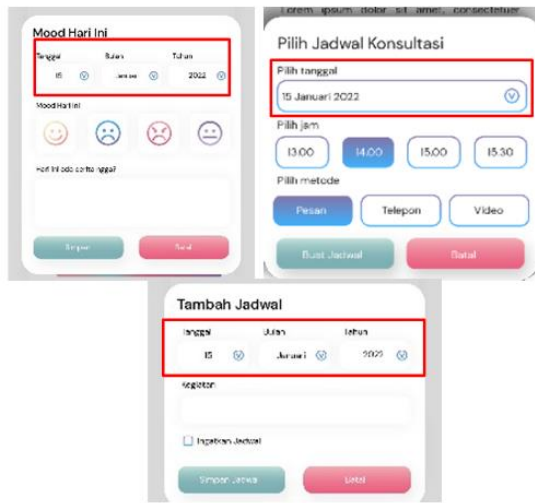


Gambar 8. Penggunaan radio button
(Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)

5. Selection Controls Type Drop Down

Drop Down digunakan pada form jadwal konsultasi, mood hari ini, dan jadwal me time. Penggunaan drop down pada form mood hari ini bertujuan agar tidak ada kesalahan dalam penulisan tanggal. Pada form jadwal konsultasi bertujuan agar pengguna

dapat memilih tanggal konsultasi yang telah disiapkan aplikasi. Berikut merupakan penerapan drop down pada user interface aplikasi say.co.



Gambar 9. Penggunaan drop down (Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)

Analisis User Interface Aplikasi say.co

User Interface memiliki peranan yang sangat penting dalam aplikasi maupun website. User Interface merupakan sebuah tampilan aplikasi yang memfasilitasi pengguna ketika melakukan interaksi dengan aplikasi. Dalam melakukan perancangan user interface aplikasi say.co, penulis memperhatikan 8 aspek penting yang dikemukakan oleh Dmitry Fayedev dalam Rochmawati (2019) yaitu kejelasan, ringkas, mudah dikenali, responsif, konsistensi, estetika, dan efisiensi. Berikut merupakan penerapan aspek-aspek tersebut dalam rancangan user interface aplikasi say.co.

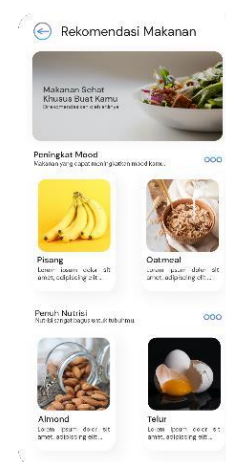
1. Kejelasan (clarity)

Aspek kejelasan diterapkan pada tampilan beberapa tampilan halaman aplikasi say.co. Aspek kejelasan ini digunakan untuk memberikan informasi kepada pengguna agar pengguna tidak merasa bingung ketika menggunakan aplikasi. Berikut merupakan beberapa contoh penerapan aspek kejelasan pada user interface aplikasi say.co.



Gambar 10. Tampilan halaman detail konselor aplikasi say.co (Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)

Penerapan aspek kejelasan pada halaman ini bertujuan agar pengguna mengetahui kualitas dari konselor. Pada halaman ini terdapat informasi yang menjelaskan mengenai salah satu konselor populer. Informasi yang ditampilkan terdiri dari rating, jumlah melakukan konseling, deskripsi konselor, dan ulasan dari orang yang telah melakukan konseling. Informasi ini dapat mempengaruhi keputusan pengguna ketika akan melakukan konsultasi. Penerapan aspek kejelasan ini juga diterapkan pada halaman detail makanan dan kegiatan yang memiliki tampilan yang hampir mirip dengan tampilan detail konselor.

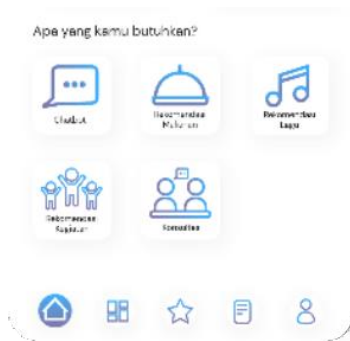


Gambar 11. Tampilan halaman rekomendasi makanan (Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)

Aspek kejelasan juga diterapkan pada halaman rekomendasi makanan. Pada halaman ini ditampilkan beberapa rekomendasi makanan berdasarkan kategori. Penulisan kategori pada makanan ini disesuaikan dengan manfaat yang terkandung pada makanan seperti kategori makanan peningkat mood dan makanan penuh nutrisi. Hal ini bertujuan agar pengguna tidak mengalami kesulitan ketika mencari rekomendasi makanan yang sesuai dengan keadaan pengguna. Penerapan aspek ini juga diterapkan pada halaman rekomendasi kegiatan dan rekomendasi lagu yang memiliki tampilan yang sama dengan halaman rekomendasi makanan.

2. Ringkas (concision)

Aspek keringkasn diterapkan pada menu-menu yang tersedia pada aplikasi ini. Penerapan aspek ini bertujuan agar elemen-elemen pada aplikasi dapat bernafas. Selain itu, aspek ini juga diterapkan pada setiap kategori halaman rekomendasi, tampilan informasi, dan konselor populer.



Gambar 12. Aspek concision pada menu (Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)



Gambar 13. Aspek concision pada rekomendasi (Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)



Gambar 14. Aspek concision pada informasi (Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)



Gambar 15. Aspek concision pada konselor populer (Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)

3. Mudah dikenali (familiarity)

Aspek familiarity diterapkan pada penggunaan warna yang memiliki ciri khas, yaitu gradasi antara warna biru dan ungu. Penggunaan warna ini diterapkan pada setiap halaman aplikasi sehingga dapat dikenali oleh pengguna.

4. Responsif (responsiveness)

Aspek responsiveness diterapkan pada saat pengguna menekan tombol simpan pada form jadwal me time, jadwal konsultasi, dan mood harian. Ketika pengguna menekan tombol tersebut maka akan muncul pop up konfirmasi, kemudian jika pengguna setuju maka akan muncul pop up notifikasi. Berikut merupakan penerapan aspek responsiveness.



Gambar 16. Aspek responsiveness pada halaman jadwal me time (Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)

5. Konsistensi (consistency)

Aspek konsistensi diterapkan pada penggunaan desain icon, ukuran font, jenis font, desain tombol, dan warna. Penerapan aspek ini bertujuan agar tampilan user interface memiliki keselarasan pada setiap halamannya. Berikut merupakan beberapa contoh penerapan aspek konsistensi pada tampilan aplikasi say.co.



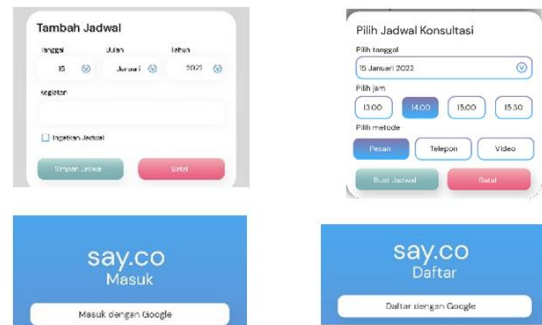
Gambar 17. Konsistensi pada desain icon (Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)

Desain icon pada setiap halaman aplikasi menggunakan desain yang sama, yaitu hanya menampilkan outline pada setiap icon. Penggunaan warna pada setiap icon sama, yaitu gradasi warna biru dan ungu.



Gambar 18. Konsistensi pada ukuran dan jenis font (Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)

Penggunaan font pada setiap halaman aplikasi menggunakan font yang sama, yaitu DM Sans. Ukuran font pada setiap halaman menggunakan ukuran yang sama, yaitu 12pt untuk judul dan 8pt untuk deskripsi pada halaman detail konselor, makanan, dan kegiatan, dan 6pt untuk deskripsi pada deskripsi halaman rekomendasi makanan, lagu, informasi, menu pada home page, dan lain-lain.



Gambar 19. Konsistensi pada tombol (Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)

6. Estetika (aesthetics)

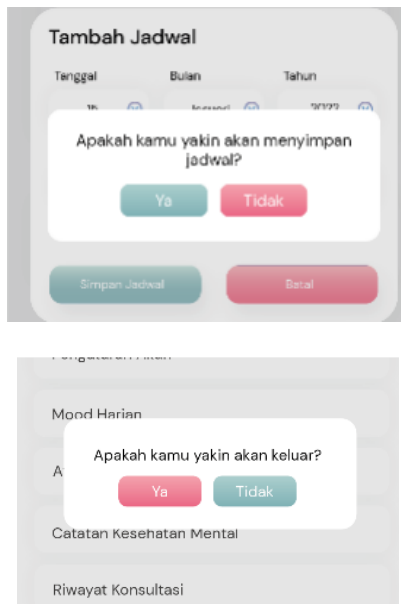
Aspek estetika terlihat pada gradasi warna yang digunakan pada aplikasi ini, yaitu warna biru dan ungu yang menghasilkan perpaduan warna yang cantik dan menarik untuk dilihat. Penggunaan warna yang kontras antara elemen dan teks dapat menambah nilai estetika dan kemudahan pengguna dalam membaca teks pada aplikasi ini. Selain itu, konsistensi dan pemberian ruang kosong pada layout juga dapat menambah nilai estetika pada sebuah desain.

7. Efisiensi (efficiency)

Penempatan menu yang berada di bawah dapat memudahkan pengguna dalam melakukan perpindahan menu. Tombol menu didesain dengan proporsional dan ukurannya pas dengan jari pengguna. Selain itu, desain aplikasi ini telah menerapkan prinsip WYSIWYG (What You See Is What You Get) dimana pada penulisan menu disesuaikan dengan apa yang akan ditampilkan.

8. Pengampunan (forgiveness)

Penerapan aspek ini diterapkan pada saat pengguna menekan tombol keluar dan tombol simpan dengan memberikan pop up konfirmasi. Hal ini bertujuan agar ketika pengguna melakukan kesalahan, maka kesalahan tersebut masih dapat teratasi. Berikut merupakan contoh penerapan aspek forgiveness.



Gambar 20. Aspek forgiveness pada tampilan aplikasi (Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)

Analisis User Experience Aplikasi say.co

Dalam melakukan perancangan user interface, penulis menerapkan beberapa aspek yang harus dipenuhi pada user experience. Penulis menerapkan aspek-aspek yang ada pada metode UEQ (User Experience Questionnaire). Schrepp, et al dalam Wijaya (2021) menyebutkan aspek-aspek dalam UEQ terdiri dari daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Berikut merupakan penerapan aspek-aspek tersebut dalam rancangan user interface aplikasi say.co.

1. Daya tarik (attractiveness)

Pengguna yang mengalami gangguan kesehatan mental akan lebih tertarik untuk

menggunakan aplikasi ini. Tampilan pada aplikasi dirancang sedemikian rupa sehingga menghasilkan desain yang menarik. Penggunaan warna biru dan ungu menjadi pendukung dalam desain user interface ini. Pemilihan warna ini disesuaikan dengan tema pada aplikasi ini, yaitu kesehatan mental.

2. Kejelasan (perspicuity)

Dalam merancang tampilan aplikasi, penulis telah menerapkan aspek kejelasan dengan memberikan deskripsi pada setiap halaman aplikasi. Aspek kejelasan ini juga diterapkan pada pemberian jarak pada setiap elemen sehingga elemen tidak saling bertumpukan dan dapat dilihat dengan jelas.

3. Efisiensi (efficiency)

Pada aspek efisiensi, penulis menerapkannya pada penempatan menu yang jelas dan tidak bertele-tele sehingga tujuan yang ingin dicapai oleh pengguna dapat terpenuhi dengan cepat.

4. Ketepatan (dependability)

Sesuai yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa desain user interface ini menggunakan prinsip WYSIWYG (What You See Is What You Get) dimana penulisan menu dan desain icon disesuaikan dengan apa yang akan ditampilkan.

5. Stimulasi (stimulation)

Aspek ini dapat terpenuhi jika pengguna mengalami gangguan kesehatan mental dan telah melakukan konsultasi pada aplikasi ini. Tetapi, jika pengguna tidak mengalami gangguan kesehatan mental, maka aspek ini tidak sepenuhnya dapat terpenuhi.

6. Kebaruan (novelty)

Desain user interface aplikasi say.co menerapkan gaya desain yang simple dan modern. Icon pada aplikasi ini didesain dengan sederhana namun masih tetap memberikan kesan modern dengan pemberian warna gradasi.

Final Layout UI/UX say.co

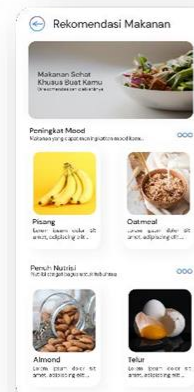
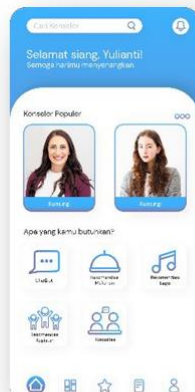


Konsultasi Chat

Konsultasi Telepon

Open Page

Login Page

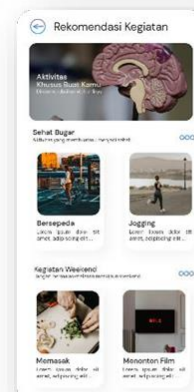


Rekomendasi Makanan

Detail Makanan

Sign Up Page

Home Page



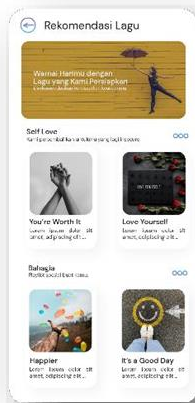
Rekomendasi Kegiatan

Detail Kegiatan

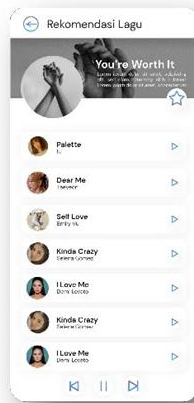
Detail Konselor Page

Jadwal Konsultasi

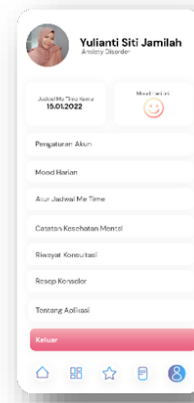
Yulianti Siti Jamilah, Ayung Candra Padmasari PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SAY.CO



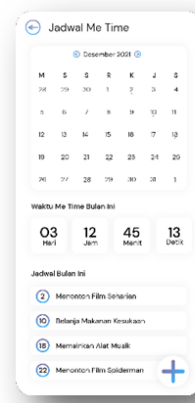
Rekomendasi Lagu



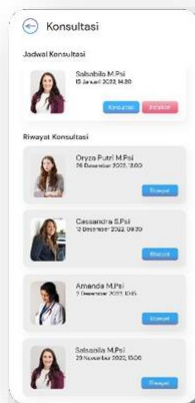
Detail Lagu



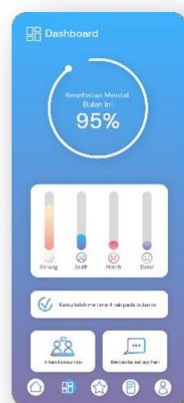
User Page



Jadwal Me Time



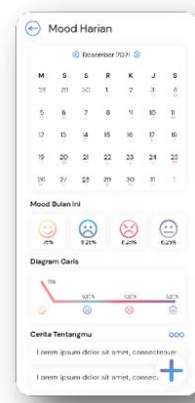
Jadwal Konsultasi



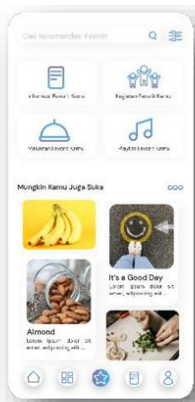
Dashboard Page



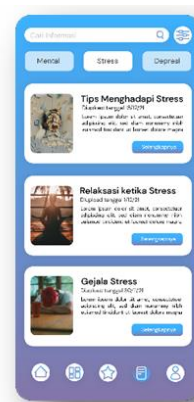
Tambah Jadwal Me Time



Mood Harian



Favorite Page



Article Page



Atur Mood Harian

Gambar 21. Final layout user interface aplikasi say.co (Dibuat oleh Yulianti Siti Jamilah, 2021)

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilakukan perancangan aplikasi kesehatan mental yang Bernama say.co, maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut.

1. Penderita gangguan kesehatan mental dapat mendapatkan kemudahan ketika ingin melakukan konsultasi atau sekedar menceritakan permasalahan hidup.
2. Penderita gangguan kesehatan mental tidak perlu merasa takut lagi ketika akan melakukan konsultasi.
3. Penderita gangguan kesehatan mental akan mendapatkan penanganan yang tepat sehingga dapat menurunkan kasus bunuh diri di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adenengsi, Y., & Rusman, A. D. P. (2019). Hubungan Food Choice Terhadap Kesehatan Mental Pada Remaja Di Kota Parepare. *Jurnal Ilmiah Manusia Dan Kesehatan*, 2(3), 410-422.
- Ayuningtyas, D., & Rayhani, M. (2018). Analisis situasi kesehatan mental pada masyarakat di Indonesia dan strategi penanggulangannya. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 9(1), 1-10.
- Kaporina, Ina (2017) METODE KONSELING DALAM PROSES PEMULIHAN PADA PASIEN GANGGUAN JIWA DI PANTI REHABILITASI WISMA ATARAXIS DESA FAJAR BARU KECAMATAN JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Kementerian Kesehatan RI. Pusat Data dan Informasi. Situasi Kesehatan Jiwa di Indonesia. Jakarta; Kementerian Kesehatan RI. 2019.
- Matondang, I. M. N. (2021). Hubungan Aktivitas Fisik dengan Kesehatan Mental pada Remaja di Lingkungan I, Kelurahan Panyabungan II".
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Ofspace Digital Agency. (2021). Caring App I Ofspace [Image]. Retrieved from <https://dribbble.com/shots/16070216-Caring-App-I-Ofspace>
- Pelorous. (2021). Mental Health App [Image]. Retrieved from <https://dribbble.com/shots/16892232-Mental-Health-App>
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147-157.
- Purbasari, M., & Jakti, R. D. R. I. (2014). Warna Dingin Si Pemberi Nyaman. *Humaniora*, 5(1), 357-366.
- Putri, V. M. (2021). Kewajiban Masyarakat Menerima Edukasi Kesehatan Mental. Rahmawati, F. F., & Zaidiah, A. (2020).
- PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE LOST AND FOUND. *Senamika*, 1(1), 312-318.
- Rochmawati, I. (2019). Analisis User Interface Situs Web IWEARUP.COM. *Visualita*, 7(2).
- Sehat Negeriku. 2021. Kemenkes Beberkan Masalah Permasalahan Kesehatan Jiwa di Indonesia. [online] Available at: <<https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilismedia/20211007/1338675/kemenkes-beberkan-masalah-permasalahan-kesehatan-jiwa-di-indonesia/>> [Accessed 22 December 2021].
- Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna sebagai identitas merek pada website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 1-16.
- Verona Handayani, V. (2021). Curhat Bisa Membantu Menjaga Kesehatan Mental, Ini Alasannya. Retrieved 24 December 2021, from <https://www.halodoc.com/artikel/curhat-bisa-membantu-menjaga-kesehatan-mental-ini-alasannya>
- Wijaya, I. N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, I. N. A. (2021). Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ).

Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu
Komputer, 8(2), 217-226.

Zharandont, P. (2015). Pengaruh warna bagi
suatu produk dan psikologis manusia.
Bandung. Universitas Telkom.