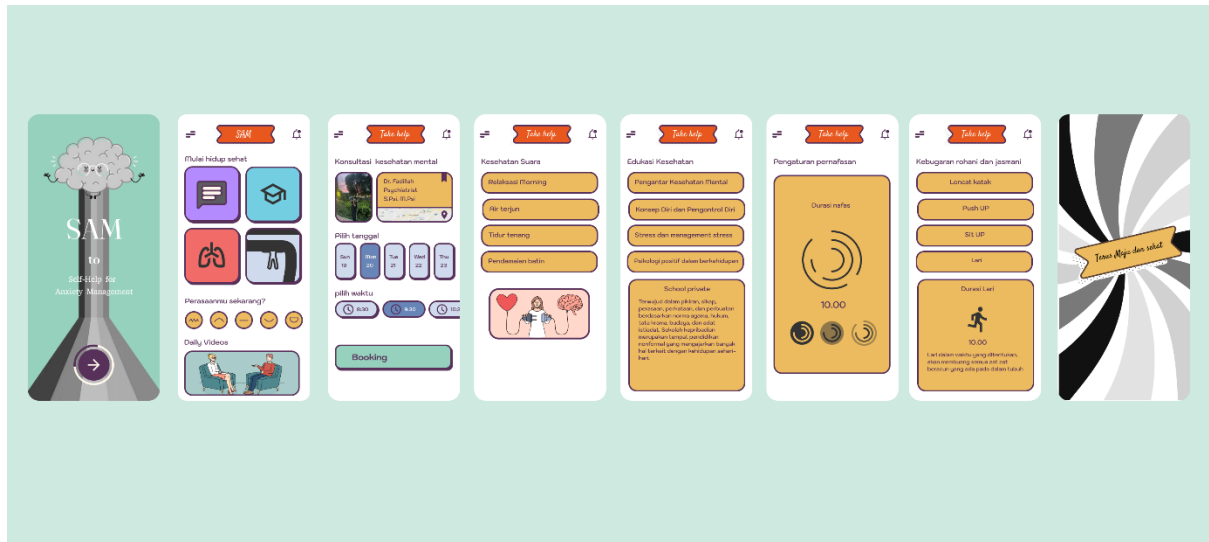


Nama : Ismail Wahyu Fadilah

NIM : 202010370311339

UX Metric Project 5 - Technology for Mental Illness

UX Metric Project 5 - Eye/Gaze Tracking



Link Prototype Figma:

<https://www.figma.com/proto/xlXFfRkzarao0CuWda8z0b/Mental-Health---Project-5?page-id=0%3A1&type=design&node-id=2-1538&viewport=1336%2C619%2C0.21&t=2UieLBXDC9NsQNPD-1&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=2%3A1538&mode=design>

Link Maze:

<https://t.maze.co/207894525>

Link Report

<https://app.maze.co/report/Project-5/3i5nhtlq1fcvq5/intro>

Description

Di era pesatnya teknologi yang kita hadapi saat ini, pembahasan tentang kecerdasan elektronik menjadi suatu keharusan. Kehadiran teknologi telah merubah cara kita hidup, memberikan akses yang tak terbatas pada berbagai kebutuhan dan informasi. Fenomena ini tidak hanya mencakup aspek material, namun juga memengaruhi kesehatan mental masyarakat, terutama di kalangan orang dewasa di Indonesia.

Di tengah dinamika kehidupan modern, banyak orang dewasa di negeri ini yang menghadapi tantangan kesehatan mental. Dalam konteks ini, aplikasi kesehatan yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti ponsel pintar menjadi solusi yang sangat diharapkan. Untuk mengatasi masalah kesehatan mental, aplikasi tersebut mungkin mengajarkan latihan pernafasan, memberikan panduan meditasi, dan membantu dalam menjadwalkan makan secara teratur.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kesulitan kesehatan mental sering kali menjadi akibat dari isolasi sosial dan kurangnya dukungan emosional. Oleh karena itu, melibatkan teknologi dalam membantu individu yang mungkin tidak memiliki teman atau dukungan sosial adalah langkah positif. Dengan menggunakan smartphone dan konektivitas internet yang luas, aplikasi kesehatan mental dapat menyediakan bantuan yang mudah diakses dan dapat diandalkan.

Penyakit kesehatan mental dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya aktivitas fisik, rendahnya tingkat pendidikan kesehatan mental, kebiasaan makan yang tidak teratur, dan kurangnya praktik meditasi. Dengan merinci masalah ini, kita dapat lebih memahami tantangan yang dihadapi oleh banyak orang dewasa saat ini.

Pentingnya pendekatan holistik terhadap kesehatan mental tidak dapat dilebih-lebihkan. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana aplikasi kecerdasan elektronik dapat membantu mengatasi berbagai aspek kesehatan mental yang dihadapi oleh masyarakat Indonesia. Dengan memahami lebih dalam permasalahan ini, diharapkan dapat ditemukan solusi yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kesejahteraan mental masyarakat.

Identify Stakeholders

1. Pengguna: Orang yang menggunakan system untuk mencari, memilih dan mengatasi permasalahan Kesehatan mereka.
2. Dokter Spesialis Psikolog: Pihak yang menyediakan jasa konsuling terkait dengan Kesehatan pengguna

Define The Scope

1. Menu Konsultasi Kesehatan: Setelah masuk kedalam aplikasi pengguna akan ditujukan dalam tampilan 4 menu utama, yang Dimana terdapat menu konsultasi bericon bubble chat. Didalam menu ini pengguna dapat memilih dokter, tanggal, dan waktu kapan ingin konsultasi

2. Menu Edukasi Kesehatan: Setelah menu konsultasi dalam 4 menu utama terdapat menu Edukasi Kesehatan. Dalam menu Edukasi Kesehatan terdapat 4 pilihan didalamnya yaitu pengantar Kesehatan mental, konsep diri dan pengontrol diri, stress dan management stress dan Psikolog positif dalam berkehidupan.
3. Menu Pengaturan pernapasan dan Kesehatan suara: dalam 4 menu utama salah satu diantaranya yaitu Menu pernapasan dan Kesehatan suara yang ber icon paru – paru manusia. Dalam menu ini Ketika pertama kali klik menu pengaturan suara pengguna akan diperlihatkan durasi pernapasan guna menenangkan pernapasan pengguna, lalu setelah pengaturan pernapasan selesai pengguna akan masuk kedalam menu Kesehatan suara yang Dimana didalamnya terdapat menu menu untuk menyehatkan pikiran.
4. Menu Kebugaran Rohani dan Jasmani: menu terakhir yaitu kebugaran Rohani dan jasmani yang ber icon orang. Didalam menu ini terdapat 4 hal yang bisa dilakukan pengukuran kebugaran yaitu Loncat katak, push up, sit up dan Lari.

User Stories

1. Sebagai pengguna, ketika saya menggunakan aplikasi saya Ingin adanya aplikasi yang menampilkan tentang kesehatan mental
Kriteria: Sistem memberikan fitur menu Edukasi Kesehatan
2. Sebagai pengguna, ketika saya menggunakan aplikasi saya Ingin adanya aplikasi yang memudahkan dalam memperoleh pengetahuan tentang pernafasan
Kriteria: Sistem memberikan fitur menu Pengaturan pernapasan & Kesehatan Suara
3. Sebagai pengguna, ketika saya menggunakan aplikasi saya Ingin adanya aplikasi yang memakai elemen kebugaran tubuh
Kriteria: Sistem memberikan fitur menu Kebugaran Rohani & Jasmani

Tahap pengujian pada maze dilakukan dengan menerapkan pengujian antarmuka kepada responden setelah desain antarmuka dibuat pada tahap prototipe. Ada 5 responden yang terlibat dalam pengujian desain antarmuka Aplikasi SAM App. Setiap skenario yang telah dirancang diuji, dengan tujuan memperoleh hasil yang efektif dan valid. Fokus pengujian ini adalah daftar kebutuhan pengguna dalam menggunakan aplikasi Maze. Penulis menyusun skenario berdasarkan kebutuhan yang telah ditetapkan, dan pengujian dilakukan agar pengguna dapat memahami 4 fitur utama Aplikasi SAM App, yaitu Konsultasi, Edukasi, Pernapasan & Suara serta Kebugaran Rohani dan Jasmani.

1. Skenario Konsultasi KESEHATAN

Penguji	Outcome	Duration	Misclicks
Responden 1	Direct	5.70s	0
Responden 2	Direct	14.00s	0
Responden 3	Direct	7.38s	0
Responden 4	Direct	18.29s	0
Responden 5	Direct	16.57s	0
Average	100%	12,04s	0.00%

2. Skenario Edukasi Kesehatan

Penguji	Outcome	Duration	Misclicks
Responden 1	Direct	4.24s	0
Responden 2	Direct	6.19s	0
Responden 3	Direct	4.23s	0
Responden 4	Direct	4.43s	0
Responden 5	Direct	4.74s	0
Average	100%	4.8s	0.00%

3. Skenario Pengaturan Pernapasan & Kesehatan Suara

Penguji	Outcome	Duration	Misclicks
Responden 1	Direct	6.08s	0
Responden 2	Direct	7.31s	0
Responden 3	Direct	9.77s	0
Responden 4	Direct	5.87s	0
Responden 5	Direct	31.30s	1
Average	100%	12,1s	6.3%

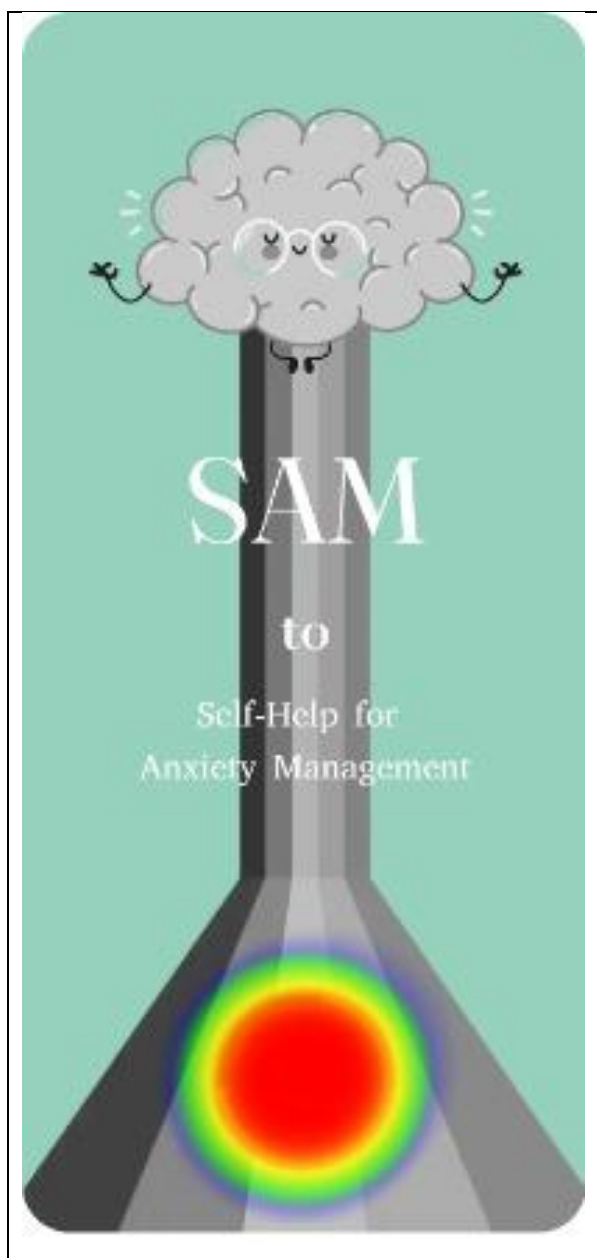
4. Skenario Kebugaran Rohani & Jasmani

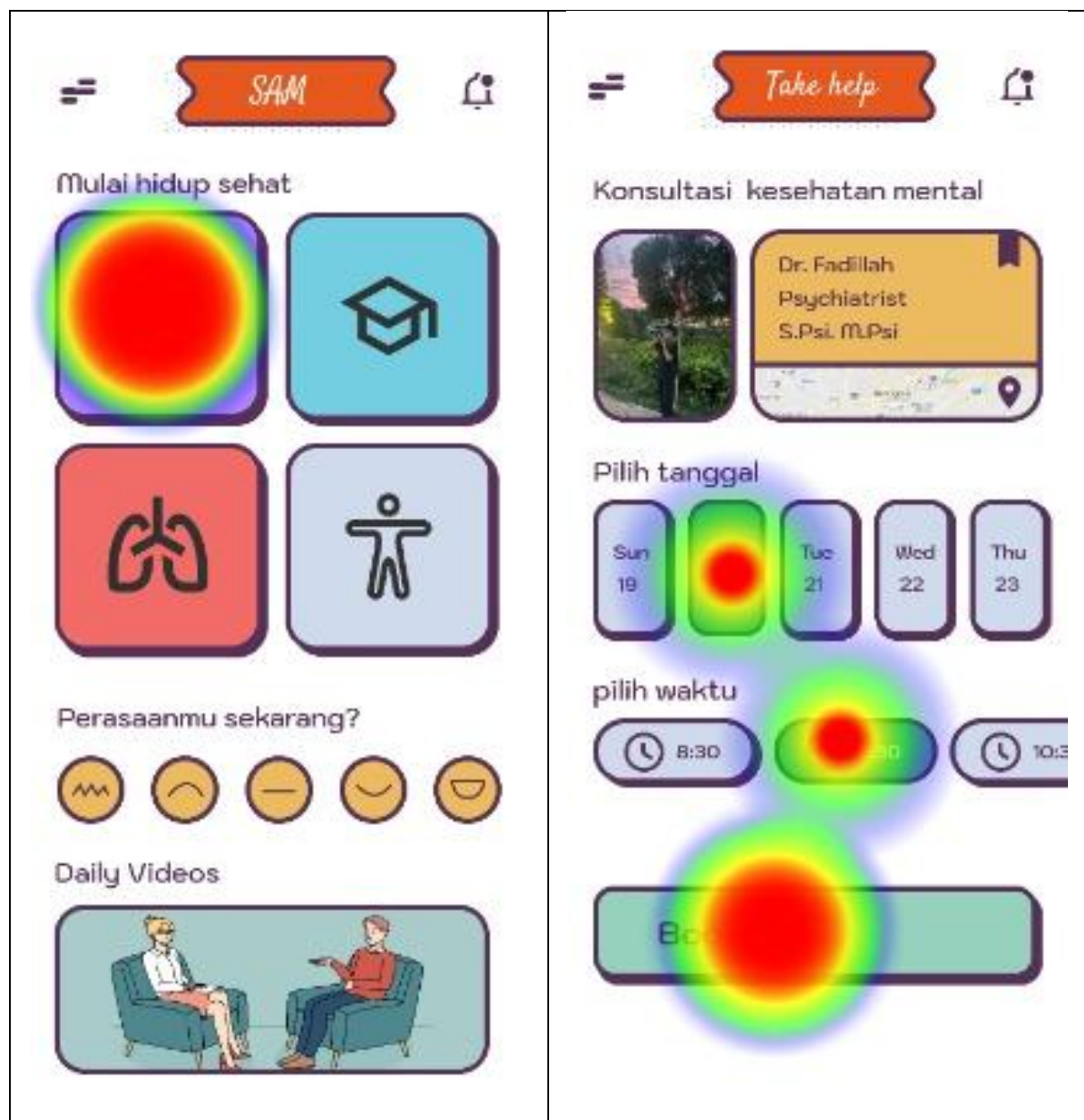
Penguji	Outcome	Duration	Misclicks
Responden 1	Direct	4.32s	0

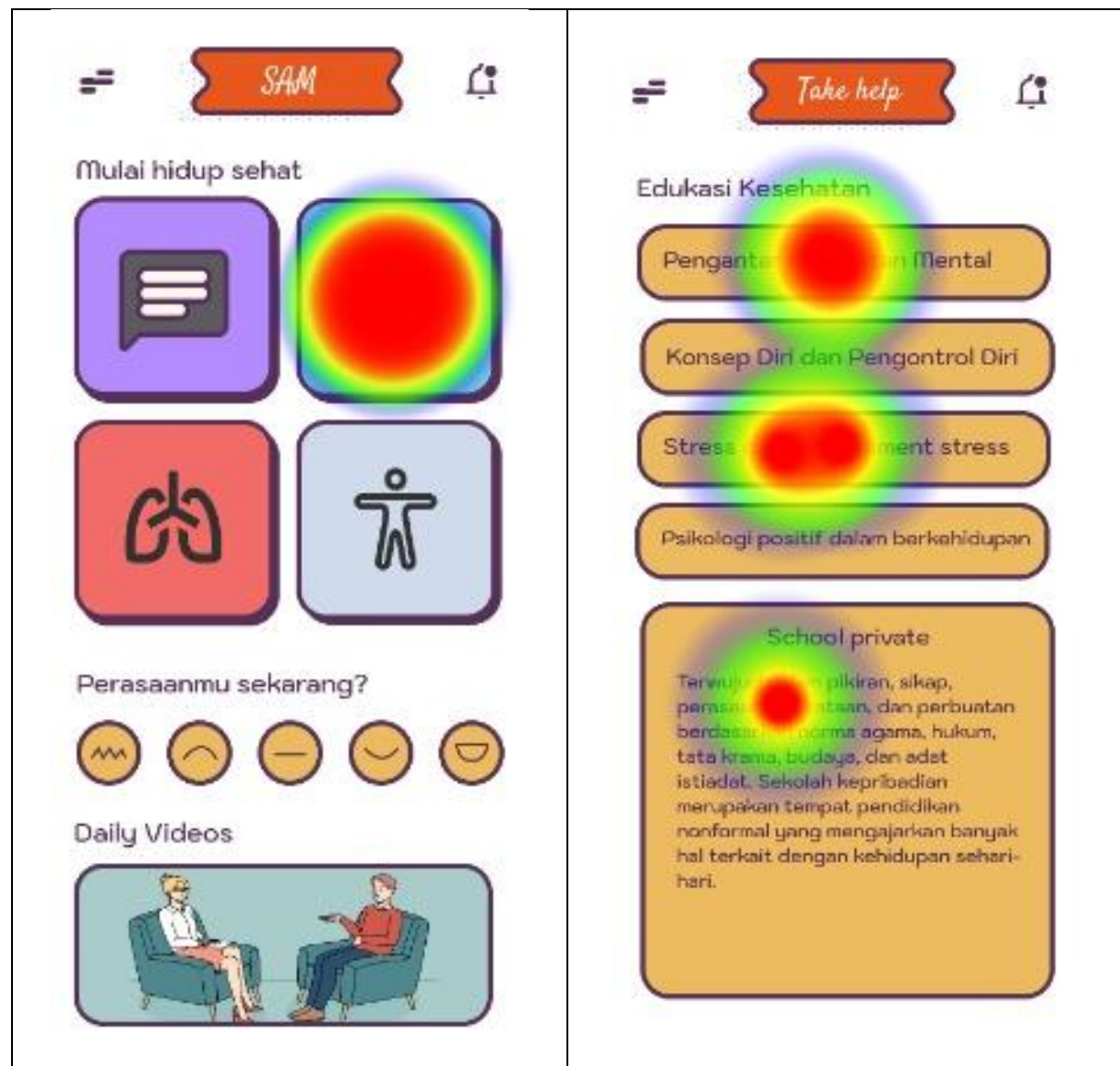
Responden 2	Direct	8.53s	0
Responden 3	Direct	5.66s	0
Responden 4	Direct	6.05s	1
Responden 5	Direct	12.95s	1
Average	100%	7.5s	16,7%

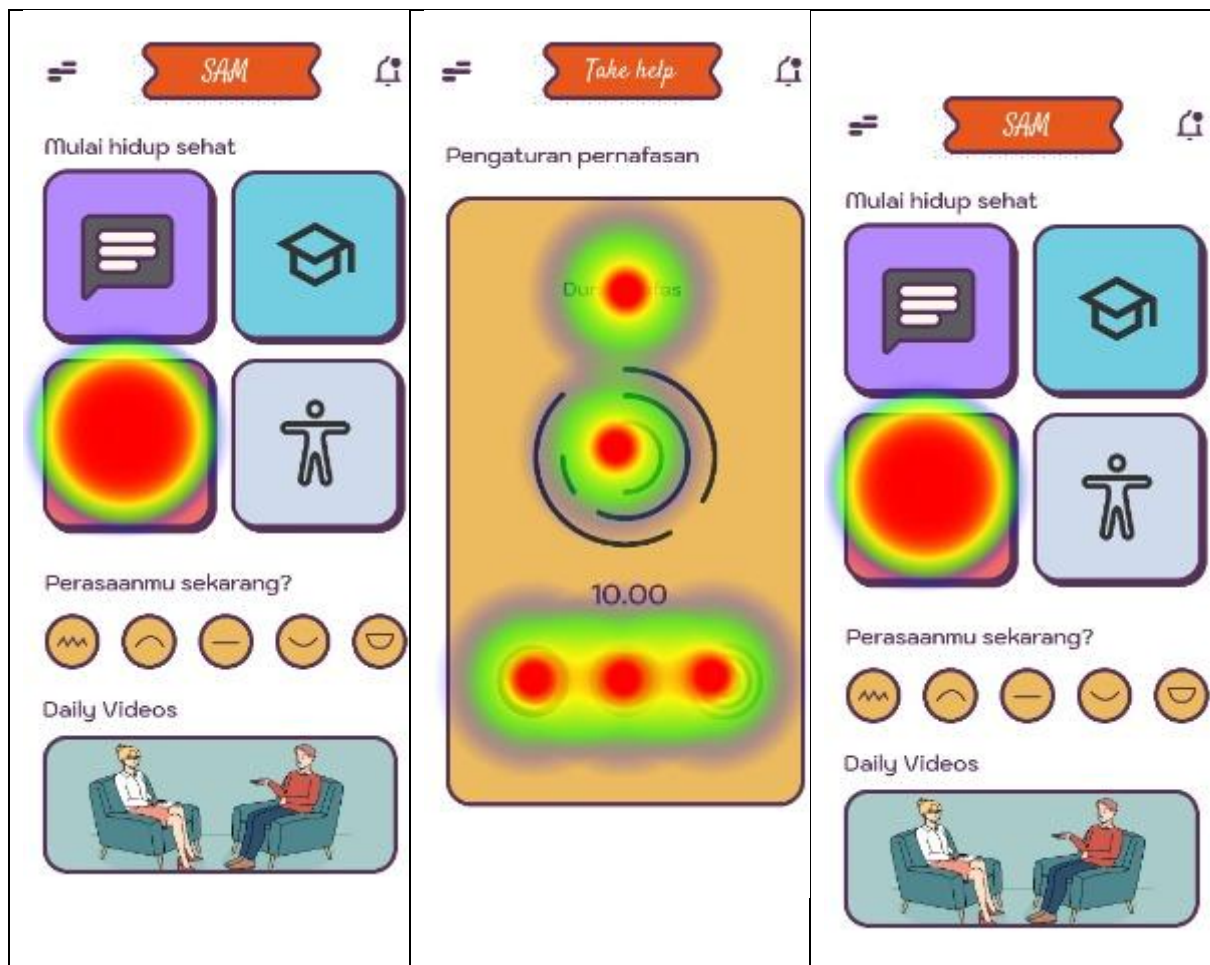
Eye/Gaze Tracking

Pengujian Eye/Gaze Tracking pada pengguna aplikasi melibatkan pemantauan serta analisis pergerakan mata pengguna saat berinteraksi dengan antarmuka aplikasi. Fokus utamanya adalah untuk memahami tempat di mana pengguna mengarahkan pandangannya, seberapa efisien proses navigasi, dan bagaimana elemen antarmuka memengaruhi pengalaman pengguna.











97

Maze version - Project 5

Project 5

Responses

5

of blocks

7

Berikut ini adalah hasil setiap 4 skenario yang sudah dibuat yaitu Konsultasi, Edukasi, Pernapasan & Suara serta Kebugaran Rohani dan Jasamani.

Digambar bawah ini UX Metric melibatkan beberapa komponen antara lain:

1. Waktu tugas (Task Time): Seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas tertentu di dalam aplikasi.
2. Tingkat Kesalahan (Error Rate): Seberapa sering pengguna membuat kesalahan selama penggunaan produk/aplikasi.
3. Kepuasan Pengguna (User Satisfaction): Melibatkan pengumpulan umpan balik dari pengguna untuk menilai sejauh mana mereka puas dengan pengalaman mereka.
4. Konversi (Conversion Rate): Berapa banyak pengguna yang menyelesaikan tujuan yang diinginkan, melakukan pembelian.
5. Task Success Rate (Tingkat Keberhasilan): Seberapa banyak pengguna yang berhasil menyelesaikan setiap scenario yang pengguna coba lakukan.

Menu Konsultasi

Prototype Test

Klik tanda panah untuk masuk kedalam aplikasi, Lalu Klik Logo Buble chat untuk masuk kedalam menu edukasi

100



100.0%

Direct success



0.0%

Mission unfinished



5

Total testers



0.0%

Misclick rate



12.4s

Avg duration

Menu Edukasi Kesehatan

Prototype Test

Klik Logo Toga untuk masuk kedalam menu Edukasi

100



100.0%

Direct success



0.0%

Mission unfinished



5

Total testers



0.0%

Misclick rate



4.8s

Avg duration

Menu Kesehatan Pernapasan dan Kesehatan Suara

Prototype Test

Klik Logo Paru - Paru, lalu klik durasi pernapasan untuk masuk kedalam menu kesehatan suara

97



100.0%

Direct success



0.0%

Mission unfinished



5

Total testers



6.3%

Misclick rate



12.1s

Avg duration

Menu Kebugaran Rohani dan Jasmani

Prototype Test

Klik Logo Orang untuk masuk kedalam menu Kebugaran Rohani dan Jasmani

90



100.0%

Direct success



0.0%

Mission unfinished



5

Total testers



16.7%

Misclick rate



7.5s

Avg duration

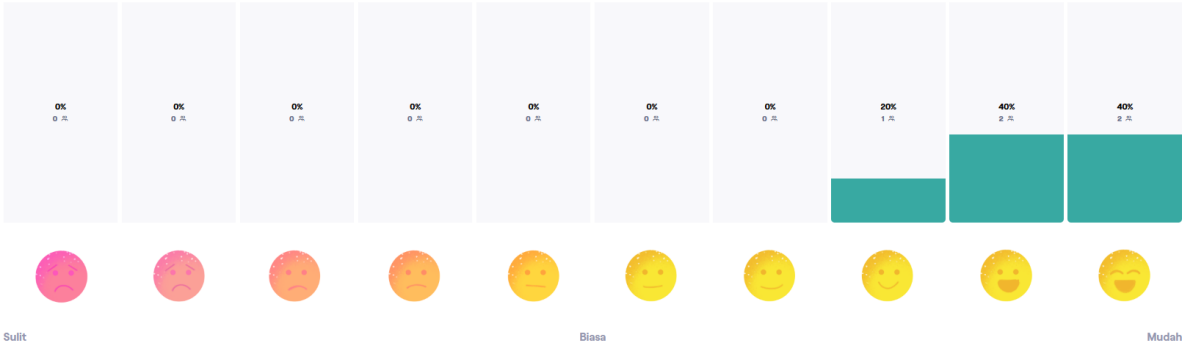
Berikut ini adalah hasil Opinion Scale, hasil pengujian dari 5 responden, pada scenario 1 & 2 melakukan Konsultasi dan Edukasi Kesehatan memiliki rate 20% Hampir Biasa, 40% mudah dan 40% sangat mudah untuk dilakukan. Skenario 2 Pengaturan Pernapasan & Kesehatan Suara memiliki rate 20% Hampir Biasa, 40% mudah dan 40% sangat mudah untuk digunakan. Skenario 3 Fitur Kebugaran Rohani dan Jasmani memiliki rate 100% untuk dilakukan.

Kemudahan dalam menggunakan menu Konsultasi Kesehatan & Edukasi Kesehatan

Opinion Scale

5
Responses

9.2
Average

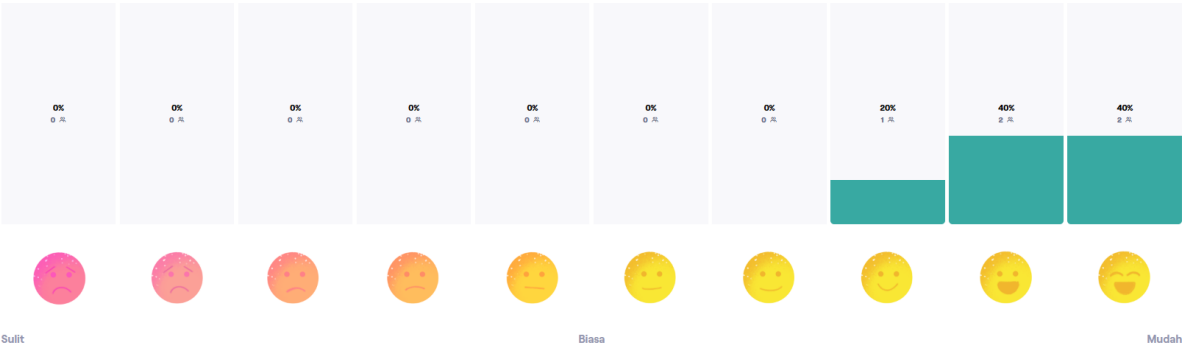


Kemudahan dalam menggunakan menu Kesehatan Pernapasan & Kesehatan Suara

Opinion Scale

5
Responses

9.2
Average



Kemudahan dalam menggunakan menu Kebugaran Rohani dan Jasmani

Opinion Scale

5
Responses

10
Average

