

## **POSITIVE YOU**

LAPORAN INI DISUSUN UNTUK MEMENUHI TUGAS AKHIR MATA KULIAH  
INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER



DISUSUN OLEH

Salsabila Oktafani	2010511001
Alvin Putra Perdana	2010511011
Jihan Kamilah	2010511013
Rivardi	2010511014
Ardella Malinda Sarastri	2010511021
Nurhikmah Mawaddah Solin	2010511026

Kelas A

**PROGRAM STUDI SARJANA INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”**

**JAKARTA**

**2021/2022**

## DAFTAR ISI

<b>Tentang <i>Prototype</i> .....</b>	<b>4</b>
<b>Tujuan dan Hasil yang akan dicapai .....</b>	<b>7</b>
<b>Metodologi Pengembangan .....</b>	<b>7</b>
<b>Kesimpulan .....</b>	<b>45</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Empathy Map .....	9
Gambar 2. Pains dan Gains Poin .....	9
Gambar 3. Target Pengguna .....	10
Gambar 4. Point Of View .....	11
Gambar 5. How Might We .....	12
Gambar 6. Crazy 8's dari setiap anggota kelompok .....	13
Gambar 7. Wireframe Dari Crazy 8's yang Terpilih .....	13
Gambar 8. Task Flow .....	14
Gambar 9. HiFi Launch Screen .....	15
Gambar 10. HiFi Sign Up Page .....	16
Gambar 11. HiFi Login Page .....	17
Gambar 12. HiFi Login Page With Facebook .....	18
Gambar 13. HiFi Login Page With Google .....	19
Gambar 14. HiFi Homepage .....	20
Gambar 15. HiFi Reminder Page .....	21
Gambar 16. HiFi Add Reminder Page .....	22
Gambar 17. HiFi My List Page .....	23
Gambar 18. HiFi Add Activity Page .....	24
Gambar 19. HiFi Add Activity My List Page .....	25
Gambar 20. HiFi Success Add Activity My List Page .....	26
Gambar 21. HiFi Checklist Activity My List Page .....	27
Gambar 22. HiFi Complete Activity My List Page .....	28
Gambar 23. HiFi TipsnTricks Page .....	29
Gambar 24. HiFi TipsnTricks Detail Page .....	30
Gambar 25. HiFi Quotes Page .....	31
Gambar 26. HiFi Qoutes Detail Page .....	32
Gambar 27. HiFi Mood Tracking Page .....	33
Gambar 28. HiFi Mood Tracking Page 2 .....	34
Gambar 29. HiFi Mood Tracking Page 3 .....	35
Gambar 30. HiFi Mood Tracking Page 4 .....	36
Gambar 31. HiFi Mood Tracking Result Page .....	37
Gambar 32. HiFi Daily Inspiration Page .....	38
Gambar 33. HiFi Daily Inspiration Detail Page .....	39
Gambar 34. HiFi Insight Page .....	40
Gambar 35. HiFi Insight Page 2 .....	41
Gambar 36. HiFi SettingPage .....	42
Gambar 37. HiFi Profile Page .....	43
Gambar 38. HiFi Logout Page .....	44

## Tentang *Prototype*

*Prototype* yang kami buat merupakan sebuah aplikasi penunjang bagi anak muda dalam mengatur atau menyusun berbagai kegiatannya sehari-hari. Hal tersebut bertujuan untuk meminimalisir adanya kegiatan atau aktivitas yang terlewat untuk diselesaikan. Selain itu, dalam aplikasi POSITIVE YOU ini pun menyediakan beberapa fitur yang dapat membantu anak-anak muda dalam menghadapi aktivitas sehari-hari. Fitur tersebut antara lain adalah:

1. *Reminder*

Sebuah fitur yang berfungsi sebagai alat pengingat suatu kegiatan di rentang waktu yang telah ditentukan oleh *user* dari aplikasi POSITIVE YOU.

2. *My List*

Sebuah fitur yang berfungsi untuk membuat, memantau dan mengatur berbagai kegiatan harian dari *user* POSITIVE YOU. Setiap user dapat membuat daftar kegiatannya masing-masing untuk hari ini, besok hingga lusa.

3. *Tips and Trick*

Sebuah fitur yang dapat memberikan tips dan trik untuk berbagai kategori yang berkaitan erat dengan keseharian *user* POSITIVE YOU. Tips dan trik tersebut disajikan dalam bentuk teks dan video yang bervariasi guna memberikan pengalaman yang tidak membosankan. Adapun kategori yang tersedia dalam fitur *Tips and Trick* ini yakni sebagai berikut:

- a. *Educational*

Tips dan trik dalam kategori ini akan menyajikan hal-hal dalam lingkup dunia pendidikan. Setiap *user* dapat menonton ataupun membaca berbagai tips yang telah disajikan dan kemudian menerapkannya secara langsung pada saat di sekolah atau di universitas.

b. *Daily Life*

Tips dan trik dalam kategori ini akan menyajikan hal-hal dalam lingkup kegiatan sehari-hari serta mencakup berbagai tips untuk aktivitas bersosialisasi dengan orang sekitar.

c. *Personal*

Tips dan trik dalam kategori ini akan menyajikan mengenai hal-hal yang terkait dengan diri sendiri. Tips disini akan membantu *user* untuk mengubah berbagai hal seperti menaikkan rasa percaya diri di hadapan publik, melatih *public speaking*, mengenal lebih dalam diri sendiri sehingga user Positive You menuju ke arah yang lebih baik.

d. *Friendship*

Tips dan trik dalam kategori ini akan menyajikan hal-hal terkait dengan hubungan pertemanan dari *user* POSITIVE YOU. Salah satunya agar dapat membangun relasi pertemanan yang positif serta produktif agar terhindar dalam aktivitas yang merugikan ataupun sebagainya.

4. *Mood Tracking*

Sebuah fitur yang dapat memantau perasaan dari *user* POSITIVE YOU. Setiap *user* dapat mengisi berbagai pertanyaan ringan mengenai perasaan dari *user* tersebut di satu hari. Yang nantinya data tersebut akan di rekap, sehingga aplikasi POSITIVE YOU dapat memberikan beberapa rekomendasi yang relevan sesuai dengan kebutuhan *user* saat itu. Fitur ini bermaksud agar user selalu berada di kondisi yang optimal dalam menjalankan kegiatan sehari-hari.

5. *Daily Inspiration*

Sebuah fitur yang memberikan berbagai inspirasi atau ide untuk mengisi kegiatan sehari-hari dari *user* POSITIVE YOU agar tetap produktif. Fitur ini akan

menawarkan sejumlah inspirasi atau rekomendasi kegiatan yang akan dilakukan oleh *user* POSITIVE YOU. Ada berbagai macam bentuk inspirasi tergantung dari *mood user* itu sendiri, apakah sedang merasa bosan? Ingin bersantai? Atau tetap produktif? Dari hal tersebut, akan menampilkan berbagai macam inspirasi aktivitas disertai manfaat yang akan dirasakan oleh *user* saat melakukan aktivitas tersebut.

#### 6. *Quotes*

Sebuah fitur yang memberikan berbagai kutipan-kutipan motivasi (*Quotes*) dari berbagai tokoh Tanah Air hingga dunia yang akan selalu memotivasi *user* POSITIVE YOU. Kutipan-kutipan yang tersedia pun terbagi menjadi beberapa kategori, antara lain:

- a. *Work*
- b. *Love*
- c. *Politics*
- d. *Social*

Pada setiap harinya, quotes yang disajikan akan diperbaharui agar *user* mendapatkan sesuatu yang baru setiap harinya dan mendapatkan motivasi yang sangat membangun untuk menyelesaikan berbagai aktivitas sehari-hari.

#### 7. *Insight*

Sebuah fitur yang memberikan rangkuman *mood* hasil *tracking* setiap satu minggu selama *user* menggunakan aplikasi POSITIVE YOU. Hal yang akan disajikan pada fitur ini meliputi *graph* dengan emoji sesuai yang *User* pilih pada fitur *Mood Tracking* dan keseluruhan *Mood user* dalam kurun waktu satu minggu,

## Tujuan dan Hasil yang akan dicapai

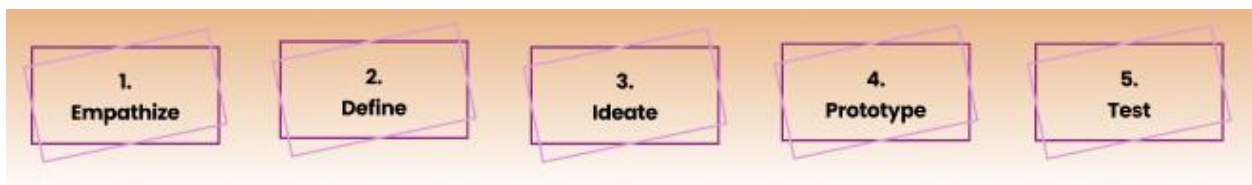
Tentunya dalam pengembangan aplikasi POSITIVE YOU memiliki tujuan dan hasil yang akan dicapai guna menjawab permasalahan mengenai tema yang diangkat yaitu “Bangkit dan Berjuang“, berdasarkan tema tersebut aplikasi POSITIVE YOU dimaksudkan untuk “*Fight against self-doubt*” atau bertujuan untuk membuat diri *user* yaitu remaja untuk terus berusaha dan berjuang demi kemajuan menuju ke arah lebih positif, berikut ini uraiannya :

1. Membantu *user* untuk lebih terorganisir, dan tepat jadwal sesuai kegunaan dari fitur *My List*, dan *Reminder* yaitu sebagai pengingat atas adanya kegiatan atau tugas yang harus segera dilakukan.
2. Memfasilitasi *user* untuk lebih mengenal diri sesuai kegunaan fitur *Mood Tracking*, dan *Insight* yaitu sebagai pencatat *mood user* tiap harinya.
3. Memudahkan *user* untuk mengembangkan diri sesuai kegunaan fitur *Tips n Tricks* yaitu untuk memberikan cara-cara melakukan suatu hal lebih mudah.
4. Memfasilitasi *user* untuk lebih termotivasi, dan tidak mudah bosan sesuai kegunaan fitur *Daily Inspiration*, dan *Quotes* yaitu untuk memberikan saran atau rekomendasi hal menarik dan kalimat penyemangat atas aktifitas keseharian.
5. Membuat *user* lebih semangat dalam menyelesaikan kegiatan atau tugas sesuai dengan salah satu *Pop up Congratulations* fitur aplikasi POSITIVE YOU yaitu sebagai bentuk apresiasi kepada *user* atas selesainya *activity* di *My List*.

## Metodologi Pengembangan

Dalam proses pengembangan desain antarmuka aplikasi POSITIVE YOU, kami memakai metode framework *Design Thinking*. Istilah ‘Design Thinking’ sudah muncul sejak tahun 1980-an, dan mulai dikembangkan pada tahun 2000, salah satunya oleh Stanford University Design School yang mencetuskan adanya 5 tahapan dalam proses desain thinking yakni *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Design thinking itu sendiri adalah metode yang dipergunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan

kreatif dan memberikan kemudahan dalam praktisnya. Yang mana pada proses tersebut dilakukan secara berulang dengan maksud menempatkan diri sebagai *user* agar dapat memahami *user*, mendefinisikan masalah dan solusi tepat untuk menyelesaikannya. Design thinking seperti yang telah disebutkan lebih terfokus kepada pola pikir manusia untuk menyelesaikan permasalahan, melakukan *brainstorming* demi memunculkan berbagai ide, dan mempraktekannya dalam *prototyping* dan testing. Berikut ini penjelasan tiap tahap yang terdapat dalam design thinking :

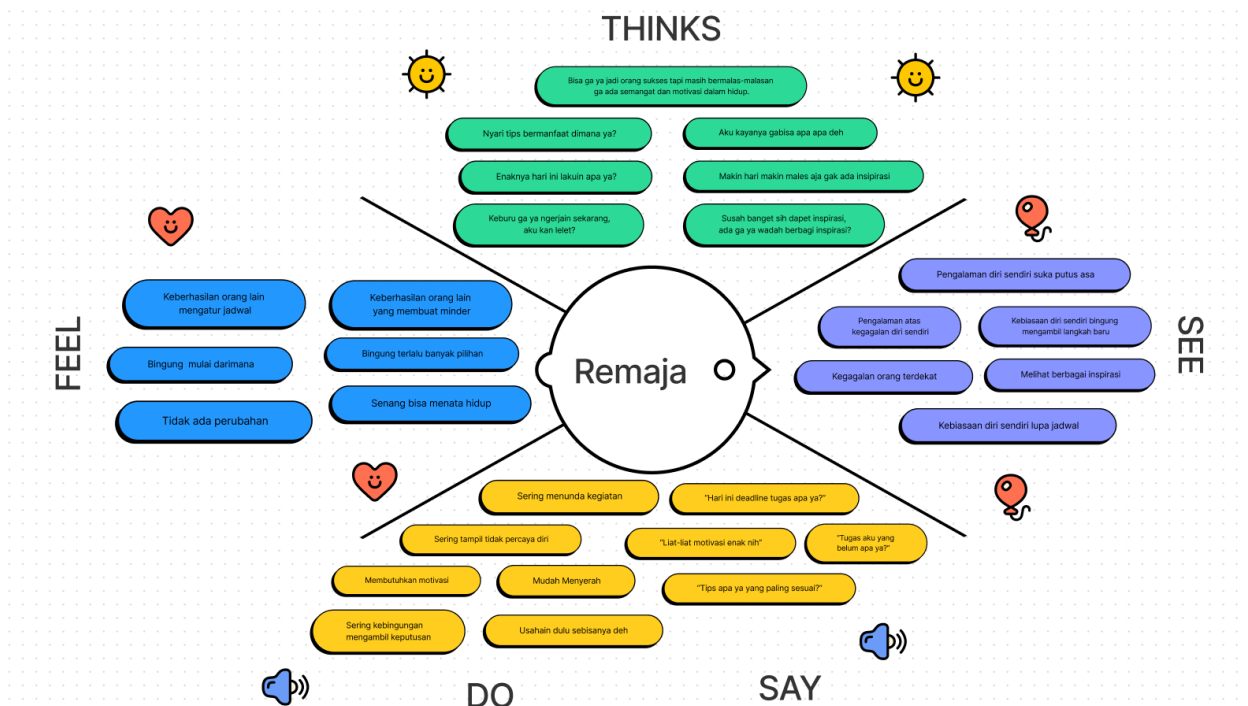


#### 1. *Empathize*

Tahap pertama ialah *empathize* yang merupakan tahapan mencari tahu, memahami sudut dan kebutuhan target *user* (keluhan, keinginan, dan tujuan). Tahap ini sangat penting karena berhubungan dengan ‘apa’ yang harus dikerjakan atau diperhatikan dalam pembuatan suatu produk atau aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, tahapan ini memiliki tujuan lain yang lebih dalam yaitu untuk dapat lebih memahami masalah dan isu terkait. Pembuat aplikasi harus mampu mengembangkan dan memperoleh wawasan suatu pengalaman dari pengguna. Mengumpulkan apa yang diperlukan dari pengguna dengan lebih memahami pengalaman pengguna.

Pada project ini, kami selaku anggota kelompok menempatkan diri sendiri sebagai target *user* yaitu remaja dengan kisaran umur 13-23 tahun, dan mulai membuat ‘*Empathy Map*’ yang terdiri dari poin *Think*, *Feel*, *See*, *Say*, dan *Do*. Contohnya, poin *Think* yaitu “Enaknya hari ini lakuin apa ya?”. Setelah penyusunan *empathy map*, kami mulai menyusun *pains* dan *gains* poin. *Pains* itu sendiri berisi pengalaman negatif *user*, dan *gains* sendiri berisi hal yang diharapkan *user*, apa yang akan dapat memuaskan *user* dalam desain yang dibuat atau hal untuk meningkatkan *value user*.

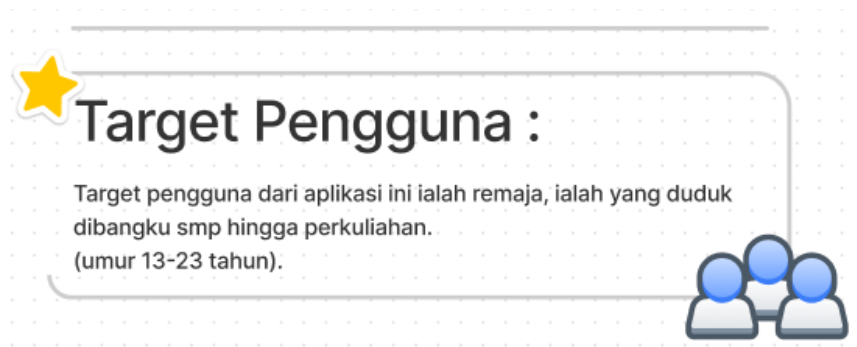




**Gambar 1. Empathy Map**



**Gambar 2. Pains dan Gains Poin**



**Gambar 3. Target Pengguna**

## 2. *Define*

Pada tahapan *define* kami mengidentifikasi permasalahan pengguna yang ingin diselesaikan kemudian melakukan pengamatan atau memahami permasalahan tersebut dari sudut pandang pengguna. Tahap *define* menyimpulkan pernyataan tentang apa yang didapat sebelumnya sesuai dengan ruang lingkup dan permasalahannya. Pada tahap ini kami dituntut untuk dapat memahami masalah yang didapat dan selanjutnya masuk ke dalam tahap analisa kebutuhan *user*.

Melanjuti tahap *empathy map* serta pain dan gain poin yang sudah dibuat sebelumnya, kami bersama-sama mendiskusikan terkait fitur apa saja yang kemungkinan dibutuhkan *user* aplikasi POSITIVE YOU. Proses pencarian ide fitur tersebut dapat didukung dengan metode perancangan '*Point Of View (POV)*' dan '*How Might We (HMW)*'. POV atau dalam bahasa indonesia berarti sudut pandang, POV sendiri yakni proses mendetailkan sudut pandang penulis terhadap pemahaman mendalam terkait *user* secara spesifik, kebutuhan, dan inti pemikiran penulis terhadap *user*. Sedangkan HMW itu sendiri berdasarkan dari POV yang telah dibuat, segala sudut pandang *user* pada POV akan diusahakan untuk mengeksplor dan memberikan jawaban atas POV *user*. Metode ini terbilang tepat terhadap kasus yang kami kerjakan hingga akhirnya kami mendapatkan dua poin HMW. Berikut gambar lebih jelasnya :



Gambar 4. Point Of View



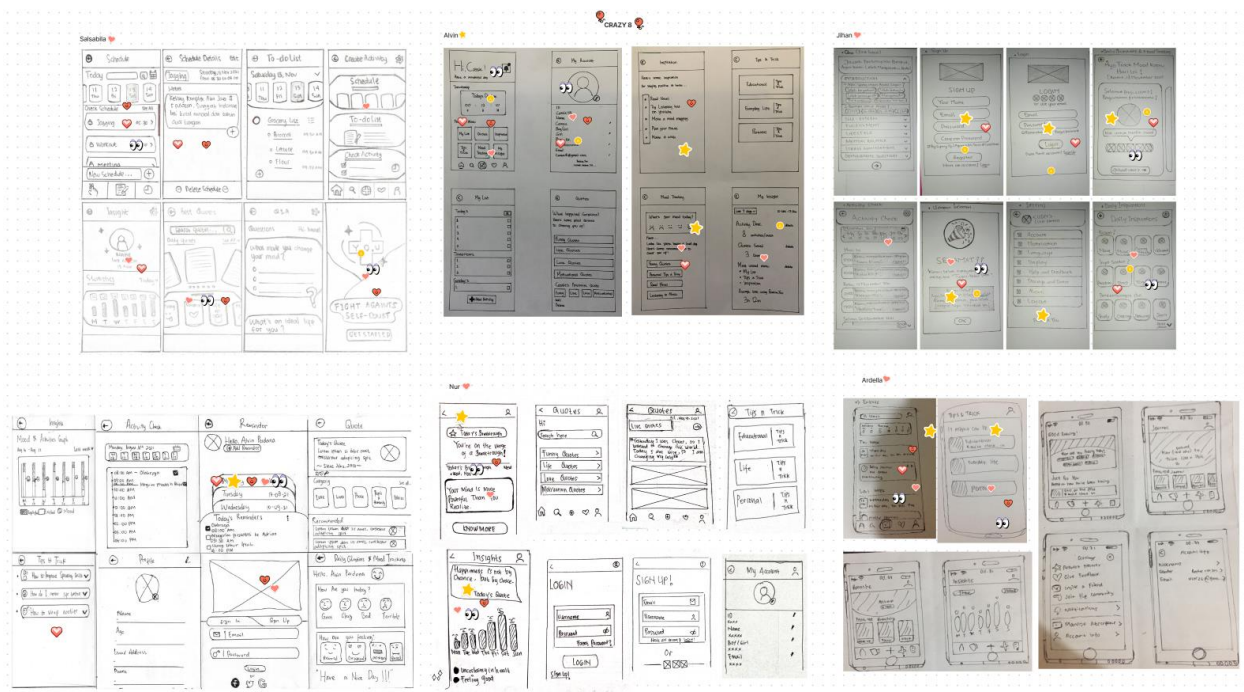


Gambar 5. How Might We

### 3. Ideate

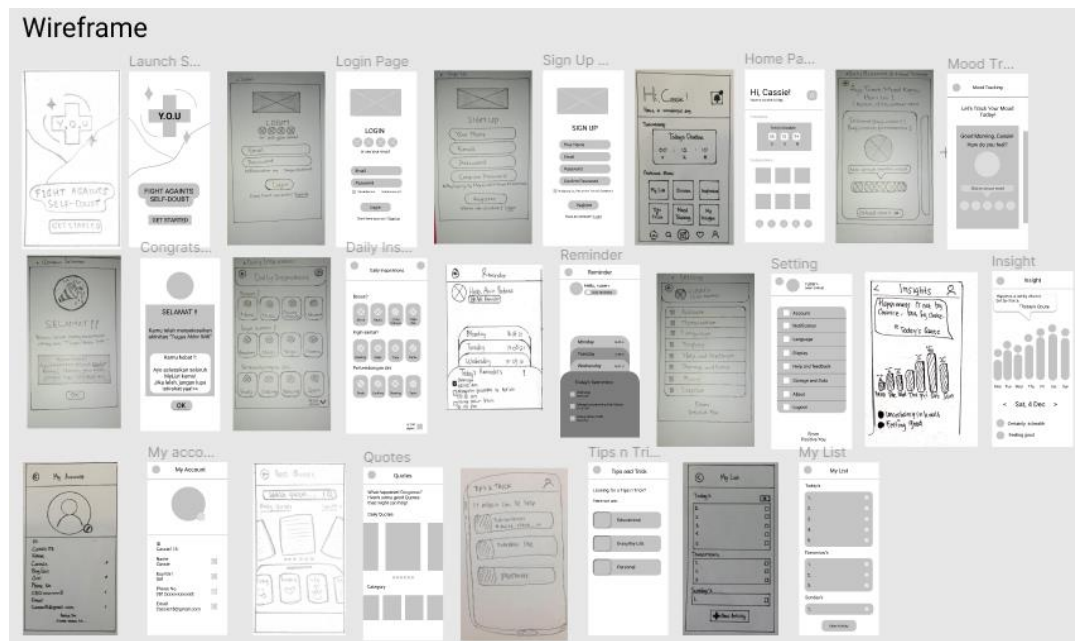
Jika pada tahap sebelumnya adalah tahapan untuk mendiskusikan atau gambaran perancangannya, maka tahap *ideate* disini merupakan kegiatan pengambilan keputusan dari topik yang sudah didiskusikan. Sehingga, pengumpulan sudut pandang dari tim, pembuatan variasi dari segala macam pemikiran tim, dan solusi diharapkan dengan mudah dikeluarkan pada tahap ideate ini.

Pada tahap ideate pengembangan aplikasi POSITIVE YOU, kami memulai membuat gambaran kasar atau sketsa dari desain antarmuka aplikasi yaitu dengan merancang *Crazy 8's*. *Crazy 8's* disini berfungsi untuk memunculkan ide sebanyak-banyaknya dari masing-masing anggota dimana masing-masing anggota mau tidak mau harus mengeksplor segala berbagai kemungkinan. Jika sudah, dapat dilakukan voting desain fitur manakah yang sekiranya diperlukan. Berikut ini rancangan *Crazy 8's* :



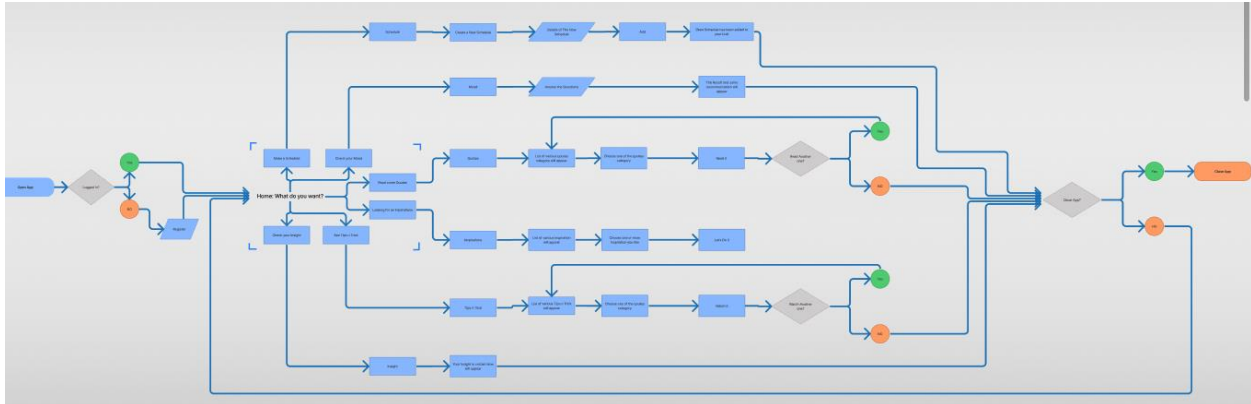
**Gambar 6. Crazy 8's dari setiap anggota kelompok**

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya bahwa dari desain yang ada akan di vote dan memasuki tahap wireframe. Berikut beberapa desain yang terpilih :



**Gambar 7. Wireframe Dari Crazy 8's yang Terpilih**

Setelah membuat wireframe langkah selanjutnya yaitu kami membentuk *task flow* yang bertujuan untuk menggambarkan tahapan setiap halaman ketika memproses sesuatu agar mudah dipahami kegunaan dari setiap halaman.



**Gambar 8. Task Flow**

Berikut link Figma dari pembuatan *Empathy Map* sampai *Crazy 8's* :

[https://www.figma.com/file/SoqJmgw5fWpW4J9YLZhZU/Empathy-Map\\_Jihan-Kamilah-and-Team-Project](https://www.figma.com/file/SoqJmgw5fWpW4J9YLZhZU/Empathy-Map_Jihan-Kamilah-and-Team-Project)

#### 4. *Prototype*

Dalam tahap ini kami mengumpulkan ide terbaik dan mengimplementasikan ide tersebut menjadi sebuah prototype.

Langkah-langkah yang kami lakukan adalah :

1. Menggunakan aplikasi Figma dimana ukuran ataupun *frame* yang kami gunakan adalah frame device iPhone 11 Pro Max untuk desain aplikasi *mobile* POSITIVE YOU.
2. Membuat komponen yang ada menggunakan *tools* dari *plugins* yang tersedia di Figma, untuk icon-icon dan vektor-vektor dari Google dan *tools* dari *plugins*.

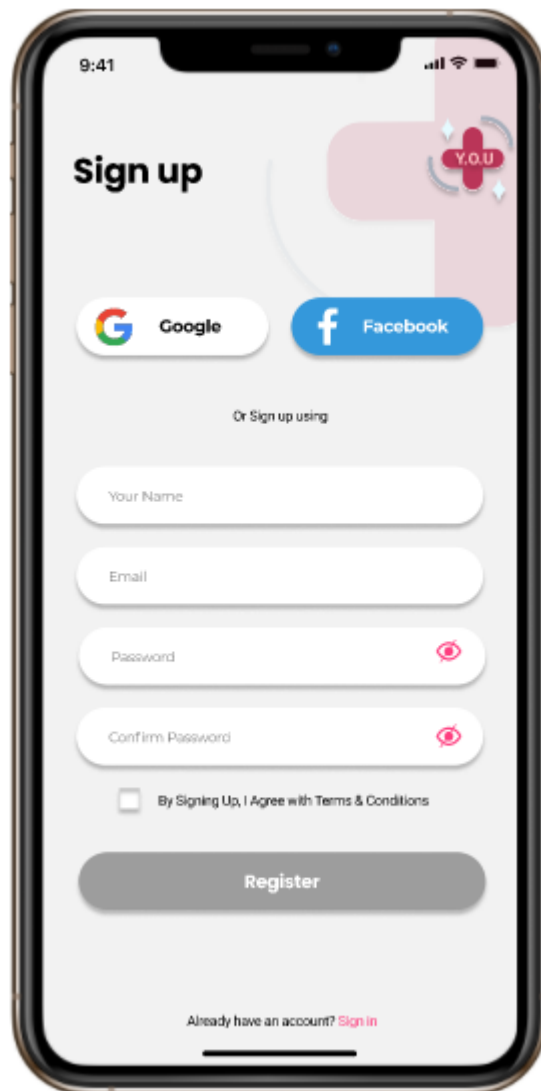
3. Pemilihan warna yang sesuai berdasarkan beberapa palette yang ada agar warna tampilan dari aplikasi POSITIVE YOU dapat membuat *user* nyaman ketika melihatnya.

#### HASIL PROTOTYPE:



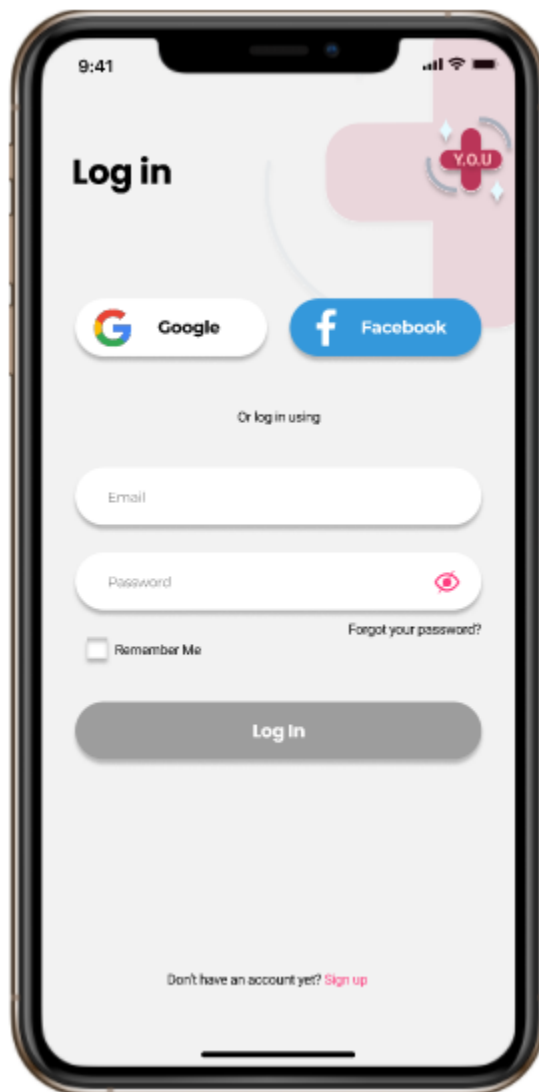
Gambar 9. HiFi Launch Screen



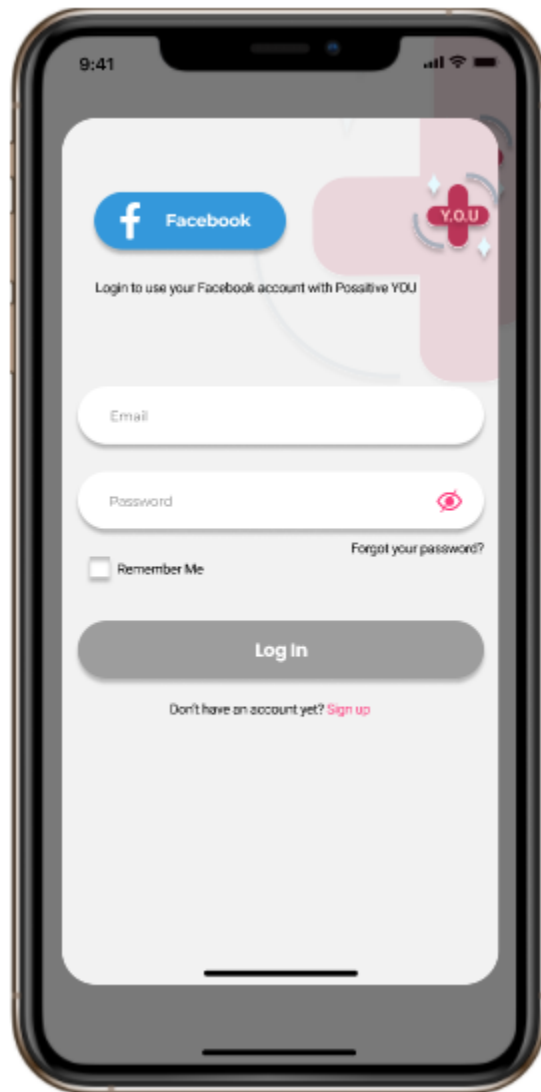


**Gambar 10. HiFi Sign Up Page**

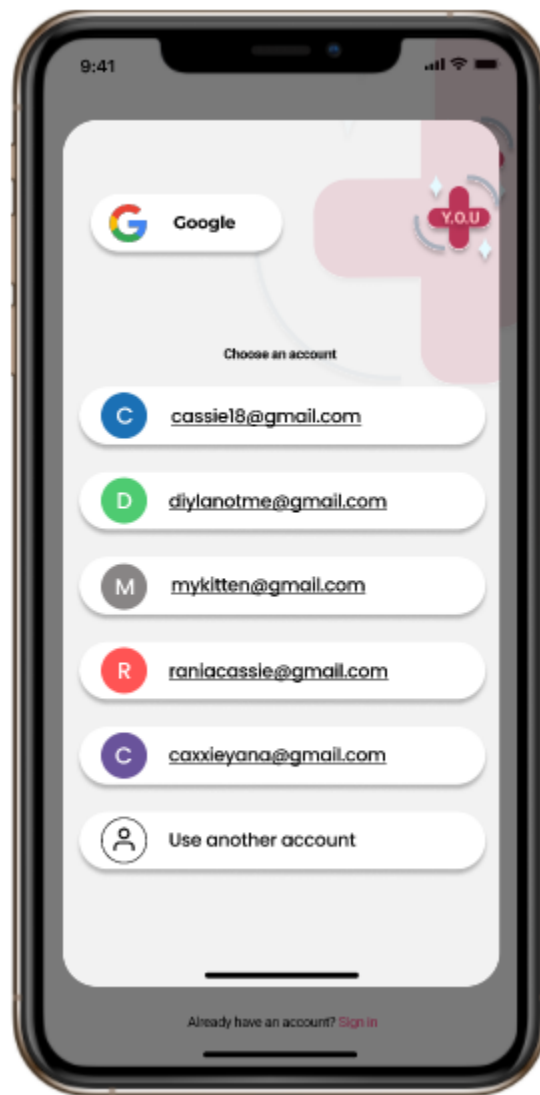




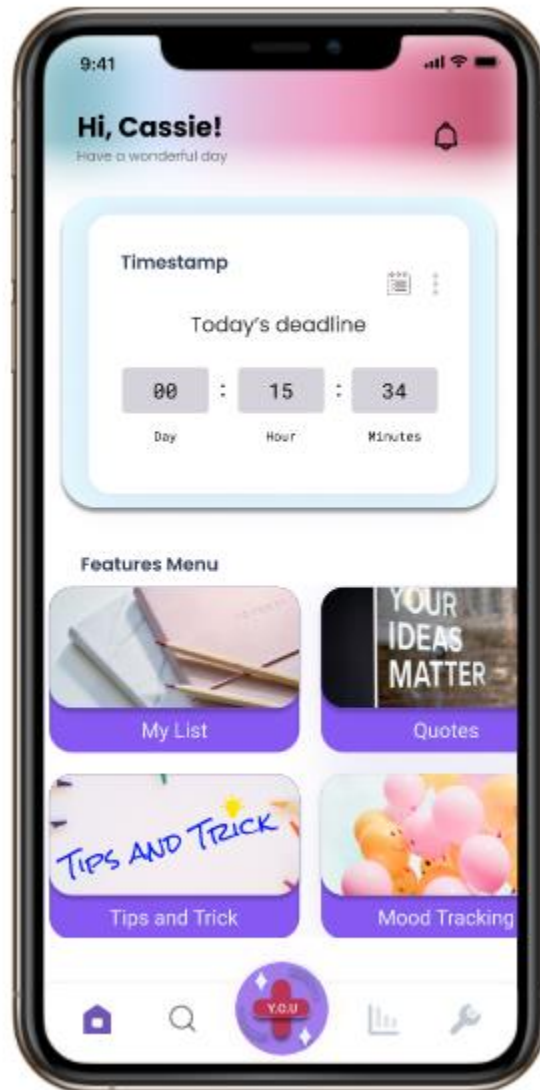
**Gambar 11. HiFi Login Page**



**Gambar 12. HiFi Login Page With Facebook**



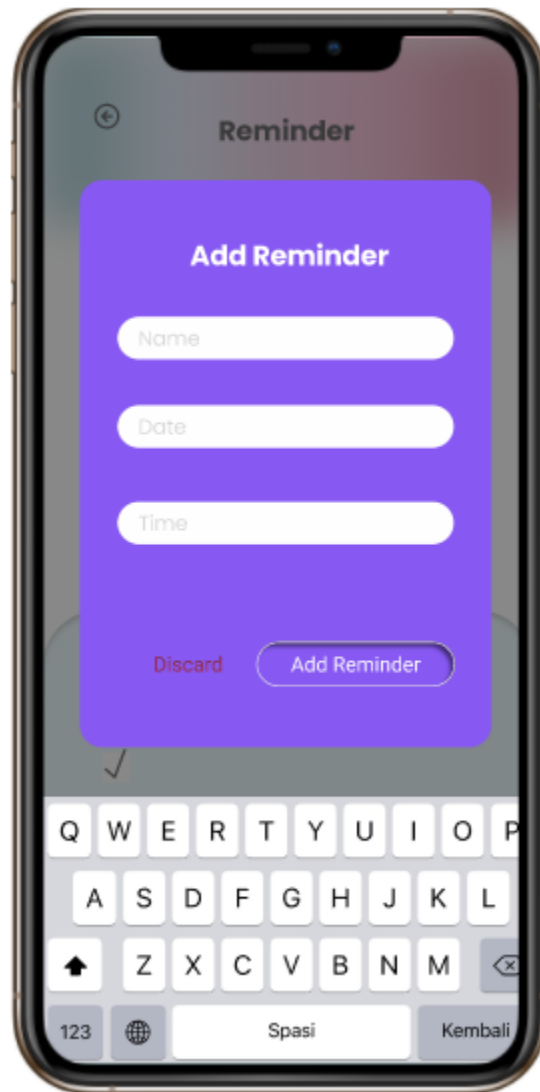
**Gambar 13. HiFi Login Page With Google**



Gambar 14. HiFi Homepage



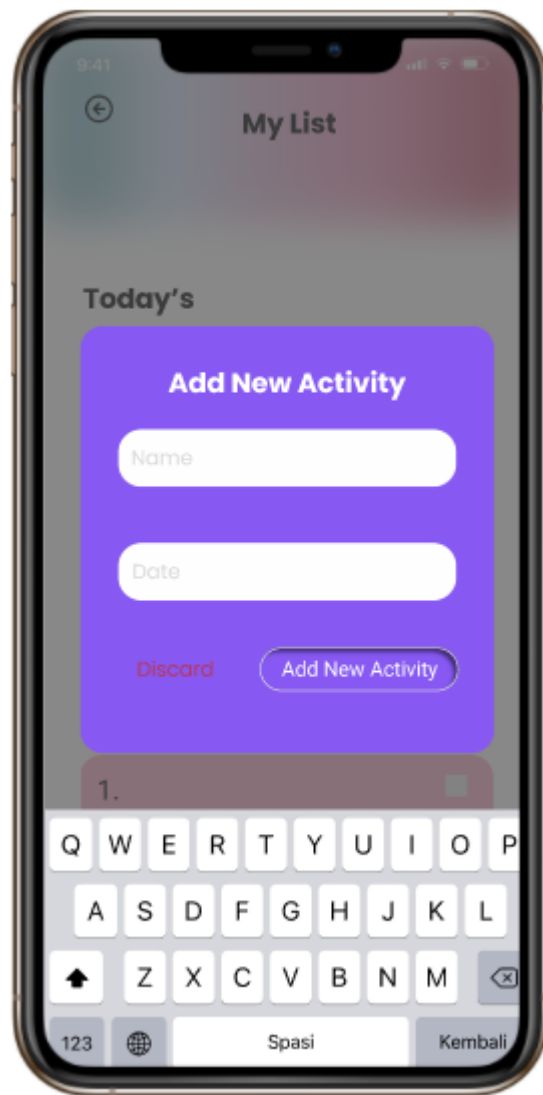
**Gambar 15. HiFi Reminder Page**



**Gambar 16. HiFi Add Reminder Page**

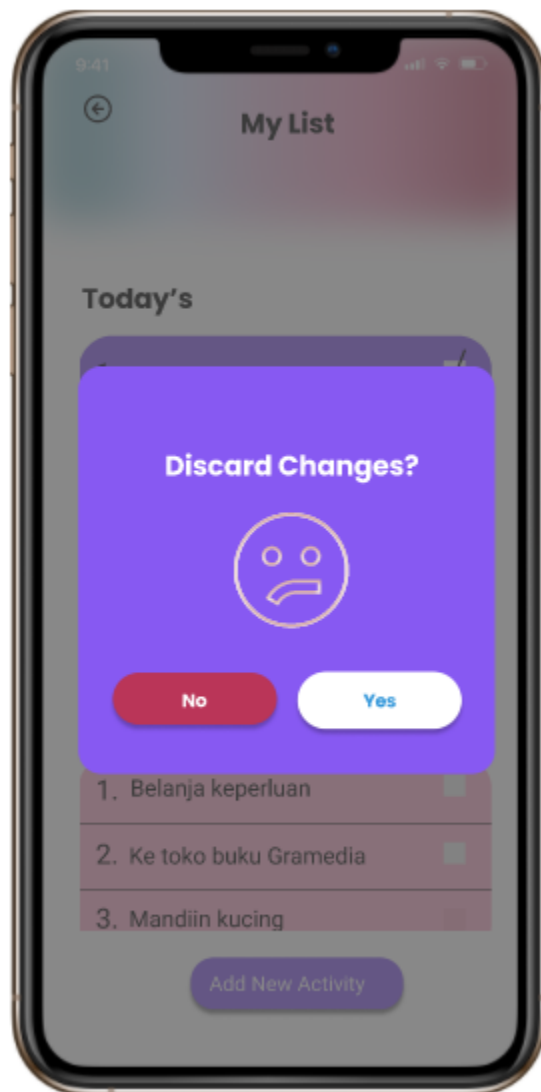


Gambar 17. HiFi My List Page

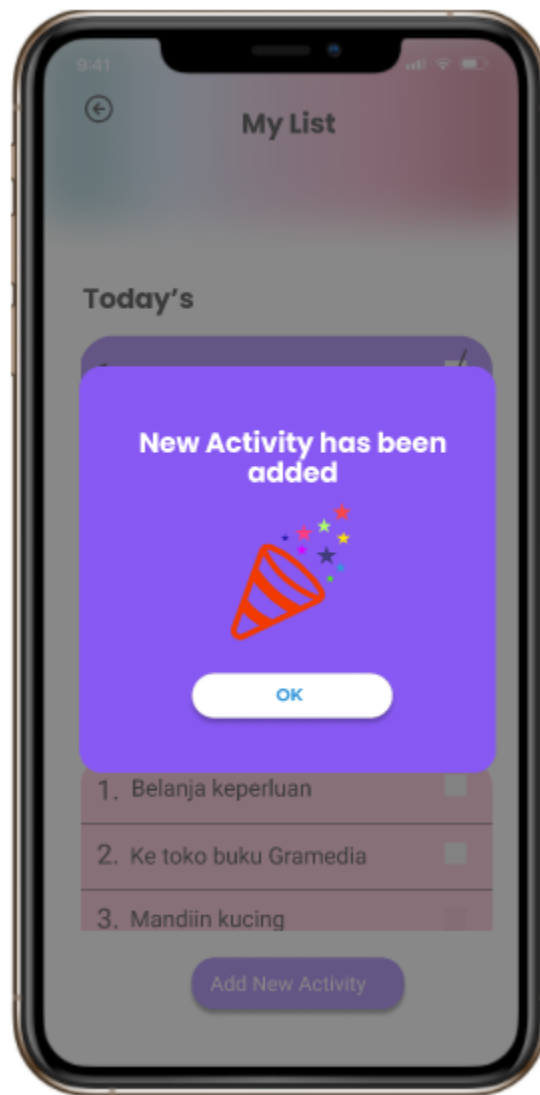


**Gambar 18. HiFi Add Activity Page**

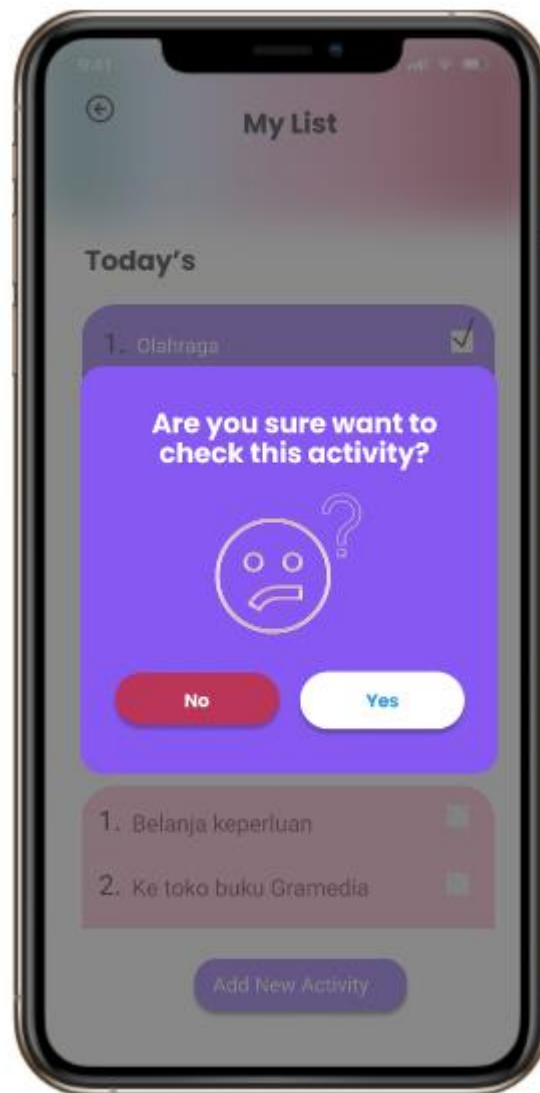




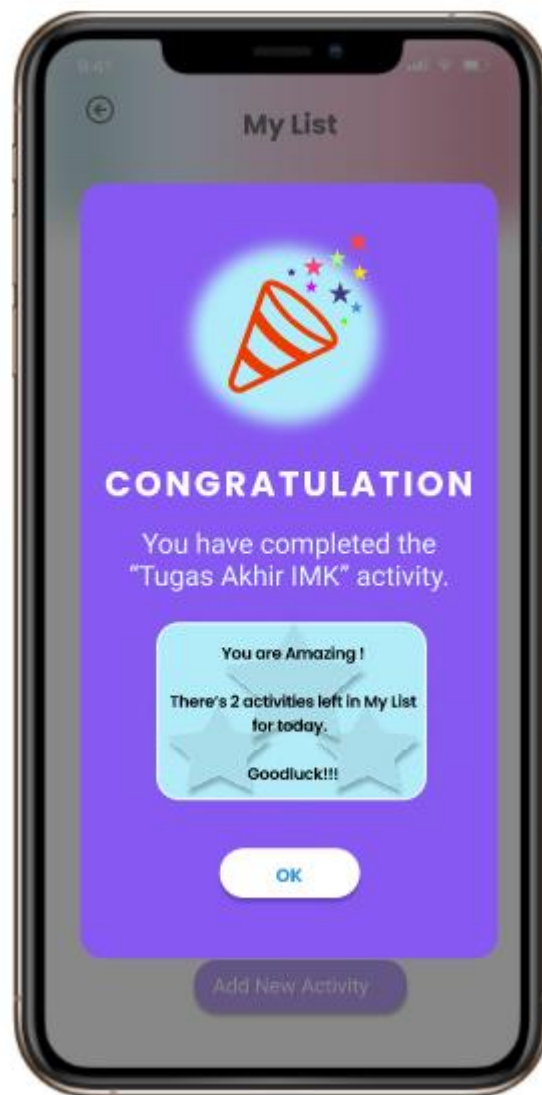
**Gambar 19. HiFi Add Activity My List Page**



**Gambar 20. HiFi Success Add Activity My List Page**



**Gambar 21. HiFi Checklist Activity My List Page**



**Gambar 22. HiFi Complete Activity My List Page**



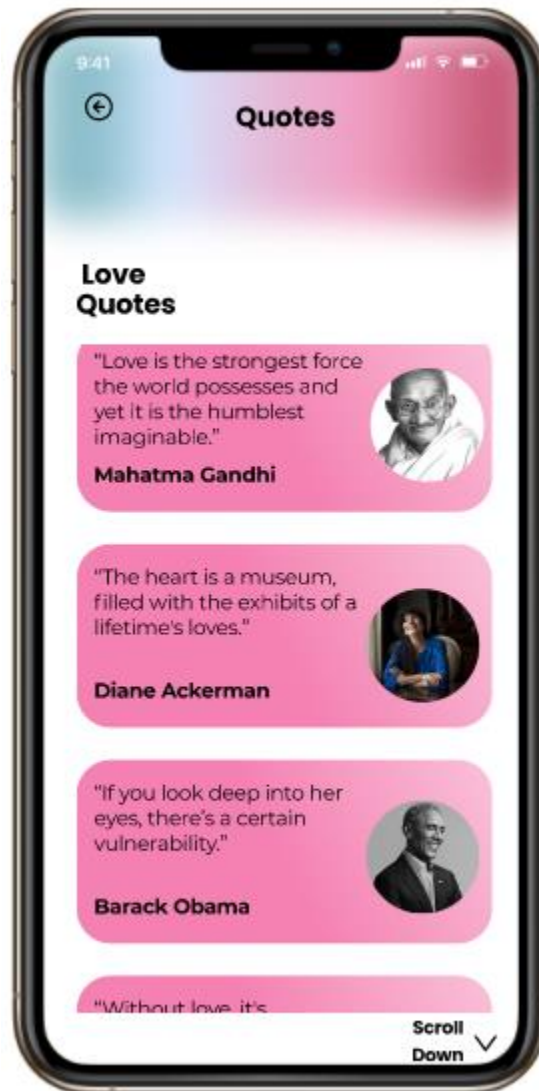
Gambar 23. HiFi TipsnTricks Page



Gambar 24. HiFi TipsnTricks Detail Page



Gambar 25. HiFi Quotes Page



Gambar 26. HiFi Qoutes Detail Page





Gambar 27. HiFi Mood Tracking Page



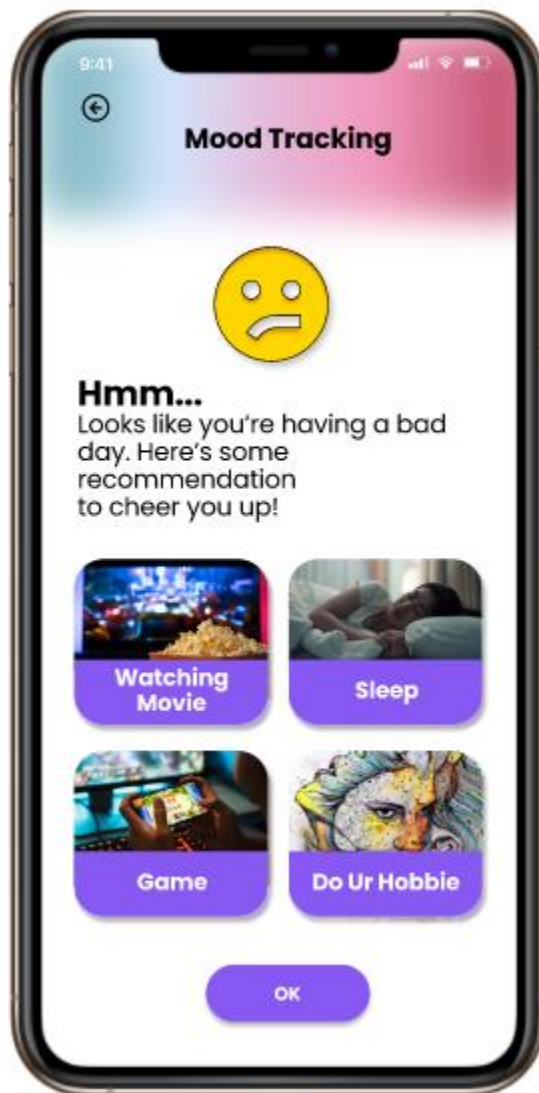
Gambar 28. HiFi Mood Tracking Page 2



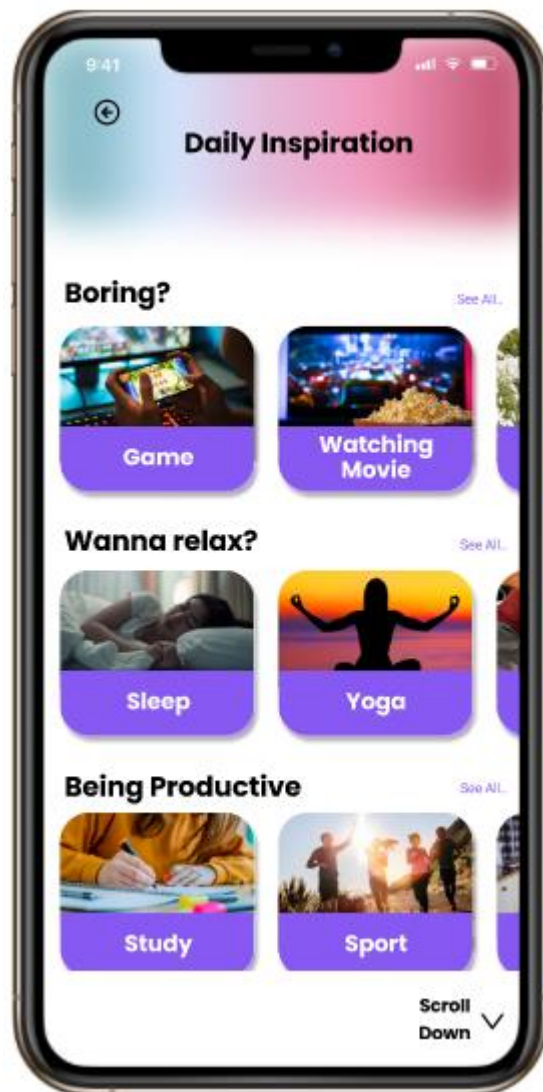
Gambar 29. HiFi Mood Tracking Page 3



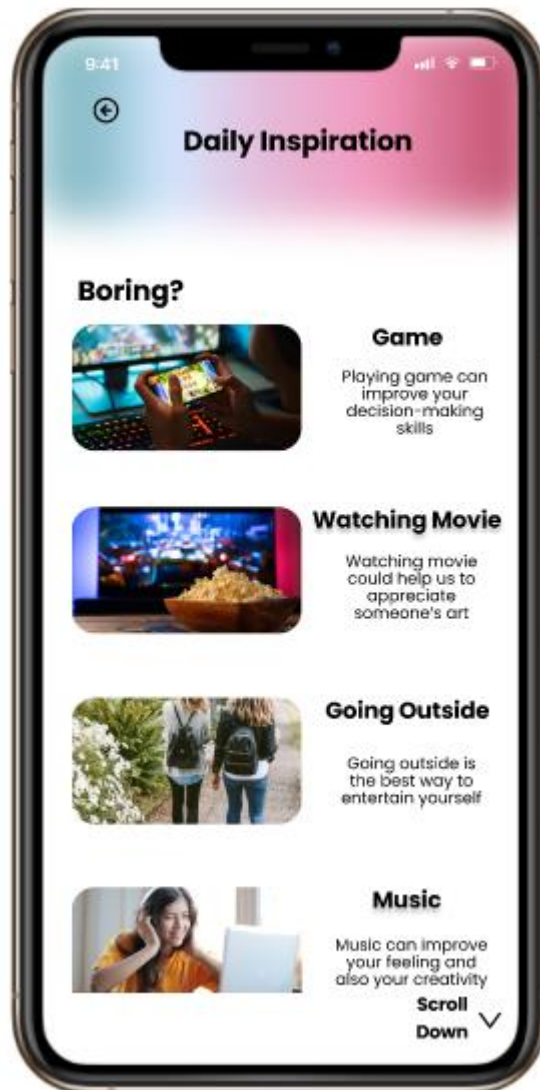
**Gambar 30. HiFi Mood Tracking Page 4**



Gambar 31. HiFi Mood Tracking Result Page



Gambar 32. HiFi Daily Inspiration Page



Gambar 33. HiFi Daily Inspiration Detail Page

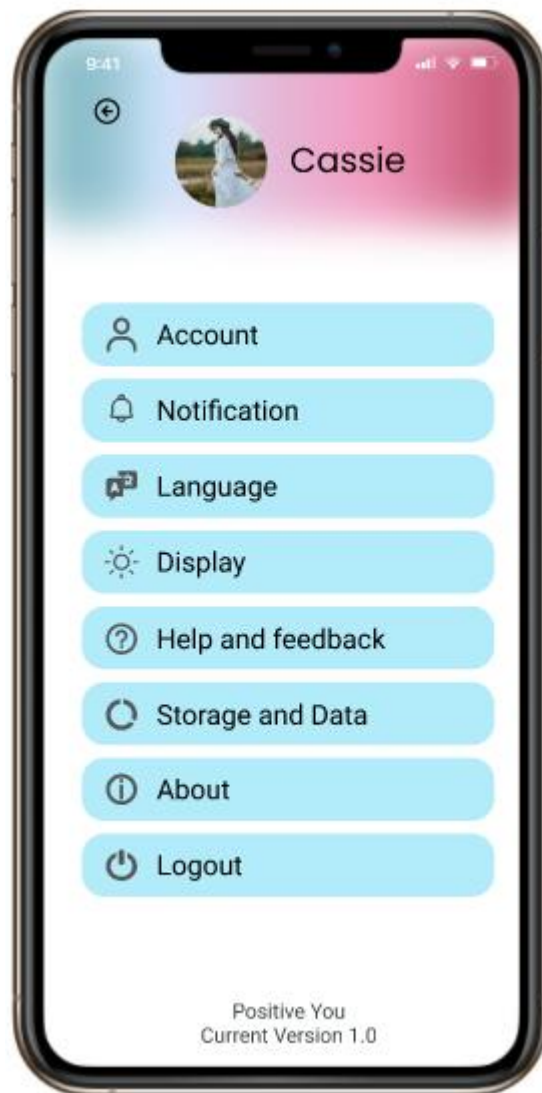


Gambar 34. HiFi Insight Page

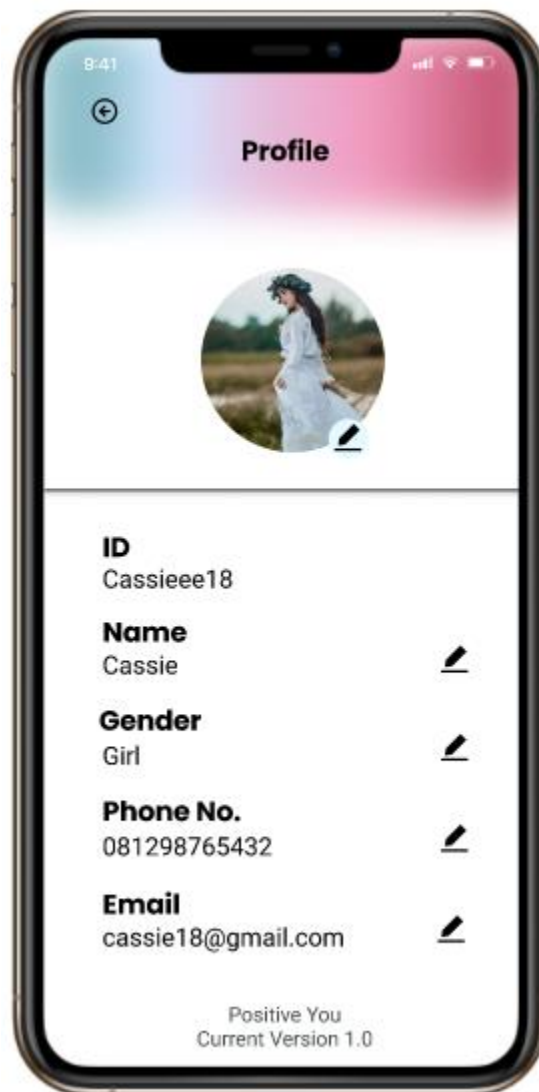




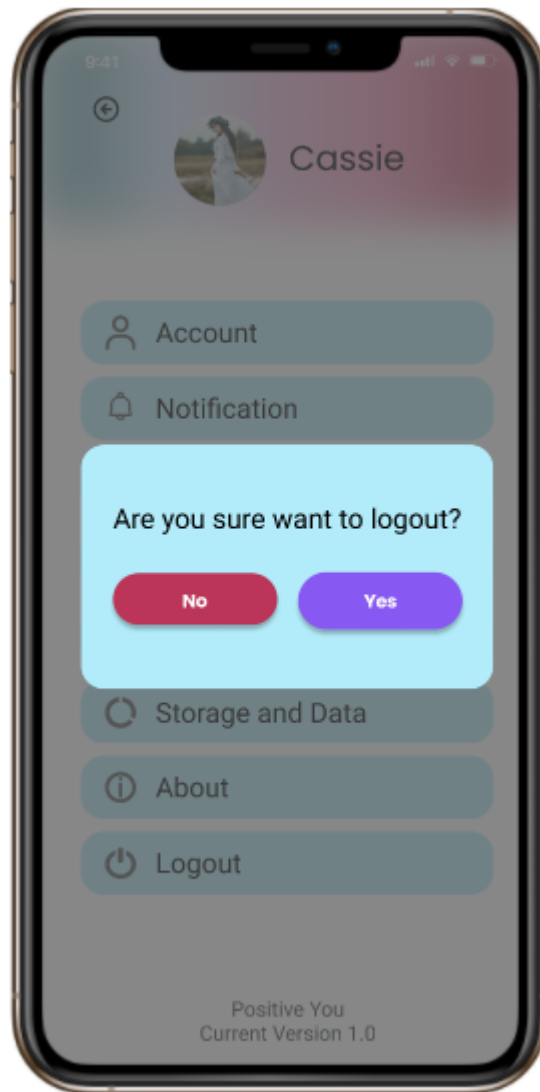
Gambar 35. HiFi Insight Page 2



**Gambar 36. HiFi SettingPage**



**Gambar 37. HiFi Profile Page**



**Gambar 38. HiFi Logout Page**

(Setelah di klik yes, maka akan kembali ke Login Page).

Link Prototype : <https://www.figma.com/file/loAXPPyp9dPdFAcw6O9H9B/Jihan-Kamilah-and-Team-Project>

## 5. Test

Dalam tahap ini dilakukan uji coba prototype kepada para pengguna agar mendapatkan umpan balik dari fase sebelumnya. Sehingga bisa dilakukan pengembangan lebih lanjut. Pengujian memungkinkan untuk berempati dengan pengalaman prototype dan mengulangi proses membandingkan umpan balik dengan yang asli. Umpan balik dari tahap pengujian membantu meningkatkan prototype dan pada akhirnya memberikan informasi tentang apakah masalah yang terjadi telah ditangani dengan benar. Tahapan ini dapat dilakukan secara berulang untuk mendapatkan perubahan serta melakukan penyempurnaan aplikasi mobile POSITIVE YOU untuk memberikan solusi atas permasalahan yang digunakan pengguna.

Pada tahap test kami telah melakukan uji coba menjalankan aplikasi *mobile* POSITIVE YOU di Figma. Dapat diakses pada link berikut.

Link:

## Kesimpulan

Dengan dilakukannya tahapan pengembangan aplikasi POSITIVE YOU yang bertemakan “Bangkit dan Berjuang” akan berguna untuk menjadikan diri pengguna, para remaja yang sedang berjuang menuju ke dirinya yang lebih positif, *Fight against self-doubt*. Dimana pengguna akan lebih terorganisir kegiatannya, lebih mengenal diri, dapat mengembangkan kemampuan dirinya, lebih termotivasi dalam aktivitasnya, dan pengguna lebih semangat dalam melakukan tugas maupun kegiatan yang dilakukannya. Dengan adanya fitur *Pop Up Congratulations* pada Aplikasi POSITIVE YOU bertujuan sebagai bentuk apresiasi kepada pengguna atas apa yang telah dilakukannya.

Berdasarkan hasil analisis, implementasi dan design dari aplikasi mobile POSITIVE YOU dengan menggunakan aplikasi Figma menghasilkan prototype final yang memiliki:

1. Skema warna yaitu *background*(E7E7E7), merah(FFC6C6), ungu(FEFEFE),

biru senada(COLOR 4,COLOR 6 FFFFFFFF, COLOR 7 000000),  
abu(C4C4C4) sebagai salah satu warna branding pada aplikasi.

2. Font *Poppins* yang mudah dibaca pada segala elemen seperti ketika di button navigation hingga content aplikasi.
3. Ilustrasi/*icon* yang sesuai pada setiap elemen yang terkait dengan jenis flat design dan memiliki bentuk komponen seperti tombol, label, navigasi, foto/gambar, dan video yang jelas.
4. Notifikasi pada setiap interaksi yang dilakukan *user* terhadap aplikasi.
5. Beberapa fitur relevan yang disediakan seperti fitur *Reminder*, fitur *My list*, fitur *Tips n Trick*, fitur *Mood Tracking*, fitur *Daily Inspiration*, fitur *Quotes*, dan fitur *Insight*.

Berikut kumpulan dari beberapa link yang dapat mempermudah dalam mengakses hasil kerja kelompok kami.

1. Link Figma dari pembuatan *Empathy Map* sampai *Crazy 8's* :  
[https://www.figma.com/file/SoqJmqw5fWpW4J9YLZhU/Empathy-Map\\_Jihan-Kamilah-and-Team-Project](https://www.figma.com/file/SoqJmqw5fWpW4J9YLZhU/Empathy-Map_Jihan-Kamilah-and-Team-Project)
2. Link Figma High Fidelity Prototype :  
<https://www.figma.com/file/loAXPPyp9dPdFAcw6O9H9B/Jihan-Kamilah-and-Team-Project>
3. Link video saat menjalankan hasil *Prototype* :  
[https://drive.google.com/drive/folders/1a-EWdlrGNAJFZxT1l\\_bZqvlfaqycfWH?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1a-EWdlrGNAJFZxT1l_bZqvlfaqycfWH?usp=sharing)