

**PROPOSAL**  
**APLIKASI CATATAN HATI BERBASIS ANDROID**

Dosen Pengampu:  
Ir. Suryaningsih Patandung S.Kom., M.M.S.I.



Oleh :

Sarah Sartin Kondobua	223611071
Raymond Talimbung	223611170
Elsa Sibuntan	223611102
Aswaldus Vincensius Penga	223611040

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA TAHUN**  
**2025**

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang MahaEsa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal dengan judul “Aplikasi Catatan Hati Berbasis Android” dan penulisan ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan matakuliah Pemrograman Bergerak pada Fakultas Teknik Prodi Teknik Informatika Universitas Kristen Indonesia Toraja. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Suryaningsih Patandung selaku Dosen pengampu dalam matakuliah Pemrograman Bergerak.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan proposal ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran serta masukan yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga proposal ini dapat bermanfaat dan memberikan ilmu pengetahuan bagi pembaca. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak.

Toraja, 24 Oktober 2025

Penulis

## **ABSTRAK**

Aplikasi Catatan Hati Berbasis Android adalah aplikasi jurnal pribadi yang memungkinkan pengguna menulis perasaan, pikiran, atau pengalaman harian secara aman dan privat. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna menjaga kesehatan mental dengan cara yang sederhana: menulis. Fitur utamanya meliputi login, publik, privat, tambah, hapus, dan pencarian, serta tampilan yang nyaman digunakan. Aplikasi ini dibuat menggunakan Android Studio dan bahasa pemrograman Java. Dengan antarmuka yang bersih dan fokus pada privasi, diharapkan aplikasi ini bisa menjadi teman digital yang membantu pengguna lebih memahami diri sendiri.

*Kata Kunci: Catatan Hati, Catatan Digital, Aplikasi Mobile, Privasi, Kesehatan Mental*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	1
1.3    Batasan Masalah.....	1
1.4    Tujuan .....	2
BAB II.....	3
METODOLOGI PENELITIAN .....	3
2.1    Tempat dan waktu Penelitian .....	3
2.2    Alat dan Bahan.....	3
2.3    Metode Penelitian.....	3
2.4    Diagram Alur Metodologi <i>Waterfall</i> .....	4
2.5    Flowchart .....	5
2.6    Activity Diagram.....	6
BAB III.....	7
DESAIN DAN PERANCANGAN APLIKASI.....	7
3.1    Desain Aplikasi .....	7
BAB IV .....	28
PENUTUP .....	28
4.1    Kesimpulan .....	28
4.2    Saran .....	28
DAFTAR PUSTAKA.....	29

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Banyak orang saat ini sulit untuk bercerita dan lebih memilih memendam perasaannya atau kesulitan untuk mengungkapkan apa yang mereka alami. Hal ini bisa merusak kesehatan mental dan merasa tidak ada yang peduli dengan dirinya. Buku catatan biasa kurang prakris. Banyak orang memilih menulis sebagai cara untuk menenangkan pikiran, merefleksikan diri, atau sekadar mencerahkan isi hati. Tradisi menulis jurnal atau diary secara manual memang telah lama ada, namun di era digital ini, metode tersebut mulai ditinggalkan karena dianggap kurang praktis, rentan hilang, dan sulit dibawa ke mana-mana.

Saat ini, smartphone telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Hampir setiap orang membawa perangkat ini kemanapun mereka pergi, menjadikannya media yang ideal untuk menampung ekspresi pribadi secara instan dan aman. Sayangnya, banyak aplikasi catatan umum (seperti Notes bawaan HP) tidak dirancang khusus untuk kebutuhan emosional, kurang fitur privasi, tampilan yang kaku, atau tidak ada sentuhan personal seperti mood atau pengingat menulis.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi mobile yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah menulis, tetapi juga menciptakan suasana yang tenang, aman, dan personal seperti “teman diam” yang selalu siap mendengarkan. Aplikasi Catatan Hati Berbasis Android hadir sebagai solusi digital yang memadukan fungsi jurnal harian dengan perlindungan privasi dan desain yang menenangkan. Aplikasi ini dirancang khusus untuk membantu pengguna menjaga kesehatan mental melalui kebiasaan menulis yang sederhana, aman, dan bermakna.

#### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana membangun Aplikasi Catatan Hati Berbasis Android?

#### 1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus dan keterlaksanaan pembangunan dalam waktu terbatas, proyek ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Aplikasi hanya dikembangkan untuk platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java dan IDE Android Studio.
2. Data catatan disimpan secara lokal (offline) menggunakan Room Database atau SQLiteOpenHelper, tanpa integrasi cloud atau sinkronisasi antar-perangkat.

3. Aplikasi tidak menyediakan fitur berbagi catatan, media sosial, atau analisis emosi berbasis AI.
4. Desain antarmuka mengacu pada prototipe yang telah dibuat di Figma, tanpa pengembangan tema dinamis lanjutan (misalnya: kustomisasi warna bebas oleh pengguna).

#### **1.4 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Membangun Aplikasi Catatan Hati Berbasis Android

## BAB II

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 2.1 Tempat dan waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan aplikasi ini dilaksanakan selama periode UTS Semester Ganjil 2025, yaitu dari tanggal 23 Oktober hingga akhir Oktober 2025. Tempat penelitian dilakukan di Rumah/Kost pribadi sebagai tempat kerja mandiri, dengan dukungan perangkat lunak dan hardware yang memadai.

#### 2.2 Alat dan Bahan

##### 2.2.1 Alat

- a) Android Studio versi 2025.1.3.7 windows sebagai IDE utama untuk pengembangan aplikasi Android.
- b) Java sebagai bahasa pemrograman utama.
- c) Room Persistence Library atau SQLiteOpenHelper untuk manajemen database lokal.
- d) Figma (untuk referensi desain UI/UX)
- e) Laptop Lenovo Thinkpad x280 dengan spesifikasi Prosesor Intel Core i5, RAM 8 GB dan Penyimpanan SSD 256 GB

##### 2.2.2 Bahan

- a) Text
- b) Gambar

#### 2.3 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan sistem *Waterfall*, karena memiliki alur yang sistematis dan mudah diterapkan untuk pengembangan perangkat lunak skala kecil-menengah.

Tahapan metode *Waterfall* yang digunakan, meliputi:

##### 1. Analisis Kebutuhan (*Requirement Analysis*)

Mengidentifikasi kebutuhan pengguna terhadap aplikasi “curhat” berbasis digital, seperti kemudahan menulis catatan pribadi, keamanan data, dan tampilan sederhana.

##### 2. Perancangan Sistem (*System Design*)

Membuat desain antarmuka (*User Interface*) dan struktur database menggunakan Figma.

##### 3. Implementasi (*Implementation*)

Menggunakan Android Studio sebagai *Integrated Development Environment* (IDE) utama, yang memfasilitasi proses penulisan kode, pengujian kode, dan debugging aplikasi.

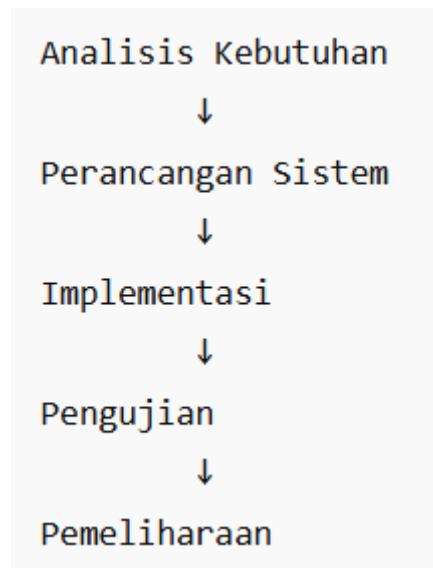
#### **4. Pengujian (*Testing*)**

Melakukan uji coba terhadap fungsi aplikasi untuk memastikan fitur daftar, login, tambah, dan simpan catatan berjalan sesuai yang diinginkan.

#### **5. Pemeliharaan (*Maintenance*)**

Melakukan perbaikan bug, peningkatan performa, dan penyesuaian desain berdasarkan hasil uji pengguna.

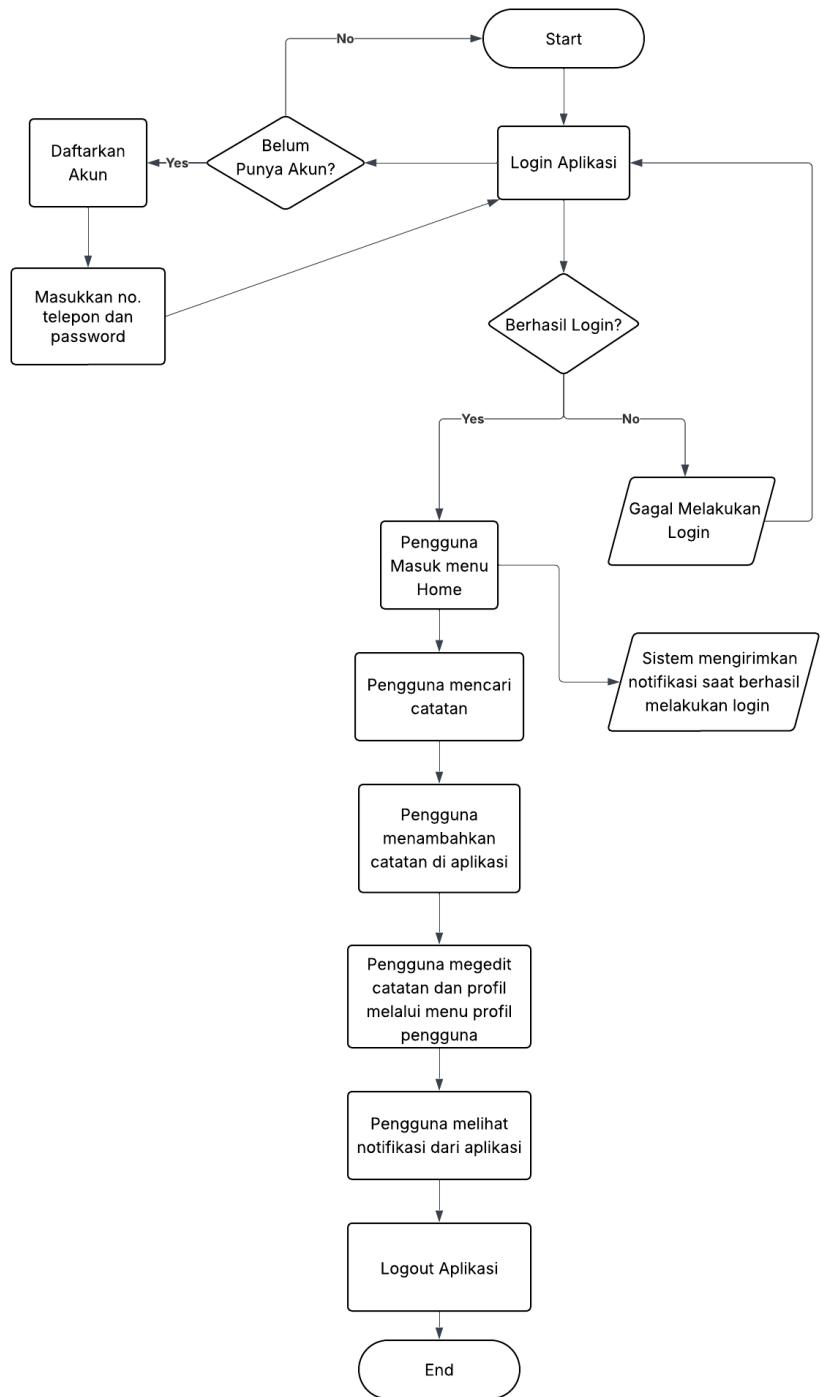
### **2.4 Diagram Alur Metodologi *Waterfall***



*Gambar2.1 Diagram Alur Metodologi Waterfall*

Metodologi ini dipilih karena setiap fase memiliki urutan logis yang jelas dan terstruktur, yang sangat mempermudah tim pengembang dalam merancang dan mengimplementasikan aplikasi. Lebih lanjut, pendekatan *Waterfall* sangat efisien dan sesuai untuk proyek akademik dengan batasan waktu pengembangan yang ketat.

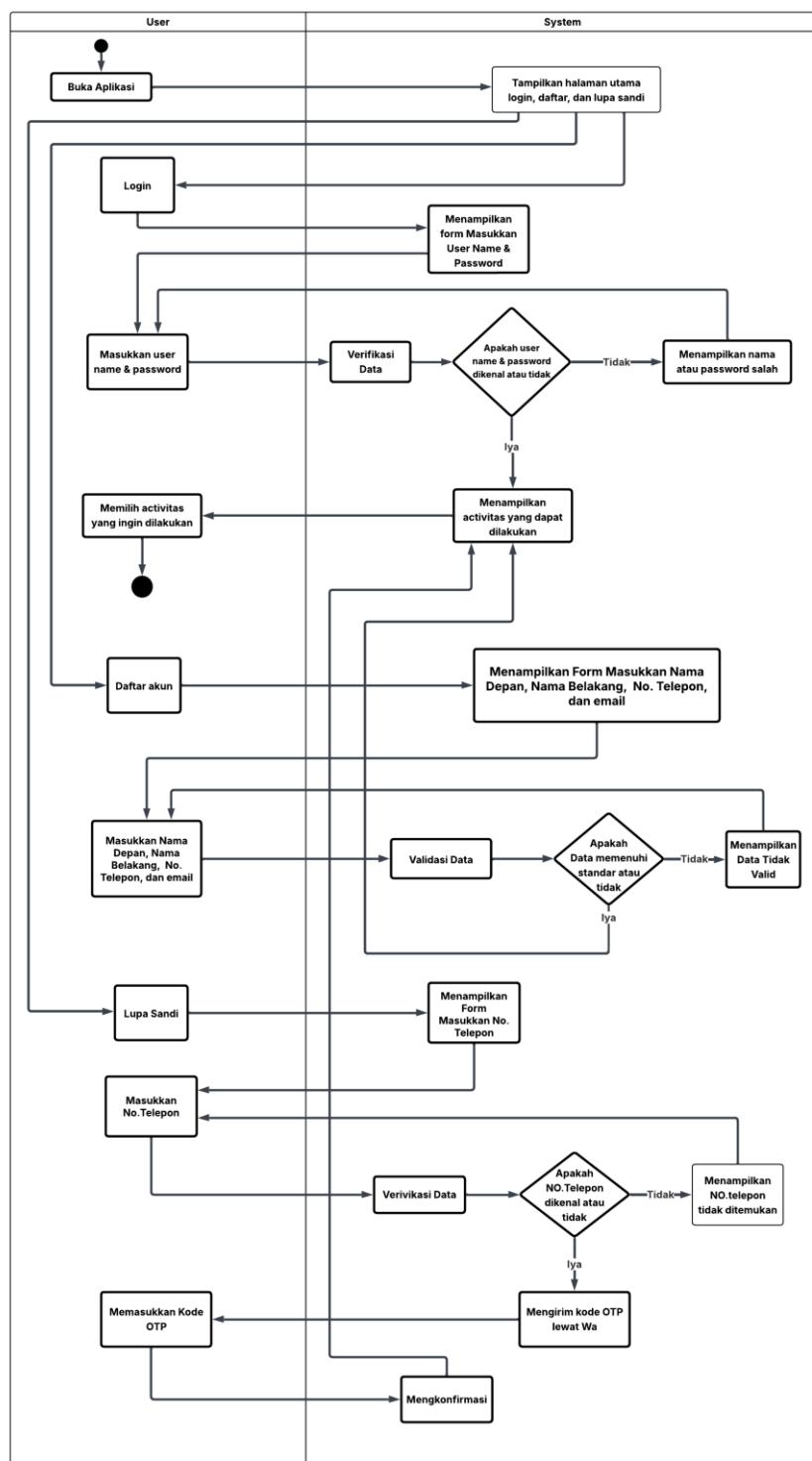
## 2.5 Flowchart



Gambar 2.5 Diagram Flowchart

## 2.6 Activity Diagram

Diagram aktivitas digunakan untuk menggambarkan alur interaksi pengguna dan sistem pada satu skenario tertentu, misalnya saat menambah catatan baru.



Gambar 2.2 Diagram activity

## BAB III

### DESAIN DAN PERANCANGAN APLIKASI

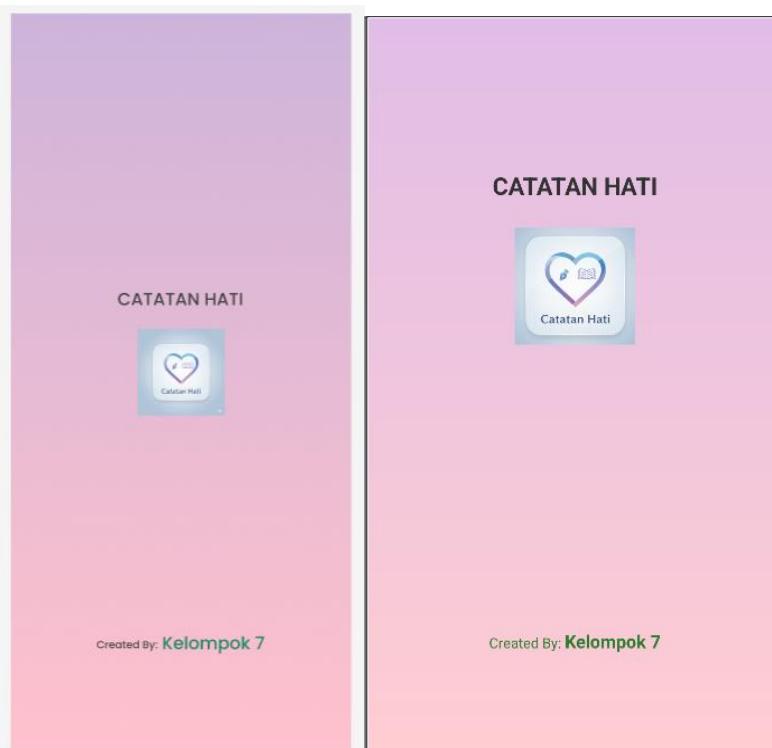
#### 3.1 Desain Aplikasi

Figma adalah alat desain antarmuka pengguna (UI/UX), Dalam pengembangan aplikasi “Catatan Hati”, Figma digunakan untuk merancang tampilan visual setiap halaman mulai dari splash screen, login, hingga menulis catatan sebelum proses pengkodean dimulai.

Android Studio adalah Integrated Development Environment (IDE) resmi untuk mengembangkan aplikasi Android, yang dikembangkan oleh Google. dalam tugas ini, Android Studio digunakan untuk menulis kode aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Java, mengelola struktur proyek, membuat layout XML serta menguji aplikasi secara langsung di emulator atau perangkat fisik. Semua fitur aplikasi “Catatan Hati” seperti login, penyimpanan catatan, dan keamanan dikembangkan dan diuji di dalam Android Studio.

Tampilan Setiap Halaman (Figma & .Xml)

##### 3.1.1 Splash Screen



Gambar 3.1.1 *Splash Screen* tampilan figma dan xml

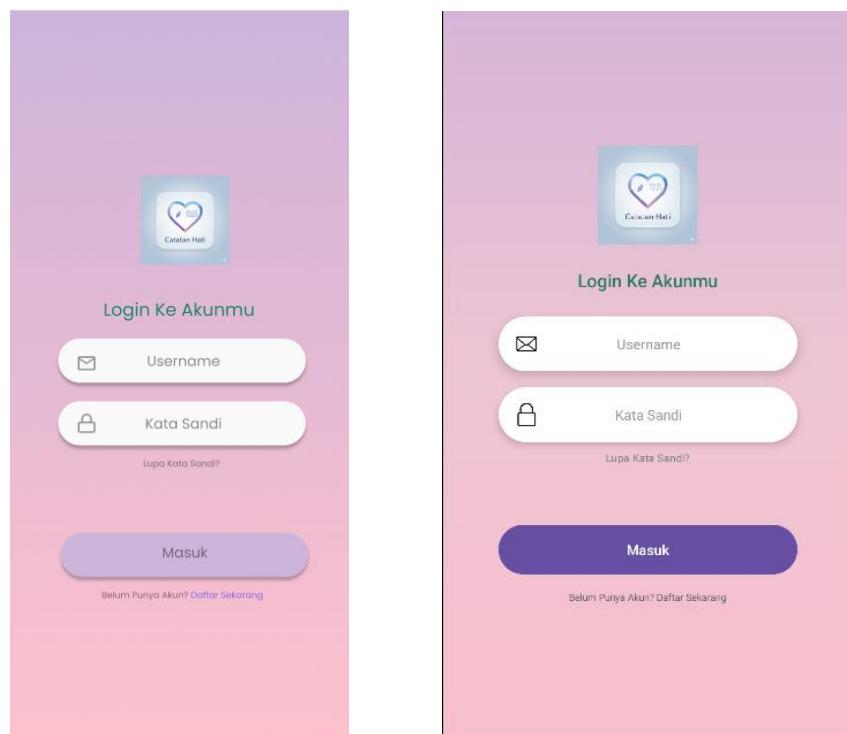
Halaman ini berfungsi sebagai layar pembuka (*splash screen*) yang muncul sesaat ketika aplikasi pertama kali dijalankan. Tujuannya

adalah memberikan kesan pertama yang menenangkan sekaligus menampilkan identitas aplikasi dan informasi pembuat.

Komponen dan Fungsinya:

1. Latar belakang gradasi ungu-muda, menciptakan suasana tenang dan personal yang sesuai dengan tema aplikasi jurnal hati.
2. Logo “Catatan Hati” (berbentuk hati dengan pena), menjadi identitas visual utama yang merepresentasikan fungsi inti aplikasi: menulis perasaan dari hati.
3. Teks “**CATATAN HATI**”, memperkuat nama aplikasi dan membantu pengguna langsung memahami tujuan utamanya.
4. Teks “*Created By: Kelompok 7*”, memberikan kredit kepada tim pengembang, penting untuk konteks tugas akademik.

### 3.1.2 Login



Gambar 3.1.2 *Login* tampilan figma dan xml

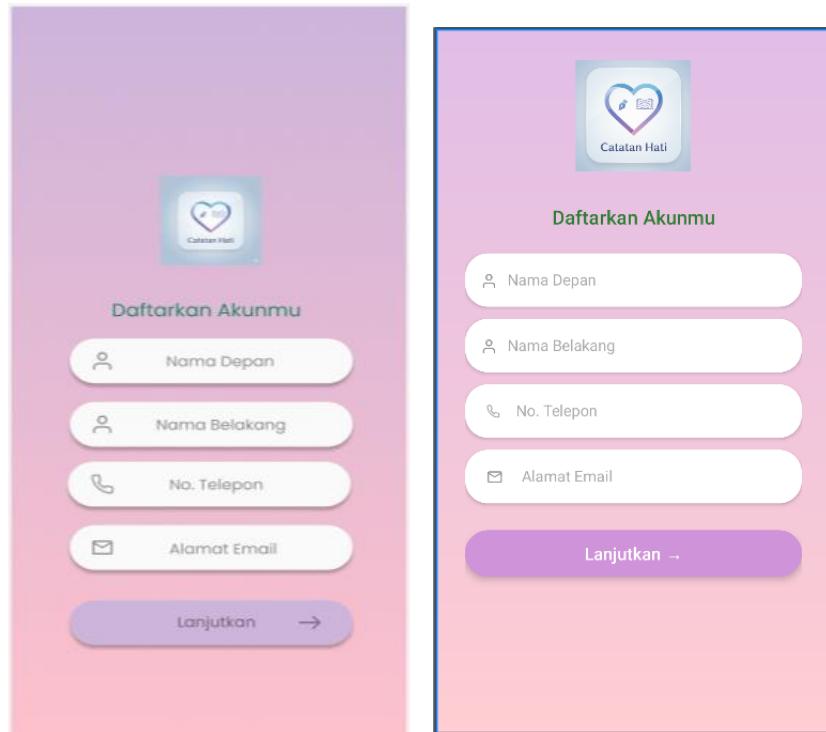
Halaman ini merupakan pintu masuk utama bagi pengguna yang sudah memiliki akun. Fungsinya adalah mengotentikasi identitas pengguna melalui username dan kata sandi sebelum mengizinkan akses ke fitur-fitur pribadi seperti menulis catatan, melihat arsip, atau mengatur profil. Halaman ini juga menyediakan navigasi cepat ke halaman

pendaftaran bagi pengguna baru dan opsi pemulihan akun bagi yang lupa kata sandi.

Komponen dan Fungsi:

1. Logo “Catatan Hati”, menjaga konsistensi branding meski ukuran kecil, tetap mengingatkan pengguna bahwa ini adalah aplikasi yang sama.
2. Judul “*Login Ke Akunmu*”, memberikan instruksi yang jelas dan hangat kepada pengguna tentang tujuan halaman ini.
3. Input “*Username*” (dengan ikon email), tempat pengguna memasukkan nama pengguna atau email untuk login, dengan ikon yang membantu memandu jenis data yang diminta.
4. Input “*Kata Sandi*” (dengan ikon gembok), tempat pengguna memasukkan *password*, dengan ikon gembok yang melambangkan keamanan dan privasi.
5. Tombol “Masuk”, aksi utama untuk mengirim data login ke sistem
6. Text “Lupa Kata Sandi?”, mengarahkan pengguna ke proses pemulihan akun jika mereka lupa *password*.
7. Text “Belum Punya Akun? Daftar Sekarang”, memungkinkan pengguna baru langsung beralih ke halaman pendaftaran tanpa kembali ke awal, meningkatkan kenyamanan pengguna.

### 3.1.3 Daftar Akun



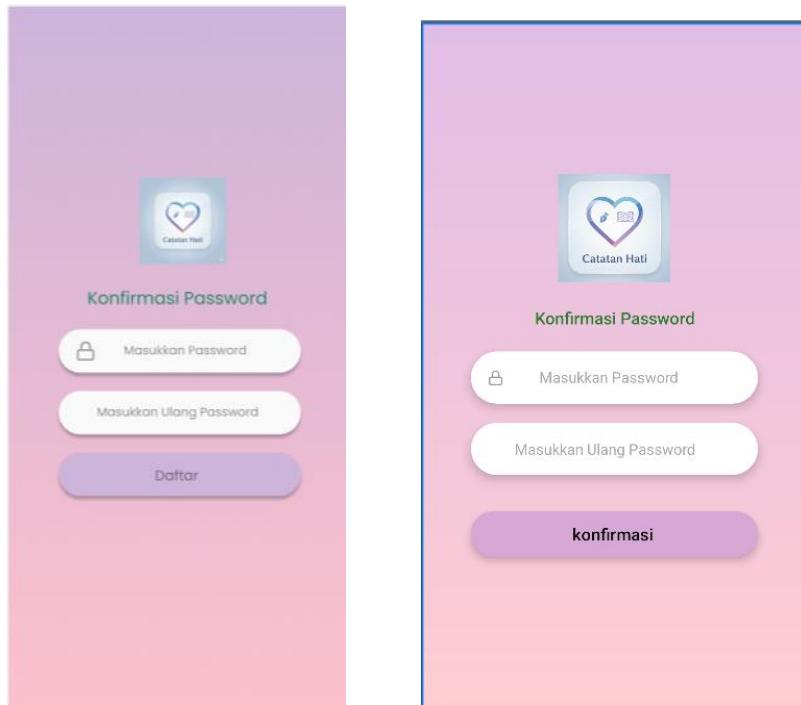
Gambar 3.1.3 DaftarAkun tampilan figma dan xml

Halaman ini berfungsi sebagai tahap awal pendaftaran akun baru bagi pengguna yang belum memiliki akun. Pengguna diminta mengisi data dasar seperti nama, nomor telepon, dan email untuk membuat profil pribadi. Setelah semua data diisi, pengguna dapat melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu konfirmasi *password*, untuk menyelesaikan proses pendaftaran.

Komponen dan Fungsi:

1. Logo “Catatan Hati”, menjaga konsistensi visual aplikasi sejak *splash screen* hingga proses pendaftaran.
2. Judul “Daftarkan Akunmu”, memberi arah yang jelas bahwa halaman ini untuk membuat akun baru.
3. Input “Nama Depan” (dengan ikon orang), tempat pengguna memasukkan nama depan mereka, dengan ikon yang membantu memandu jenis data yang diminta.
4. Input “Nama Belakang” (dengan ikon orang), tempat pengguna memasukkan nama belakang, melengkapi identitas personal.
5. Input “No. Telepon” (dengan ikon telefon), tempat pengguna memasukkan nomor telepon, yang bisa digunakan untuk verifikasi atau pemulihan akun.
6. Input “Alamat Email” (dengan ikon surat), tempat pengguna memasukkan alamat email, yang juga bisa menjadi username atau digunakan untuk notifikasi.
7. Tombol “Lanjutkan”, aksi untuk memvalidasi data input dan beralih ke halaman konfirmasi *password*.

### 3.1.4 Konfirmasi Password



Gambar 3.1.4 Konfirmasi *Password* tampilan figma dan xml

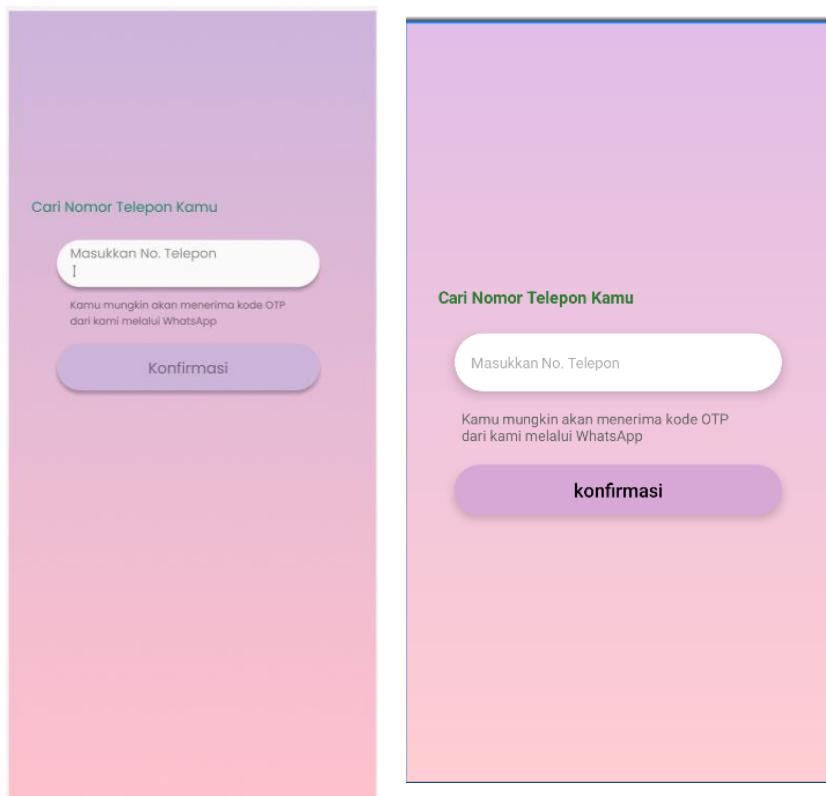
Halaman ini merupakan tahap akhir dari proses pendaftaran, di mana pengguna diminta memasukkan dan mengonfirmasi password mereka. Tujuannya adalah memastikan bahwa password yang dimasukkan benar-benar sesuai dengan harapan pengguna, sehingga tidak terjadi kesalahan saat login nanti. Setelah password dikonfirmasi, sistem akan menyimpan akun baru ke database.

Komponen dan Fungsi:

1. Logo “Catatan Hati”, tetap ditampilkan untuk menjaga konsistensi branding dan memberi rasa kontinuitas.
2. Judul “Konfirmasi Password”, memberi tahu pengguna bahwa ini adalah tahap terakhir sebelum akun dibuat.
3. Input “Masukkan Password” (dengan ikon gembok), tempat pengguna memasukkan password pertama kali, dengan ikon yang menekankan keamanan.
4. Input “Masukkan Ulang Password” (dengan ikon gembok), tempat pengguna memasukkan ulang password untuk memastikan kesamaan dan menghindari typo.

5. Tombol “Daftar”, aksi utama untuk menyelesaikan proses pendaftaran setelah *password* diverifikasi sama oleh sistem

### 3.1.5 Lupa Sandi



Gambar 3.1.5 Lupa Sandi tampilan figma dan xml

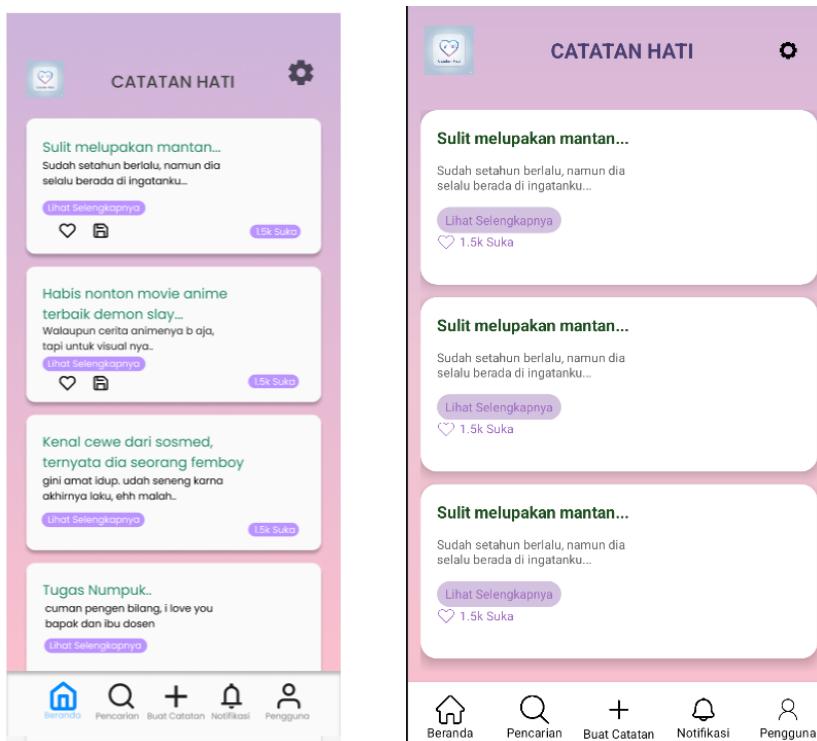
Halaman ini berfungsi untuk membantu pengguna yang lupa *password* akun mereka. Pengguna diminta memasukkan nomor telepon yang terdaftar, lalu sistem akan mengirimkan kode OTP melalui WhatsApp sebagai langkah verifikasi. Setelah kode diterima, pengguna dapat membuat *password* baru dan masuk kembali ke aplikasi.

Komponen dan Fungsi:

1. Logo “Catatan Hati”, menjaga konsistensi branding meski di halaman pemulihan, tetap mengingatkan pengguna bahwa ini adalah bagian dari aplikasi yang sama.
2. Judul “Lupa Sandi”, memberi arah yang jelas bahwa halaman ini untuk proses reset *password*.
3. Teks “Cari Nomor Telepon Kamu”, menginformasikan kepada pengguna bahwa mereka perlu mencari akun dengan nomor telepon yang terdaftar.

4. Input “Masukkan No. Telepon”, tempat pengguna memasukkan nomor telepon yang digunakan saat mendaftar, agar sistem bisa mengidentifikasi akunnya.
5. Teks bantuan di bawah input, memberi petunjuk bahwa kode OTP akan dikirim via WhatsApp jika nomor terdaftar.
6. Tombol “Konfirmasi”, aksi untuk mengirim nomor telepon ke sistem guna memverifikasi keberadaan akun dan mengirim kode OTP.

### 3.1.6 Beranda



Gambar 3.1.6 Beranda tampilan figma dan xml

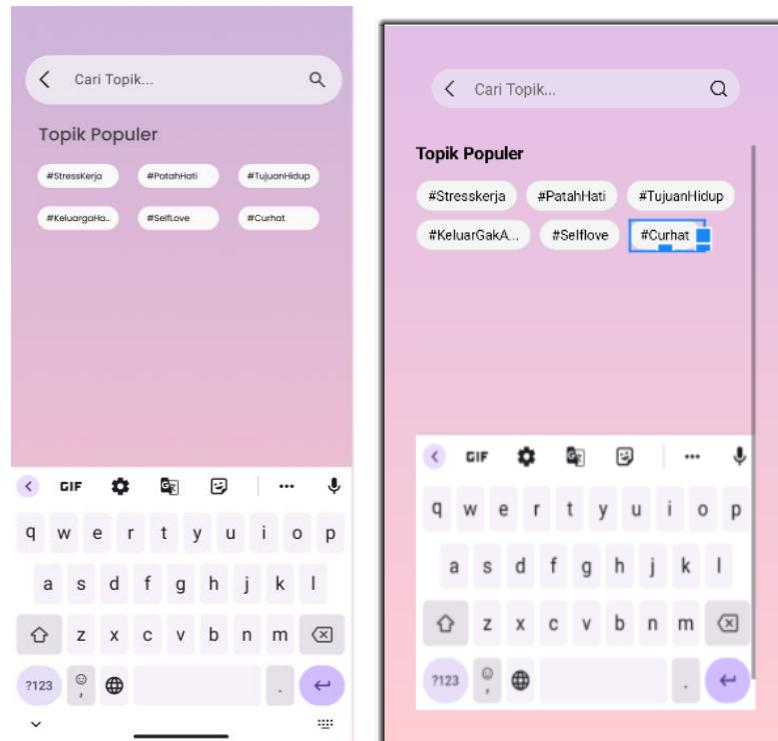
Halaman ini merupakan pusat aktivitas utama setelah pengguna berhasil login. Di sini, pengguna dapat melihat daftar catatan hati mereka yang sudah ditulis, mengecek jumlah suka, serta mengakses fitur lain seperti pencarian, membuat catatan baru, notifikasi, dan pengaturan profil. Beranda dirancang agar mudah dinavigasi dan nyaman digunakan setiap hari.

Komponen dan fungsi:

1. Logo “Catatan Hati”, menjadi identitas visual utama di pojok atas, memberi rasa familiar dan personal.
2. Judul “CATATAN HATI”, menegaskan nama aplikasi dan menjadi header utama halaman.

3. Ikon Pengaturan, mengarahkan ke menu pengaturan akun, seperti ganti password, tema, atau logout.
4. Kartu catatan pertama (“Sulit melupakan mantan...”), menampilkan preview isi catatan terbaru beserta tombol interaktif untuk menyukai atau mengedit.
5. Tombol “Ubah Selengkapnya”, memungkinkan pengguna membuka detail penuh dari catatan tersebut.
6. Ikon hati , untuk memberi reaksi “suka” pada catatan sendiri atau orang lain (jika ada fitur sosial).
7. Ikon gembok , menandakan catatan bersifat privat dan hanya bisa diakses oleh pemilik.
8. Jumlah “15k Suka”, menampilkan total interaksi (jika fitur sosial ada), atau bisa juga sebagai indikator jumlah catatan yang disimpan.
9. Bottom Navigation Bar, memudahkan navigasi antar fitur utama: Beranda, Pencarian, Buat Catatan, Notifikasi, dan Profil.

### 3.1.7 Pencarian



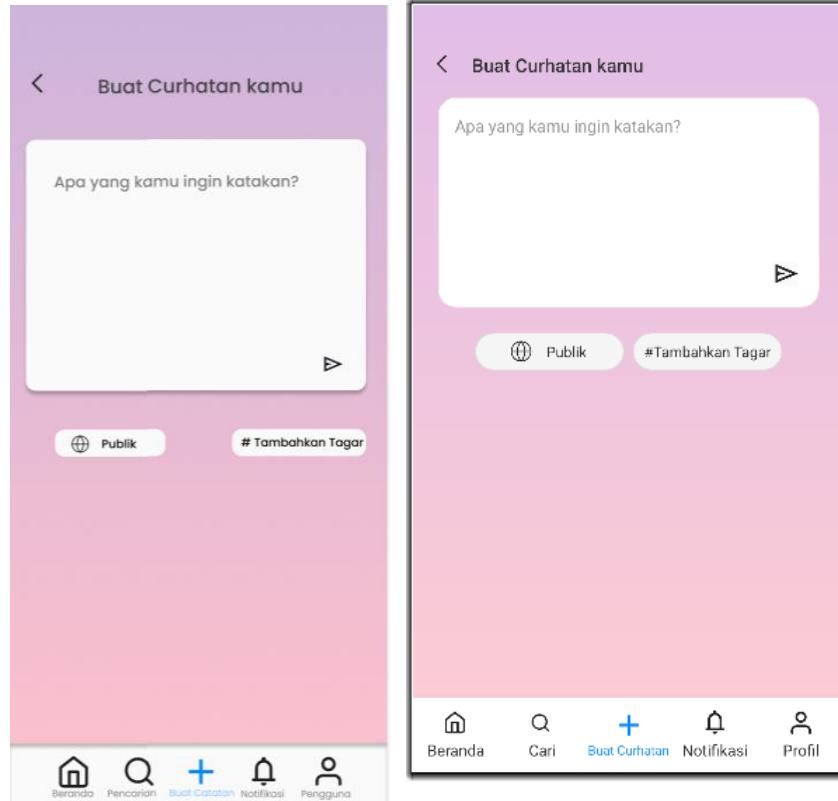
Gambar 3.1.7 Pencarian Tampilan figma dan xml

Halaman ini berfungsi untuk membantu pengguna mencari catatan berdasarkan topik atau kata kunci tertentu. Selain itu, halaman ini juga menampilkan daftar topik populer yang sering digunakan oleh pengguna lain, sehingga bisa menjadi inspirasi bagi pengguna saat ingin menulis catatan baru. Fitur pencarian ini memudahkan pengguna menemukan catatan lama atau ide penulisan dengan cepat.

Komponen dan Fungsi:

1. Ikon panah kiri (←), Mengarahkan pengguna kembali ke halaman sebelumnya, biasanya Beranda.
2. Input “Cari Topik”, Tempat pengguna memasukkan kata kunci untuk mencari catatan atau topik tertentu.
3. Ikon kaca pembesar, Tombol untuk menjalankan pencarian setelah pengguna mengetik kata kunci.
4. Judul “Topik Populer”, Menunjukkan bahwa daftar di bawahnya adalah topik yang paling sering digunakan atau dicari.
5. Tag #, Contoh topik populer

### 3.1.8 Buat Curhatan Baru



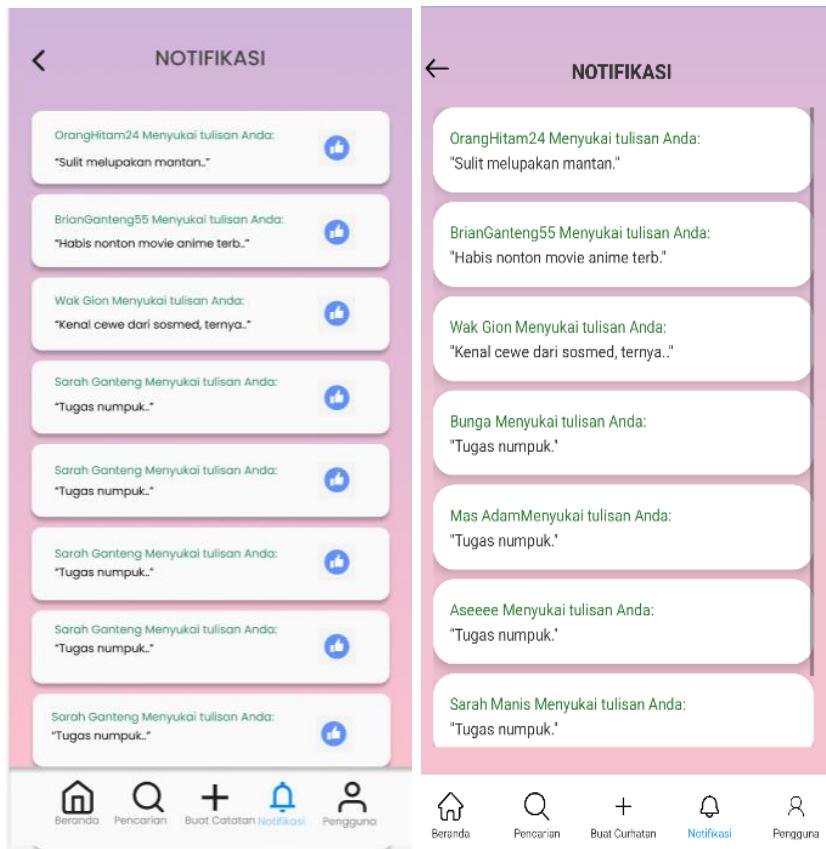
Gambar 3.1.8 Buat Catatan Baru tampilan figma dan xml

Halaman ini merupakan tempat utama pengguna menulis catatan hati baru. Pengguna dapat mengetik apa saja yang ingin mereka ungkapkan, baik perasaan, pikiran, pengalaman, atau curhatan pribadi. Setelah menulis, pengguna bisa memilih apakah catatan tersebut bersifat publik atau privat, serta menambahkan tag agar lebih mudah ditemukan nanti. Halaman ini dirancang sederhana dan fokus pada kebebasan menulis.

#### Komponen dan Fungsi:

1. Ikon panah kiri (←), Mengarahkan pengguna kembali ke halaman sebelumnya, biasanya Beranda atau Pencarian.
2. Judul “Buat Curhatan Kamu”, Memberi arah yang jelas bahwa halaman ini untuk menulis catatan baru.
3. Area teks “Apa yang kamu ingin katakan?”, Ruang utama untuk mengetik isi catatan, dengan placeholder yang mengajak pengguna mulai menulis.
4. Ikon panah ke kanan, Tombol untuk menyimpan atau mempublikasikan catatan setelah selesai menulis.
5. Tombol “Publik”, Opsi untuk membuat catatan bisa dilihat orang lain (jika fitur sosial ada), atau tetap privat jika tidak dipilih.
6. Tombol “#Tambahkan Tagar”, Memungkinkan pengguna menambahkan tag (hashtag) untuk mengelompokkan catatan berdasarkan tema.
7. Bottom Navigation Bar, Tetap tersedia untuk navigasi cepat ke fitur lain seperti Beranda, Pencarian, Notifikasi, dan Profil.
8. Ikon rumah , Menandakan halaman Beranda sebagai default.
9. Ikon kaca pembesar , Mengarahkan ke halaman Pencarian.
10. Ikon plus, Menandakan halaman aktif saat ini, yaitu “Buat Catatan”.
11. Ikon lonceng, Mengarahkan ke halaman Notifikasi.
12. Ikon profil, Mengarahkan ke halaman Profil pengguna.

### 3.1.9 Notifikasi



Gambar 3.1.10 Notifikasi Tampilan figma dan xml

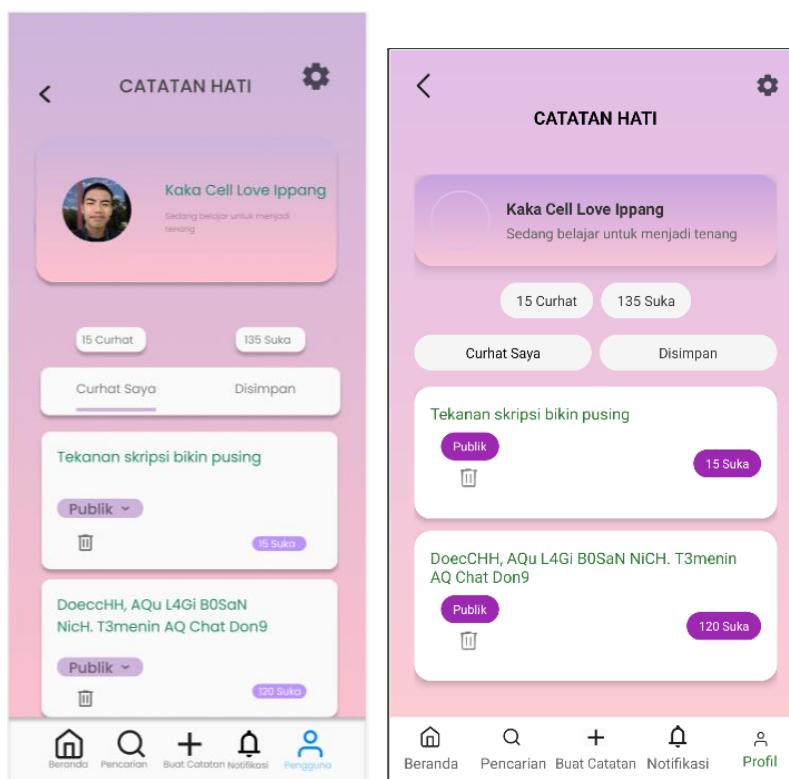
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua notifikasi yang terkait dengan aktivitas pengguna, seperti ketika ada orang yang menyukai catatan mereka, atau ketika ada balasan/reaksi dari pengguna lain (jika fitur sosial ada). Notifikasi membantu pengguna tetap terhubung dengan interaksi mereka tanpa harus mencari secara manual.

Komponen dan Fungsi:

1. Ikon panah kiri (←), Mengarahkan pengguna kembali ke halaman sebelumnya, biasanya Beranda.
2. Judul “NOTIFIKASI”, Memberi tahu pengguna bahwa ini adalah halaman untuk melihat semua pemberitahuan.
3. Kartu notifikasi pertama (“OrangKita24 Menyukai Tulisan Anda: ‘Sulit melupakan mantan...’”), Menampilkan siapa yang berinteraksi dan apa yang mereka lakukan.
4. Ikon hati, Menunjukkan jenis interaksi dalam hal ini, “suka”.

5. Teks “Menyukai tulisan Anda”, Memberi konteks tentang aksi yang dilakukan oleh pengguna lain.
6. Isi catatan yang disebutkan, Menampilkan preview dari catatan yang mendapat interaksi, agar pengguna bisa langsung mengingatnya.
7. Daftar notifikasi berikutnya, Menampilkan riwayat interaksi lainnya, urut dari terbaru ke terlama.
8. Bottom Navigation Bar, Tetap tersedia untuk navigasi cepat ke fitur lain seperti Beranda, Pencarian, Buat Catatan, dan Profil.
9. Ikon rumah, Menandakan halaman Beranda sebagai default.
10. Ikon kaca pembesar Mengarahkan ke halaman Pencarian.
11. Ikon plus (+), Mengarahkan ke halaman Buat Catatan.
12. Ikon lonceng, Menandakan halaman aktif saat ini, yaitu Notifikasi.
13. Ikon profil, Mengarahkan ke halaman Profil pengguna.

### 3.1.10 Profile



Gambar 3.1.11 Profile Tampilan figma dan xml

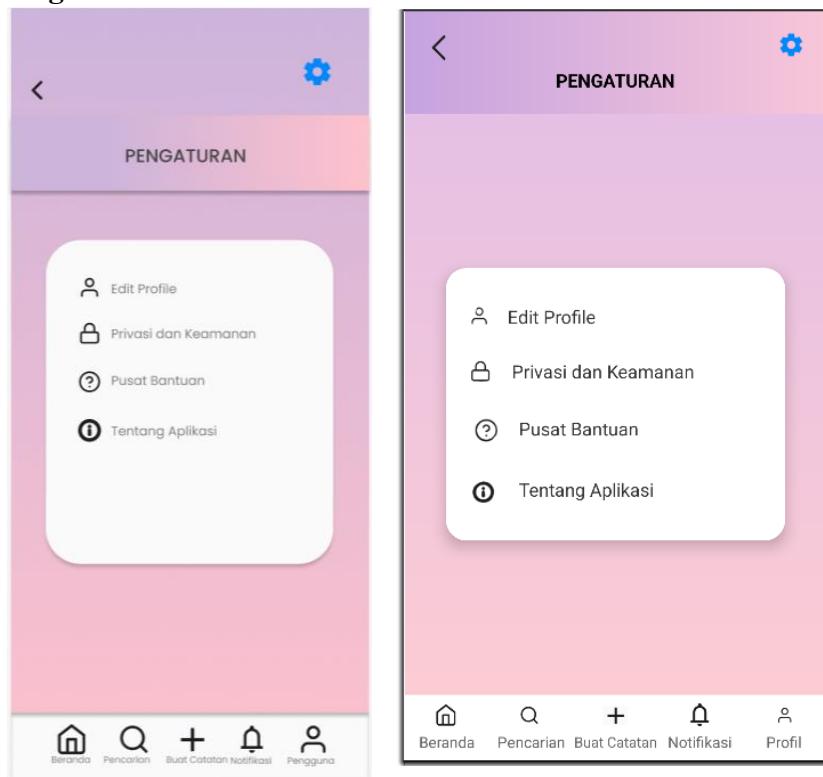
Halaman ini berfungsi sebagai pusat informasi pribadi pengguna, di mana mereka dapat melihat data akun mereka, jumlah catatan yang telah ditulis, total suka yang diterima, serta mengelola catatan pribadi mereka. Pengguna juga bisa mengubah status publikasi catatan atau menghapus catatan yang tidak diinginkan. Halaman ini dirancang untuk memberikan kontrol penuh kepada pengguna atas konten dan privasi mereka.

Komponen dan Fungsi:

1. Ikon panah kiri (←), Mengarahkan pengguna kembali ke halaman sebelumnya, biasanya Beranda.
2. Judul “CATATAN HATI”, Menegaskan nama aplikasi dan menjadi header utama halaman.
3. Ikon roda gigi, Mengarahkan ke menu pengaturan akun, seperti ganti password, tema, atau logout.
4. Foto profil pengguna, Menampilkan foto profil yang telah diunggah oleh pengguna, sebagai identitas visual pribadi.
5. Nama pengguna (“Kaka Cell Love Ippang”), Menampilkan nama lengkap atau nickname pengguna yang terdaftar di akun.
6. Status atau bio (“Sedang belajar untuk menjadi tenang”), Memberikan ruang bagi pengguna untuk menulis deskripsi singkat tentang diri mereka.
7. Statistik “15 Curhat”, Menunjukkan jumlah catatan pribadi yang telah ditulis oleh pengguna.
8. Statistik “135 Suka”, Menunjukkan total jumlah interaksi (suka) yang diterima dari catatan pengguna.
9. Tab “Curhat Saya”, Menampilkan daftar semua catatan yang ditulis oleh pengguna sendiri.
10. Tab “Disimpan”, Menampilkan daftar catatan yang disimpan oleh pengguna (jika ada fitur bookmark).
11. Kartu catatan pertama (“Tekanan skripsi bikin pusing”), Menampilkan preview isi catatan beserta tombol untuk mengubah status publikasi atau menghapus.
12. Tombol “Publik” dengan panah turun, Memungkinkan pengguna mengubah status visibilitas catatan bisa privat atau publik.

13. Ikon tempat sampah Untuk menghapus catatan yang tidak diinginkan.
14. Jumlah “15 Suka”, Menampilkan jumlah interaksi yang diterima dari catatan tersebut.
15. Kartu catatan kedua (“DoecCHH, AQu L4Gi B0SaN...”), Contoh catatan lain yang ditulis pengguna, dengan opsi pengelolaan yang sama.
16. Bottom Navigation Bar, Tetap tersedia untuk navigasi cepat ke fitur lain seperti Beranda, Pencarian, Buat Catatan, Notifikasi, dan Profil.
17. Ikon rumah, Menandakan halaman Beranda sebagai default.
18. Ikon kaca pembesar, Mengarahkan ke halaman Pencarian.
19. Ikon plus (+), Mengarahkan ke halaman Buat Catatan.
20. Ikon lonceng, Mengarahkan ke halaman Notifikasi.
21. Ikon profil , Menandakan halaman aktif saat ini, yaitu Profil.

### 3.1.11 Pengaturan



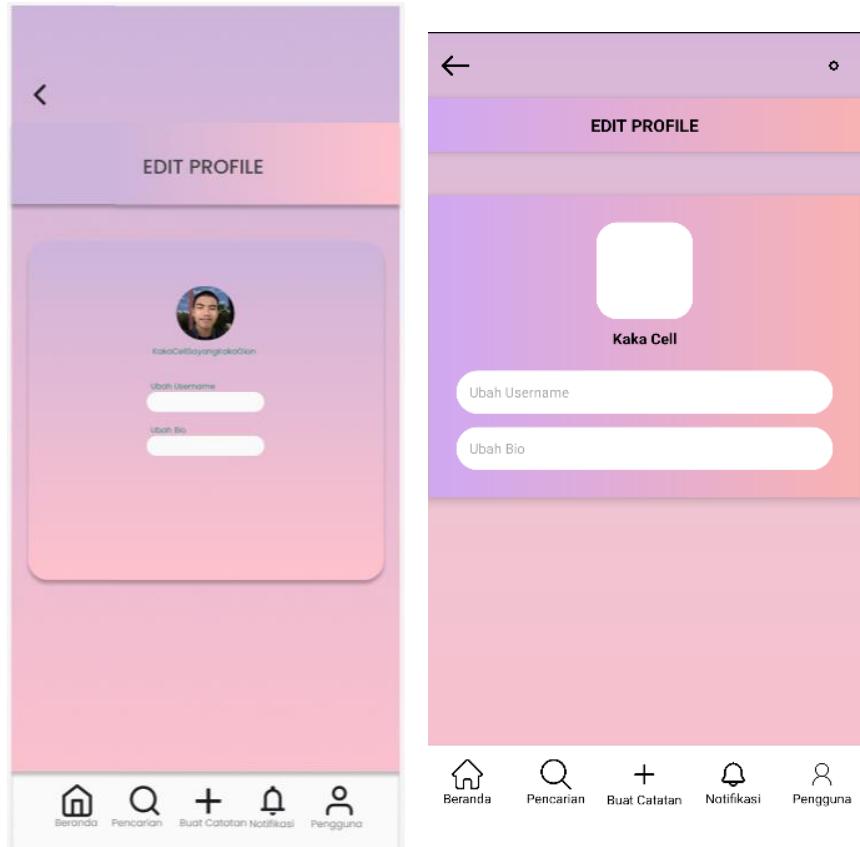
### Gambar 3.1.12 Pengaturan figma dan xml

Halaman ini berfungsi sebagai pusat pengelolaan aplikasi, di mana pengguna dapat mengakses berbagai opsi penting seperti mengedit profil, mengatur privasi, membuka pusat bantuan, atau melihat informasi tentang aplikasi. Halaman ini dirancang agar mudah dinavigasi dan memberikan kontrol penuh kepada pengguna atas pengalaman mereka.

Komponen dan Fungsi:

1. Ikon panah kiri ( $\leftarrow$ ), Mengarahkan pengguna kembali ke halaman sebelumnya, biasanya Profil.
2. Judul “PENGATURAN”, Memberi tahu pengguna bahwa ini adalah halaman untuk mengatur berbagai fitur aplikasi.
3. Ikon roda gigi, Menandakan bahwa ini adalah menu pengaturan utama.
4. Tombol “Edit Profile”, Mengarahkan ke halaman edit profil untuk mengubah foto, username, atau bio.
5. Tombol “Privasi dan Keamanan”, Mengarahkan ke halaman pengaturan privasi dan keamanan akun.
6. Tombol “Pusat Bantuan”, Mengarahkan ke halaman panduan atau FAQ jika pengguna membutuhkan bantuan.
7. Tombol “Tentang Aplikasi”, Menampilkan informasi mengenai aplikasi, seperti versi, tim pembuat, atau hak cipta.
8. Bottom Navigation Bar, Tetap tersedia untuk navigasi cepat ke fitur lain seperti Beranda, Pencarian, Buat Catatan, Notifikasi, dan Profil.
9. Ikon rumah, Menandakan halaman Beranda sebagai default.
10. Ikon kaca pembesar , Mengarahkan ke halaman Pencarian.
11. Ikon plus (+), Mengarahkan ke halaman Buat Catatan.
12. Ikon lonceng, Mengarahkan ke halaman Notifikasi.
13. Ikon profil , Menandakan halaman aktif saat ini, yaitu Profil.

### 3.1.12 Edit Profile



Gambar 3.1.13 Edit Profile Tampilan figma dan xml

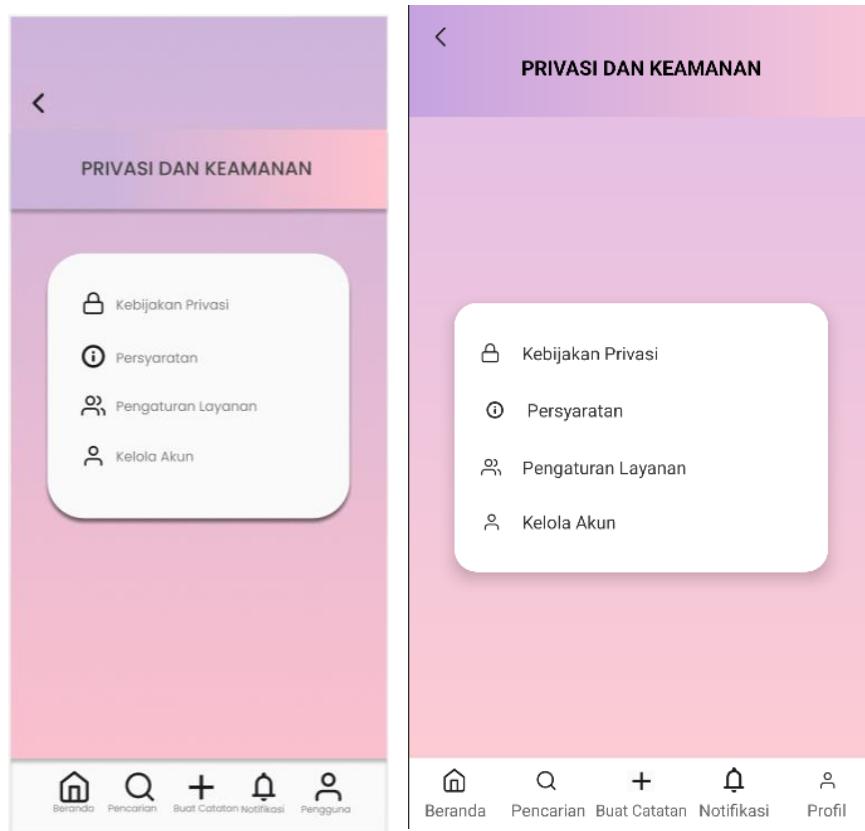
Halaman ini berfungsi untuk memungkinkan pengguna mengubah informasi pribadi mereka, seperti foto profil, username, atau bio. Dengan halaman ini, pengguna bisa memperbarui identitas digital mereka sesuai keinginan, sehingga mencerminkan kepribadian atau suasana hati mereka saat itu.

Komponen dan Fungsi:

1. Ikon panah kiri (←), Mengarahkan pengguna kembali ke halaman sebelumnya, biasanya Pengaturan.
2. Judul “EDIT PROFILE”, Memberi tahu pengguna bahwa ini adalah halaman untuk mengedit data profil mereka.
3. Foto profil pengguna, Menampilkan foto saat ini — bisa diklik untuk mengganti foto baru.
4. Nama pengguna (“KakaCellSayangIkaGlan”), Menampilkan nama pengguna saat ini.

5. Input “Ubah Username”, Tempat pengguna memasukkan username baru yang ingin digunakan.
6. Input “Ubah Bio”, Tempat pengguna menulis atau memperbarui deskripsi singkat tentang diri mereka.
7. Bottom Navigation Bar, Tetap tersedia untuk navigasi cepat ke fitur lain seperti Beranda, Pencarian, Buat Catatan, Notifikasi, dan Profil.
8. Ikon rumah, Menandakan halaman Beranda sebagai default.
9. Ikon kaca pembesar, Mengarahkan ke halaman Pencarian.
10. Ikon plus (+), Mengarahkan ke halaman Buat Catatan.
11. Ikon lonceng, Mengarahkan ke halaman Notifikasi.
12. Ikon profil, Menandakan halaman aktif saat ini, yaitu Profil.

### 3.1.13 Privasi dan Keamanan



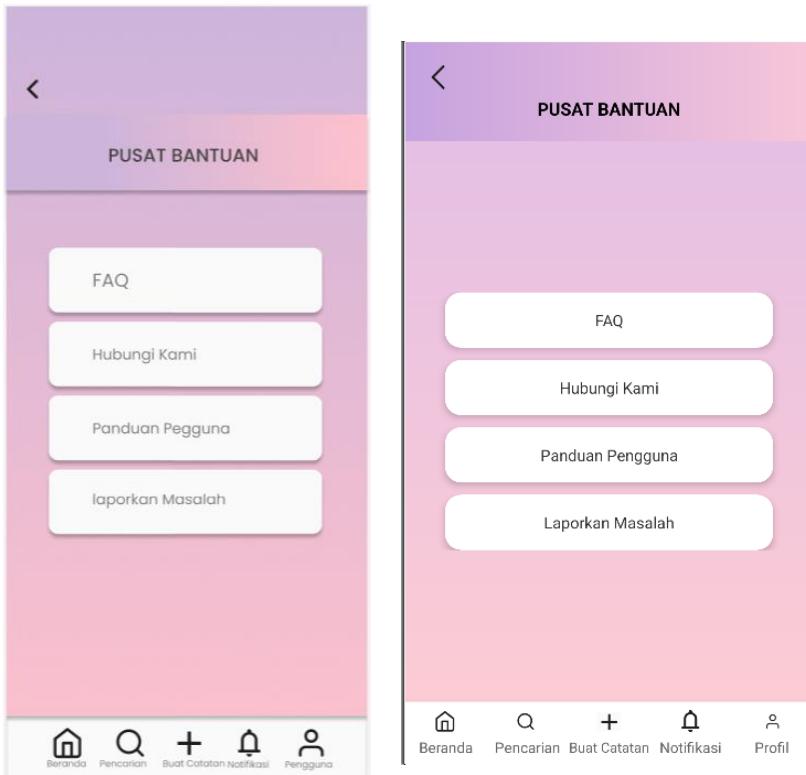
Gambar 3.1.14 Privasi dan keamanan Tampilan figma dan xml

Halaman ini berfungsi untuk mengelola aspek keamanan dan privasi akun pengguna. Di sini, pengguna dapat mengatur kebijakan privasi, melihat persyaratan layanan, mengelola pengaturan layanan, atau mengelola akun mereka termasuk logout atau hapus akun. Halaman ini penting untuk menjaga keamanan data pribadi pengguna

### Komponen dan Fungsi:

1. Ikon panah kiri (←), Mengarahkan pengguna kembali ke halaman sebelumnya, biasanya Pengaturan.
2. Judul “PRIVASI DAN KEAMANAN”, Memberi tahu pengguna bahwa ini adalah halaman untuk mengatur keamanan dan privasi akun mereka.
3. Tombol “Kebijakan Privasi”, Mengarahkan ke halaman yang menjelaskan bagaimana data pengguna dikumpulkan dan digunakan.
4. Tombol “Persyaratan”, Mengarahkan ke halaman syarat dan ketentuan penggunaan aplikasi.
5. Tombol “Pengaturan Layanan”, Mengarahkan ke halaman untuk mengelola notifikasi, sinkronisasi, atau fitur tambahan.
6. Tombol “Kelola Akun”, Mengarahkan ke halaman untuk mengelola akun — bisa logout, ganti password, atau hapus akun.
7. Bottom Navigation Bar, Tetap tersedia untuk navigasi cepat ke fitur lain seperti Beranda, Pencarian, Buat Catatan, Notifikasi, dan Profil.
8. Ikon rumah, Menandakan halaman Beranda sebagai default.
9. Ikon kaca pembesar, Mengarahkan ke halaman Pencarian.
10. Ikon plus (+), Mengarahkan ke halaman Buat Catatan.
11. Ikon lonceng, Mengarahkan ke halaman Notifikasi.
12. Ikon profil, Menandakan halaman aktif saat ini, yaitu Profil.

### 3.1.14 Pusat Bantuan



Gambar 3.1.15 Pusat Bantuan Tampilan figma dan xml

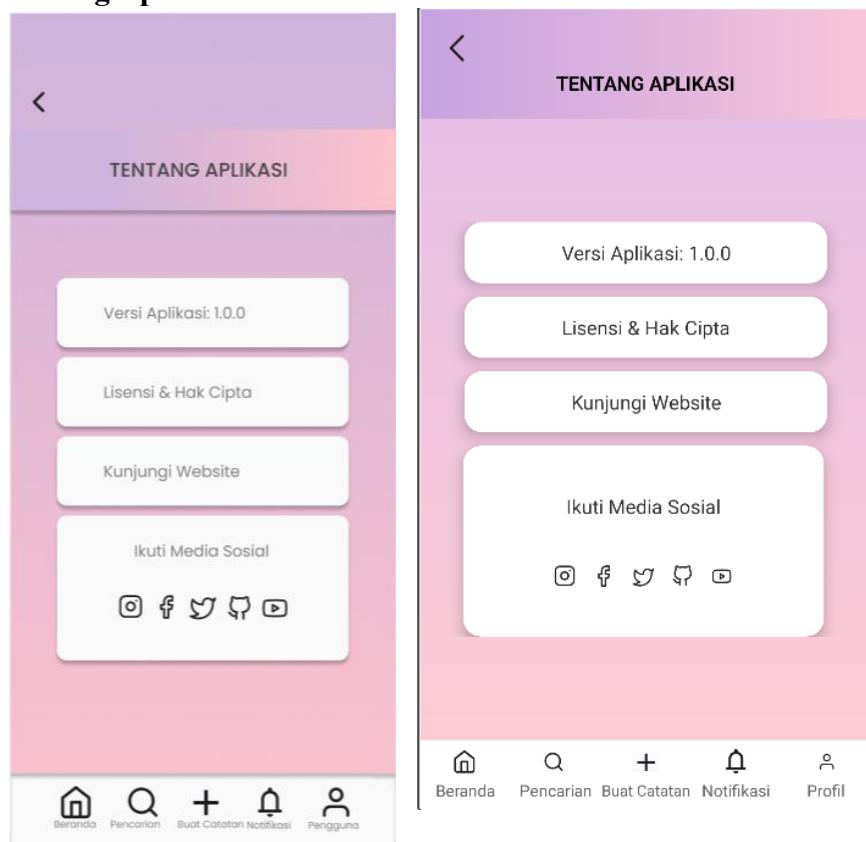
Halaman ini berfungsi sebagai sumber bantuan utama bagi pengguna, di mana mereka dapat menemukan jawaban atas pertanyaan umum, menghubungi tim pengembang, membaca panduan penggunaan, atau melaporkan masalah yang ditemui. Halaman ini dirancang untuk memudahkan pengguna mendapatkan solusi tanpa harus mencari di luar aplikasi.

Komponen dan Fungsi:

1. Ikon panah kiri (←), Mengarahkan pengguna kembali ke halaman sebelumnya, biasanya Pengaturan.
2. Judul “PUSAT BANTUAN”, Memberi tahu pengguna bahwa ini adalah halaman untuk mencari bantuan atau solusi masalah.
3. Tombol “FAQ”, Mengarahkan ke daftar pertanyaan dan jawaban umum tentang cara menggunakan aplikasi.
4. Tombol “Hubungi Kami”, Mengarahkan ke formulir kontak atau email tim pengembang untuk bantuan langsung.

5. Tombol “Panduan Pengguna”, Mengarahkan ke panduan lengkap penggunaan fitur-fitur aplikasi.
6. Tombol “laporkan Masalah”, Memungkinkan pengguna melaporkan bug, error, atau kendala teknis yang mereka alami.
7. Bottom Navigation Bar, Tetap tersedia untuk navigasi cepat ke fitur lain seperti Beranda, Pencarian, Buat Catatan, Notifikasi, dan Profil.
8. Ikon rumah, Menandakan halaman Beranda sebagai default.
9. Ikon kaca pembesar, Mengarahkan ke halaman Pencarian.
10. Ikon plus (+), Mengarahkan ke halaman Buat Catatan.
11. Ikon lonceng, Mengarahkan ke halaman Notifikasi.
12. Ikon profil, Menandakan halaman aktif saat ini, yaitu Profil.

### 3.1.15 Tentang Aplikasi



Gambar 3.1.16 Tentang Aplikasi

Halaman ini berfungsi untuk memberikan informasi lengkap tentang aplikasi “Catatan Hati”, termasuk versi aplikasi, lisensi, hak cipta, serta

tautan ke website resmi dan media sosial. Halaman ini penting untuk transparansi dan membangun kepercayaan pengguna terhadap aplikasi.

Komponen dan Fungsi:

1. ikon panah kiri (←), Mengarahkan pengguna kembali ke halaman sebelumnya, biasanya Pengaturan.
2. Judul “TENTANG APLIKASI”, Memberi tahu pengguna bahwa ini adalah halaman untuk melihat informasi detail tentang aplikasi.
3. Informasi “Versi Aplikasi: 1.0.0”, Menampilkan versi terbaru aplikasi yang sedang digunakan oleh pengguna.
4. Informasi “Lisensi & Hak Cipta”, Menjelaskan hak cipta dan lisensi penggunaan aplikasi — penting untuk kepatuhan hukum.
5. Tombol “Kunjungi Website”, Mengarahkan pengguna ke situs web resmi aplikasi untuk informasi lebih lanjut.
6. Bagian “Ikuti Media Sosial”, Menyediakan ikon media sosial agar pengguna bisa mengikuti perkembangan aplikasi di platform digital.
7. Ikon Instagram, Mengarahkan ke akun Instagram aplikasi.
8. Ikon Facebook, Mengarahkan ke halaman Facebook aplikasi.
9. Ikon Twitter/X, Mengarahkan ke akun Twitter/X aplikasi.
10. Ikon TikTok, Mengarahkan ke akun TikTok aplikasi.
11. Ikon YouTube, Mengarahkan ke channel YouTube aplikasi.
12. Bottom Navigation Bar, Tetap tersedia untuk navigasi cepat ke fitur lain seperti Beranda, Pencarian, Buat Catatan, Notifikasi, dan Profil.
13. Ikon rumah, Menandakan halaman Beranda sebagai default.
14. Ikon kaca pembesar, Mengarahkan ke halaman Pencarian.
15. Ikon plus (+), Mengarahkan ke halaman Buat Catatan.
16. Ikon lonceng, Mengarahkan ke halaman Notifikasi.
17. Ikon profil, Menandakan halaman aktif saat ini, yaitu Profil.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Aplikasi Catatan Hati Berbasis Mobile berhasil dirancang sebagai solusi digital yang aman dan personal untuk membantu pengguna mengekspresikan perasaan, merefleksikan diri, dan menjaga kesehatan mental melalui kebiasaan menulis jurnal harian. Dengan antarmuka yang menenangkan, serta fitur privasi yang ketat, aplikasi ini memberikan ruang privat yang tidak dimiliki oleh buku catatan fisik maupun aplikasi catatan umum. Desain UI/UX yang user-friendly dan alur kerja yang jelas dari proses registrasi hingga manajemen catatan menunjukkan bahwa aplikasi ini siap digunakan oleh target pengguna utama, yaitu pelajar dan mahasiswa usia 15–25 tahun.

#### **4.2 Saran**

##### **1. Pengembangan Fitur Lanjutan:**

Di masa depan, aplikasi dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur seperti pengingat menulis harian, analisis mood berbasis AI, atau backup otomatis ke cloud (dengan enkripsi end-to-end) untuk meningkatkan kenyamanan dan nilai fungsional.

##### **2. Uji Coba Pengguna (User Testing):**

Sebelum rilis resmi, disarankan untuk melakukan uji coba dengan pengguna nyata guna mengumpulkan masukan tentang pengalaman pengguna, kejelasan antarmuka, dan kemudahan navigasi.

##### **3. Peningkatan Keamanan:**

Meskipun sudah menggunakan PIN dan biometrik, sistem keamanan dapat diperkuat dengan enkripsi lokal pada database (misalnya menggunakan SQLCipher) untuk melindungi data sensitif dari akses pihak ketiga.

##### **4. Integrasi dengan Platform Lain:**

Untuk memperluas jangkauan, aplikasi dapat dikembangkan versi iOS-nya atau dibuat sebagai aplikasi cross-platform menggunakan Flutter, sehingga lebih inklusif bagi pengguna non-Android.

##### **5. Kolaborasi dengan Psikolog:**

Agar lebih berdampak pada kesehatan mental, tim pengembang dapat berkolaborasi dengan tenaga profesional (psikolog) untuk menyediakan konten edukasi emosional atau panduan menulis jurnal terapeutik di dalam aplikasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Dewi, N. K. C., Anandita, I. B. G., Atmaja, K. J., & Aditama, P. W. (2018). Rancang bangun aplikasi mobile siska berbasis android. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 1(2), 100-107.
- Purnia DS, Rifai A, Rahmatullah S. Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android. Prosiding Semnastek. 2019 Nov 2.