

BE HAPPY



**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI**

Oleh:

1. Sinlan Kathina Maharani (210040130)
2. Ni Nyoman Sri Deviyani (21004060)
3. I Made Yudi Anom Pranata (21004070)
4. I Gusti Nyoman Artajaya Pranata (21004050)

USER EXPERIENCE

TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS STIKOM BALI

2022/2023

BAB 1

INFORMASI PRODUK

1.1 Pendahuluan

Para remaja atau bahkan yang sudah dewasa pun, seringkali merasa tidak tahu untuk meluangkan isi hatinya di mana pada saat memiliki beban yang menumpuk. Biasanya, mereka akan mencurahkan pada media sosial. Namun, terdapat pro dan kontra dalam hal tersebut. Beberapa orang merasa bahwa curhat di media sosial (publik) adalah hal yang kurang baik, karena bisa saja mendapat tanggapan yang tidak sesuai keinginan. Namun, jika menggunakan *private account* tanpa ada yang bisa mengakses sekalipun terkadang terasa menyedihkan, karena mereka juga merasa perlu mendapatkan tanggapan agar dapat merasa lebih baik. Terlalu banyak memendam beban pikiran dapat mempengaruhi Kesehatan mental yang dapat menghambat aktivitas sehari-hari contohnya perubahan *mood* dan gangguan makan. Gangguan makan dapat berupa tidak memiliki nafsu makan, dan bahkan tidak ingat untuk makan sama sekali. Terkadang, beberapa permasalahan juga harus dikonsultasikan dengan yang sudah profesional. Sehingga, kami memiliki ide untuk membuat aplikasi yang focus pada kesehatan mental, yang dapat membantu penderita untuk bisa mengeluarkan isi hatinya dengan nyaman, meningkatkan *moodnya* dan mendeteksi perubahan *moodnya*, serta berkonsultasi dengan dokter.

Dengan adanya Be Happy, para penderita mental illness dapat melakukan konsultasi bersama psikolog atau psikiater tanpa harus ke luar rumah, tetapi juga masih bisa untuk melakukan konsultasi secara tatap muka. Dengan demikian, pengguna dapat menerima penanganan yang tepat, meminimalisir penanganan dan response yang salah. Juga, dapat meminimalisir tingkatan depresi dengan mengeluarkan atau menceritakan permasalahan yang dialami dengan leluasa, tanpa takut mendapatkan response dari orang lain yang tidak sesuai. Response yang diterima akan selalu positive, dan bahkan bisa menjadi reminder setiap hari agar pengguna dipenuhi hal yang positive setiap harinya. Pengguna juga dapat meminimalisir salah satu mental illness lainnya, yaitu eating disorder dengan kesan yang menyenangkan. Efek samping atau ciri-ciri lain dari mental illness adalah perubahan mood, pengguna dapat mendeteksi perubahan moodnya dan mengidentifikasinya secara signifikan.

1.2 Target User

Be Happy merupakan aplikasi yang dibuat dengan tujuan untuk mengurangi kadar stress, menurunkan tingkat depresi, dan membantu orang-orang yang memiliki gejala *mental illness*. Maka, target user kami adalah orang-orang yang memiliki kemungkinan untuk mengalami gejala *mental illness*, susah mengekspresikan emosinya dengan baik, dan kurang mendapatkan bantuan dari pihak lain maupun pihak profesional. Juga, dikarenakan Be Happy merupakan aplikasi yang berbasis *online*, maka target user kami adalah orang-orang yang aktif menggunakan media sosial.

User Persona

Jeanna M. Gordania



Jeanna adalah seorang perempuan berumur 20 tahun. Kepribadian Jeanna sangat ceria, namun sangat sensitif terhadap berbagai hal. Jeanna aktif dan sering mengekspresikan dirinya pada media sosial. Jeanna merupakan seorang mahasiswa semester 7 dari sebuah kampus swasta, dan sedang mengerjakan tugas akhir. Dia adalah anak pertama dari 2 bersaudara. Saat ini ia tinggal di Denpasar, Bali, bersama adik lelaki dan orang tuanya. Saat mengerjakan tugas akhir ini, Jeanna merasa sering melewatkan jam makan. Juga, ia merasa kewalahan dengan tugas-tugas yang ada dan sangat membutuhkan motivasi. Selain itu, lingkungan keluarganya sangat strict, dan ia merasa beberapa prinsip yang ada sangat bertentangan dengan prinsipnya sendiri. Dengan sekian banyak beban dan tekanan yang ia alami, *moodnya* mengalami banyak perubahan. Jeanna merasa perlu untuk mendeteksi perubahan moodnya, agar ia dapat menata perasaannya dengan baik. Jeanna juga merasa membutuhkan konsultasi dari yang profesional, dilihat dari semua tekanan perasaan yang dia alami.

Rey Javas



Rey adalah seorang lelaki berumur 24 tahun. Memiliki kepribadian yang ekspresif, tetapi merasa sulit atau canggung untuk berinteraksi dengan orang lain sehingga kurang memiliki teman, ia juga mudah pesimis. Rey merupakan karyawan magang di sebuah perusahaan swasta. Untuk seukuran karyawan magang, pekerjaan yang ia terima sangat menumpuk. Dengan kepribadiannya yang pesimis, ia sering merasa tidak dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan baik dan merasa butuh dukungan dan motivasi dari luar. Rey juga berada di lingkungan kerja yang kurang baik, dan susah mengakrabkan diri sehingga tidak memiliki teman untuk bertukar cerita. Rey merasa perlu untuk mengekspresikan keluh kesah dan beban yang ia rasakan, sehingga ia membutuhkan tempat berupa media sosial tanpa audiens agar dapat mengekspresikan dirinya dengan baik.

Dari dua user persona tersebut, dapat diketahui bahwa target user Be Happy adalah para remaja hingga yang baru beranjak dewasa (15-30 tahun), yang sedang berada pada lingkungan tidak baik dan memicu stress, yang membutuhkan ruang untuk berkeluh kesah, yang menginginkan bantuan motivasi, serta bantuan dari yang profesional.

1.3 Kebutuhan Pasar

Masalah-masalah yang ada di pasar yang dituju, yaitu:

1. Beberapa orang mengalami tekanan yang berat karena terlalu banyak pekerjaan dan merasa tidak memiliki tempat mencurahkan keluh kesah, namun tidak merasa aman untuk bercerita di sosial media.
2. Orang-orang memendam keluhannya sendiri, dapat menimbulkan perasaan negatif, dan bahkan perubahan mood yang tidak teratur.
3. Timbul gejala mental illness dari perubahan mood yang semakin tidak teratur, dan harus dideteksi serta dicatat.
4. Terlalu sibuk bekerja menyebabkan lupa makan. Perasaan negatif juga menimbulkan ketidakinginan untuk makan dan mengalami eating disorder.
5. Kesehatan mental yang tidak baik sudah terasa harus dikonsultasikan dengan profesional, namun tidak tahu harus berkonsultasi di mana.

Kemudian, kami memiliki solusi dari permasalahan yang ada, yaitu:

1. Membuat platform keluh kesah yang terasa nyaman dan aman, serta mendapat response yang sesuai.
2. Membuat platform berisikan reminder positive untuk mengurangi perasaan negative.
3. Membuat platform pemantauan perubahan mood dengan mencatat setiap perubahan secara significant.
4. Membuat platform yang dapat meningkatkan keinginan untuk makan secara unik dan menyenangkan.
5. Membuat platform untuk memudahkan berkonsultasi mengenai psikologis/mental dengan bidang profesional secara praktis.

1.4 Fitur

Solusi-solusi dari permasalahan kebutuhan pasar, diimplementasikan dengan fitur-fitur dari aplikasi Be Happy, yaitu:

1. Dump Space

Merupakan tempat untuk menuangkan seluruh keluh kesah yang dialami. Terdapat versi no response dan with response. Pengguna dapat mengubah mode no response menjadi with response. Response pada mode with response diambil dari Positive Reminder yang sesuai dengan keywords dari text yang dikirim oleh pengguna.

2. Positive Reminder

Pengguna akan mendapatkan notifikasi berupa kalimat-kalimat positive seperti pujian atau semangat. Waktu munculnya notifikasi dan jenis reminder (keyword) yang didapat diatur oleh pengguna. Reminder juga dapat dilihat di aplikasi, seperti men-scroll feeds pada aplikasi Instagram. Setiap positive reminder dapat dibuat menjadi widgets pada home screen pengguna.

3. Mood Tracker

Merupakan pendeteksi mood berbentuk line chart. Mood dideteksi perjam (sesuai keinginan pengguna) setiap harinya.

4. Eat Reminder

Pengguna akan mendapat notifikasi untuk makan. Peningat akan hilang jika sudah dichecklist oleh pengguna, dengan mengupload foto makanan yang mereka makan. Peningat akan disertai dengan jenis-jenis makanan yang disukai oleh pengguna. Suara notifikasi akan diberikan secara unik, sehingga lebih menarik perhatian pengguna untuk memeriksa notifikasi.

(Contoh: makan ayam goreng favoritmu, yuk!)

5. Consultant

Pengguna dapat berkonsultasi dengan psikolog/psikiater dari rumah sakit mitra secara offline. Pengguna dapat membooking jadwal konsultasi dan melakukan transaksi langsung pada aplikasi. Pengguna dapat melihat profile dokter serta ulasan mengenai pelayanan yang diberikan dari pengguna lain. Pengguna dapat membatalkan booking dalam jangka waktu 2 jam setelah transaksi, apabila merasa kurang cocok dengan dokter/instansi yang dipilih.

Perbedaan fitur-fitur Be Happy dengan aplikasi lain tidak terlalu besar, namun lebih detail dan menarik. Yang pertama adalah fitur dump space, tidak banyak aplikasi berbasis mental health yang menyediakan fitur untuk tempat mengeluarkan keluh kesah, biasanya hanya sebatas notepad yang tidak memiliki response positive. Yang kedua adalah fitur positive reminder, salah satu perbedaan signifikan adalah pada aplikasi lain seperti aplikasi VOS, fitur yang mirip (quotes) tidak dapat dijadikan widgets dan notifikasi. Yang ketiga adalah fitur mood tracker, dibandingkan dengan aplikasi yang sama (VOS), aplikasi tersebut tidak mencatat mood dalam chart yang detail. Yang keempat adalah fitur eat reminder, tidak semua aplikasi sejenis memiliki fitur yang sama, biasanya hanya berbentuk alarm dan bukan notifikasi.

1.5 Strategi Implementasi

Sistem Be Happy dirancang dengan pemilihan warna pastel, yang sesuai dengan warna aplikasi kesehatan mental. Beberapa warna yang dipilih yaitu pink sebagai warna dominan, serta kuning, ungu, hitam dan putih sebagai warna pelengkap. Warna pink dapat memberikan efek bahagia, senang, penuh kehangatan, lembut dan memancarkan kasih sayang. Warna-warna yang dipilih dapat memberikan kesan yang sesuai untuk pengguna yang membutuhkan kehangatan dan kenyamanan. Hal lain juga dirancang dengan harapan pengguna dapat merasa nyaman, hangat dan dapat menenangkan dirinya melalui aplikasi Be Happy.

Be Happy akan dipromosikan atau dipasarkan melalui media sosial, sesuai dengan target pengguna yang merupakan pengguna media sosial aktif. Diterapkan dengan melakukan promosi melalui iklan-iklan yang ditawarkan pada suatu media sosial, juga melakukan endorse kepada influencer atau public figure,

diutamakan yang merupakan mental health supporter sehingga dapat membantu meningkatkan awareness mengenai Be Happy dan mencapai target pengguna yang sesuai.

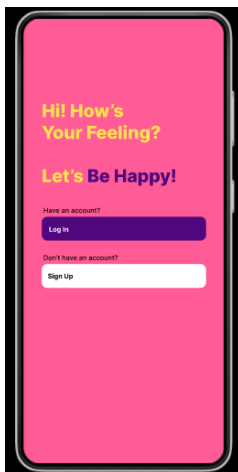
BAB II DESAIN PRODUK

2.1 Design Mockup Prototype

<https://www.figma.com/proto/WkNiBhq7L965FaWnXff6RK/Be-Happy?node-id=1%3A5&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A5&show-prototype-sidebar=1>

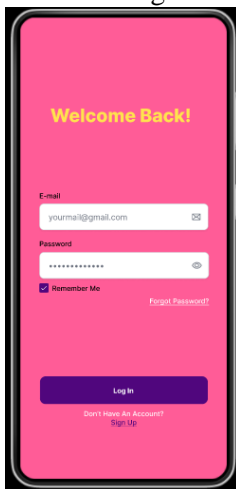
Halaman dan Fitur

1. Halaman Pertama



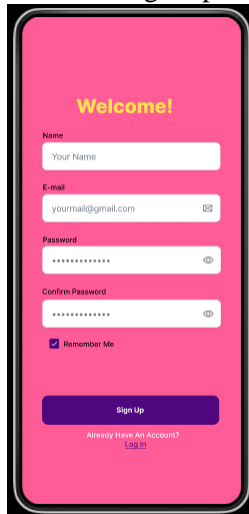
Terdapat button Log In dan Sign Up. Log In jika sudah memiliki akun, Sign Up jika belum memiliki akun.

2. Halaman Login



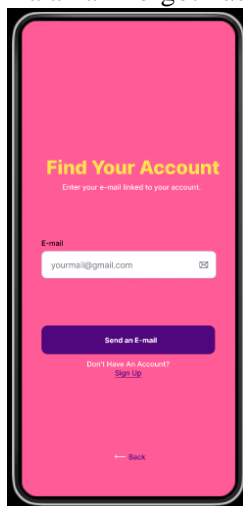
Terdapat kolom E-mail dan Password untuk login. Remember me dapat dicentang jika ingin e-mail dan password disimpan. Dapat pindah ke halaman Sign Up jika belum memiliki akun.

3. Halaman Sign Up

A mobile app screen for signing up. It has a pink background. At the top, it says "Welcome!" in yellow. Below that, there are four input fields: "Name" (placeholder "Your Name"), "E-mail" (placeholder "yourmail@gmail.com"), "Password" (placeholder "*****"), and "Confirm Password" (placeholder "*****"). There is a "Remember Me" checkbox with a blue checkmark. At the bottom, there is a blue "Sign Up" button and a link "Already Have An Account? Log In" in red.

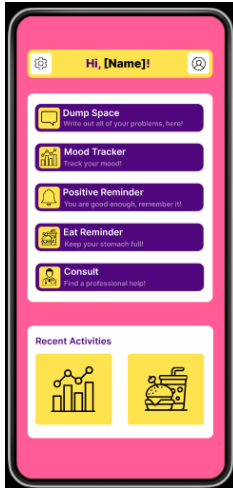
Terdapat kolom Nama, E-mail dan Password untuk daftar akun. Remember me dapat dicentang jika ingin e-mail dan password disimpan. Dapat pindah ke halaman Log In jika sudah memiliki akun.

4. Halaman Forgot Password

A mobile app screen for forgot password. It has a pink background. At the top, it says "Find Your Account" in yellow, with the subtitle "Enter your e-mail linked to your account." below it. There is one input field for "E-mail" (placeholder "yourmail@gmail.com"). Below that is a blue "Send an E-mail" button. At the bottom, there is a link "Don't Have An Account? Sign Up" in red and a "Back" button with a left arrow.

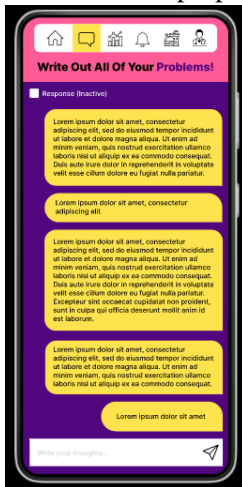
Terdapat kolom E-mail untuk mengirim penggantian password dan tombol back agar dapat kembali ke halaman pertama.

5. Halaman Home



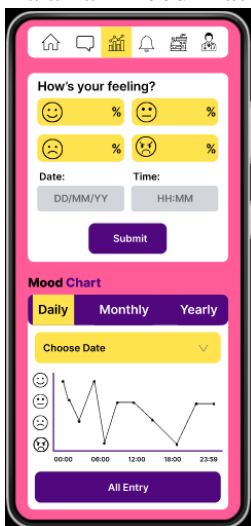
Terdapat pengaturan, sapaan dan profile pada bagian atas, navigasi pada kelima fitur serta aktivitas terbaru.

6. Halaman Dump Space



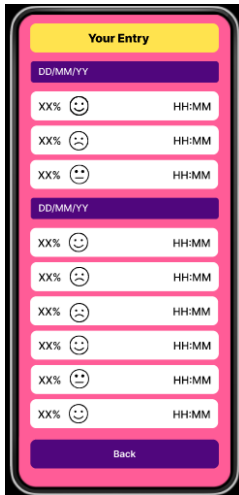
Terdapat tempat mengetik pesan, pesan yang dikirim, tombol kirim pesan, navigasi ke halaman lain pada bagian atas, dan tombol active atau inactive response.

7. Halaman Mood Tracker



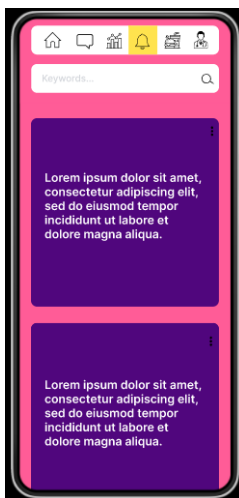
Terdapat tempat input mood, tanggal dan waktu. Serta mood chart perhari, perbulan serta pertahun. Terdapat navigasi ke halaman lain pada bagian atas.

8. Halaman All Entry (Mood Tracker)



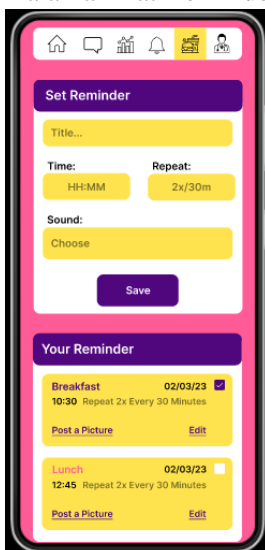
Terdapat list seluruh mood yang telah disubmit, tombol back untuk kembali ke halaman mood tracker.

9. Halaman Positive Reminder



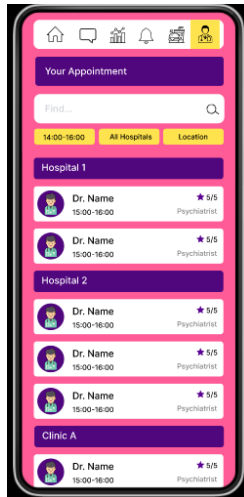
Terdapat search bar untuk mencari keyword positive reminder dan button untuk menjadikan reminder sebagai widgets, serta reminder dapat discroll. Terdapat navigasi ke halaman lain pada bagian atas.

10. Halaman Eat Reminder



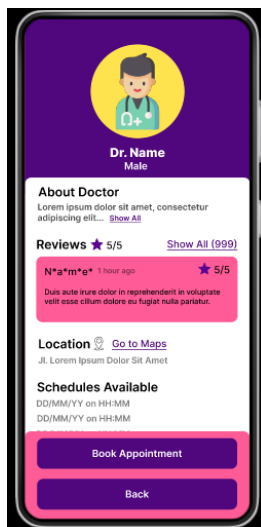
Terdapat tempat mengatur reminder yang berisi kolom judul untuk reminder, waktu, akan diulang berapa kali serta pemilihan suara reminder. Juga terdapat list reminder yang sudah dibuat, tombol centang untuk menghentikan reminder, serta tombol edit untuk mengganti detail reminder, post a picture untuk bukti reminder terlaksanakan (posting foto makanan). Terdapat navigasi ke halaman lain pada bagian atas.

11. Halaman Consult



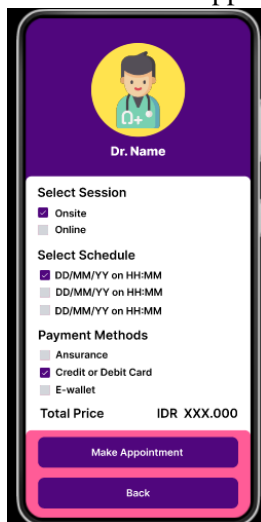
Terdapat tombol ke halaman appointment yang sudah dibuat, search bar serta filter jadwal, instansi dan lokasi untuk penyaringan dokter, dan list dokter yang diurutkan sesuai instansinya. List dokter berisi keterangan wajah, nama, review, jadwal dan profesi. Terdapat navigasi ke halaman lain pada bagian atas.

12. Halaman Profile Dokter



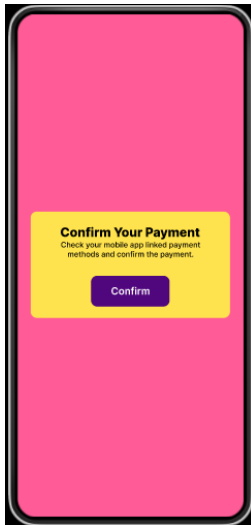
Terdapat full profile dokter, tentang dokter, review dari pasien, lokasi praktik, serta jadwal yang tersedia. Juga terdapat tombol booking dan tombol kembali ke halaman sebelumnya.

13. Halaman Book Appointment



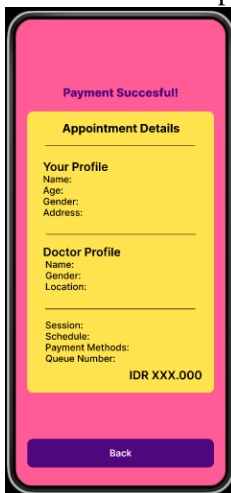
Terdapat detail yang harus dipilih seperti sesi, jadwal, metode pembayaran serta total harga. Juga terdapat tombol make appointment untuk melakukan pembayaran dan tombol back untuk kembali ke halaman sebelumnya.

14. Halaman Confirm Payment



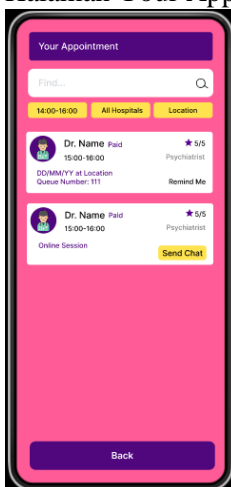
Terdapat tombol confirm untuk mengonfirmasi atau melakukan pembayaran yang akan mengarahkan langsung ke halaman e-wallet atau mbanking yang digunakan sebagai metode pembayaran.

15. Halaman Detail Appointment



Terdapat isi detail seperti struct pembayaran. Serta tombol back untuk Kembali ke halaman consult.

16. Halaman Your Appointment



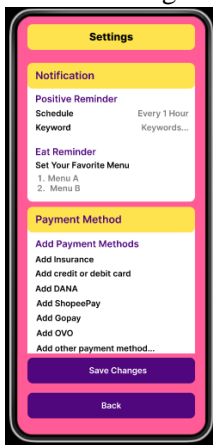
Terdapat tombol list appointment yang sudah dibuat, search bar serta filter jadwal, instansi dan lokasi untuk penyaringan dokter. List appointment berisi keterangan wajah dokter, nama, review, jadwal, profesi, serta sesi yang dibuat. Reminder untuk sesi offline dan navigasi ke halaman chat untuk sesi online. Serta tombol kembali ke halaman sebelumnya.

17. Halaman Chat Dokter



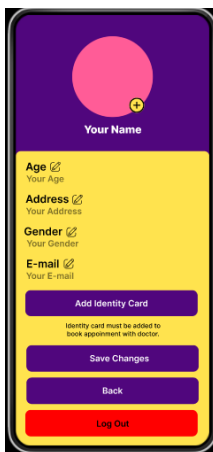
Terdapat kolom mengetik, tombol kirim peesan, serta bubble chat. Bagian atas terdapat nama dokter serta foto dan tombol kembali ke halaman sebelumnya.

18. Halaman Pengaturan



Terdapat kolom mengubah pengaturan notifikasi untuk Profile Reminder seperti jadwal dan penguulangan notifikasi, serta Eat Reminder tentang favorite menu, dan penambahan metode pembayaran. Juga tombol save untuk menyimpan perubahan dan tombol kembali ke home.

19. Halaman Profile

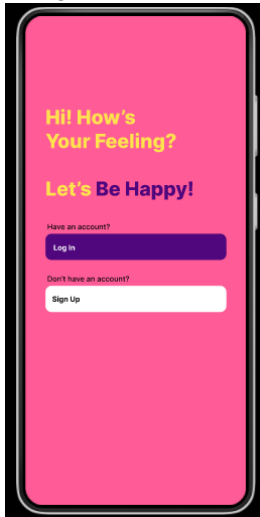


Terdapat foto profile, tombol edit foto, nama, umur, alamat, gender, serta email yang juga dapat diedit. Pengguna juga harus menambahkan ID card seperti KTP atau kartu pelajar agar dapat membooking konsultasi. Juga tombol save untuk menyimpan perubahan, tombol kembali ke home, dan tombol log out yang mengarah ke halaman pertama.

2.2 User Flow

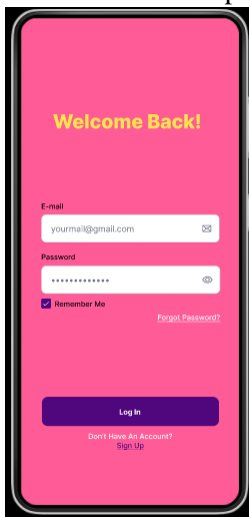
1. Log In

- Log In



A mobile app login screen with a pink background. At the top, it says "Hi! How's Your Feeling?" and "Let's Be Happy!". Below this, there are two options: "Have an account?" with a "Log In" button, and "Don't have an account?" with a "Sign Up" button.

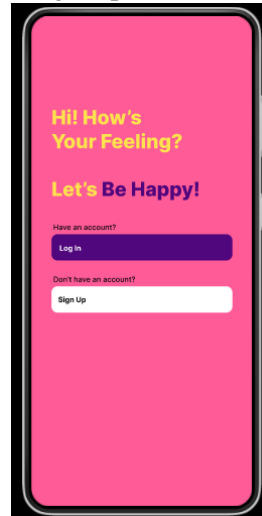
- Enter e-mail dan password, log in



A mobile app login screen with a pink background. It says "Welcome Back!". Below this, there are input fields for "E-mail" (with the placeholder "yourmail@gmail.com") and "Password" (with a masked password "*****"). There is a "Remember Me" checkbox and a "Forgot Password?" link. At the bottom, there is a "Log In" button and a "Don't Have An Account? Sign Up" link.

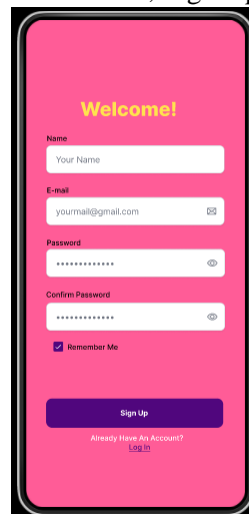
2. Sign Up

- Sign Up



A mobile app sign up screen with a pink background. At the top, it says "Hi! How's Your Feeling?" and "Let's Be Happy!". Below this, there are two options: "Have an account?" with a "Log In" button, and "Don't have an account?" with a "Sign Up" button.

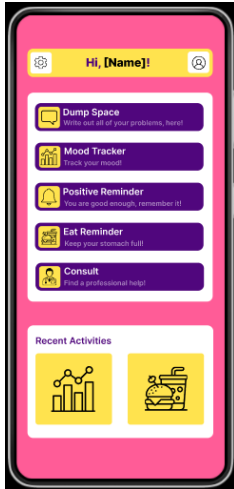
- Enter data, Sign Up



A mobile app sign up screen with a pink background. It says "Welcome!". Below this, there are input fields for "Name" (with the placeholder "Your Name"), "E-mail" (with the placeholder "yourmail@gmail.com"), "Password" (with a masked password "*****"), and "Confirm Password" (with a masked password "*****"). There is a "Remember Me" checkbox. At the bottom, there is a "Sign Up" button and an "Already Have An Account? Log In" link.

3. Mengisi Dump Space

- Home, dump space

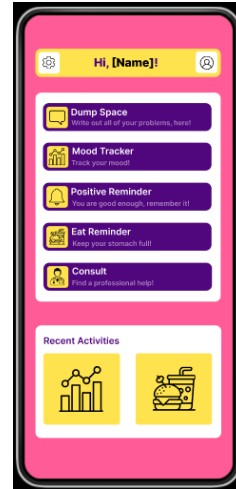


- Ketik sesuatu, send

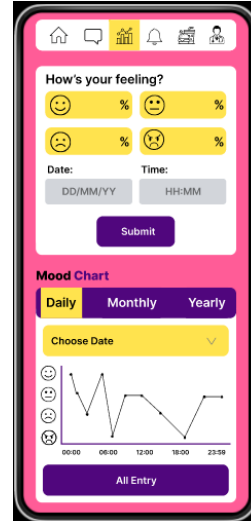


4. Track Mood

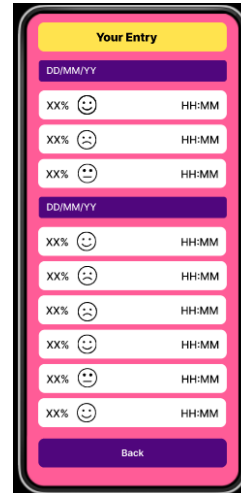
- Home, mood tracker



- Isi persentase, tanggal, waktu

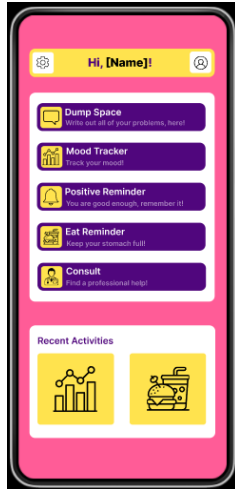


- Periksa seluruh entry

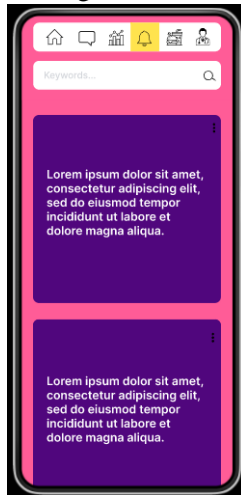


5. Positive Reminder

- Home, positive reminder

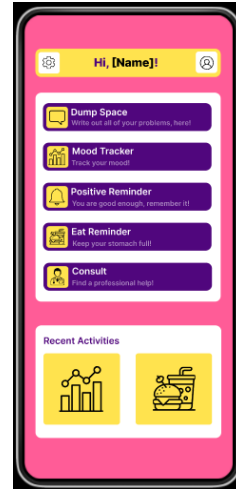


- Scroll, jadikan widgets dengan tekan titik tiga

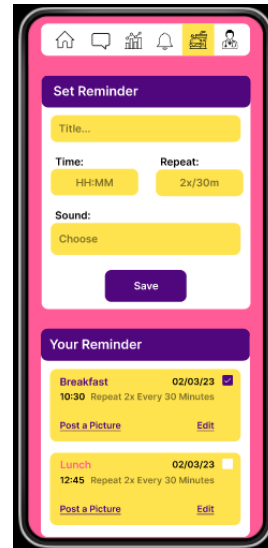


6. Memasang Eat Reminder

- Home, eat reminder

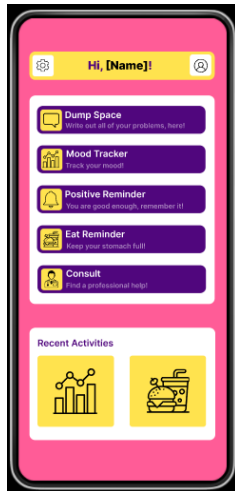


- Isi judul, waktu, repeat, pilih sound, save

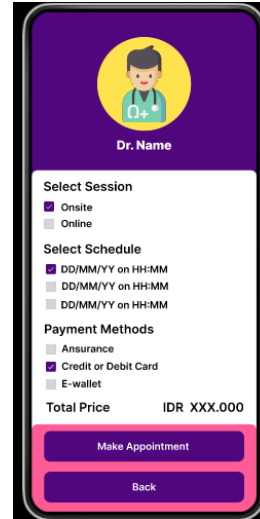


7. Konsultasi

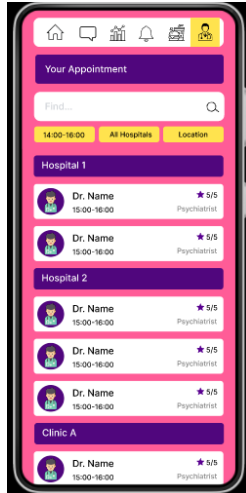
- Home, consult



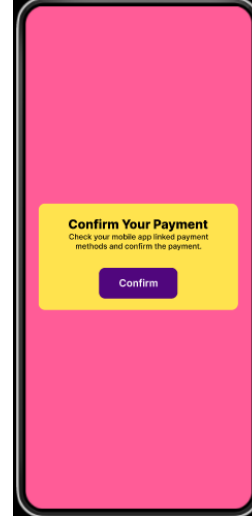
- Buat janji



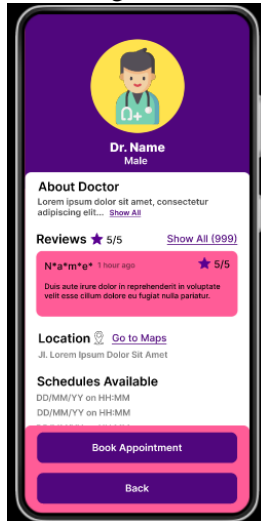
- Cari jadwal, lokasi, pilih dokter



- Konfirmasi pembayaran

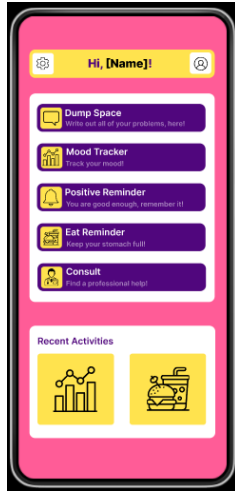


- Booking



8. Konsultasi Online

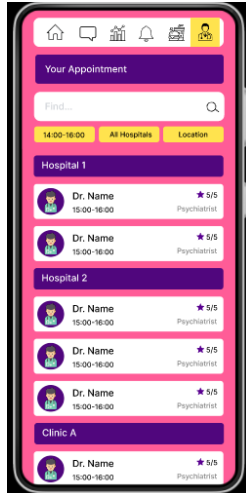
- Home, consult



- Hubungi dokter

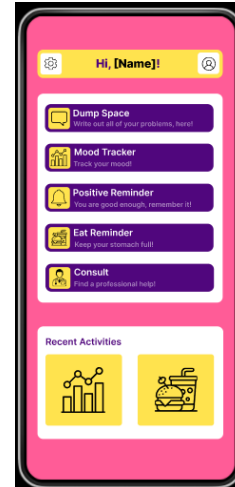


- Periksa janji

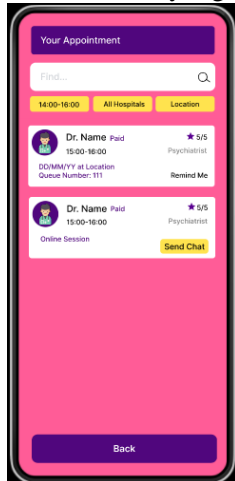


9. Menambah payment methods

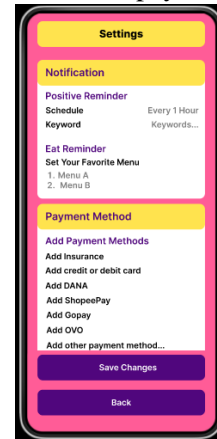
- Home, setting



- Pilih dokter yang dibooking

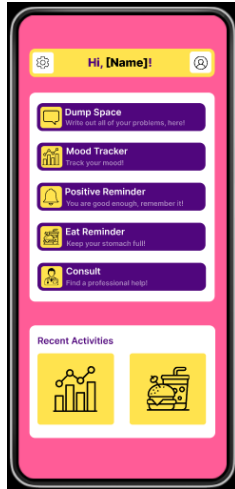


- Tambah payment methods, simpan

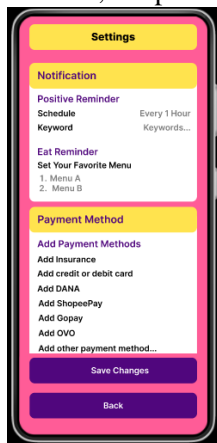


10. Mengatur notifikasi

- Home, setting

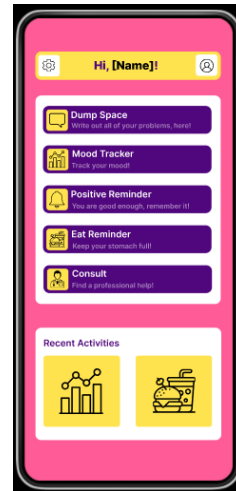


- Tambah schedule positive reminder, keyword positive reminder & set menu favorite, simpan

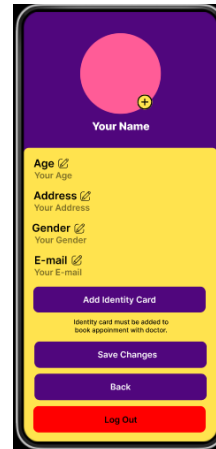


11. Mengubah profile

- Home, profile



- Atur data, save



BAB III

ANALISIS & PEMBAHASAN

3.1 UX ANALYSIS

Konsep best practice yang sudah diterapkan pada Be Happy, yaitu:

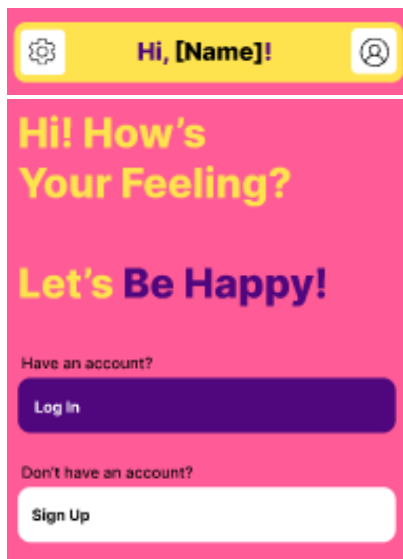
1. Visibility of System Status

Pengguna dapat melihat jelas informasi yang ada. Dari tampilan Be Happy, terlihat jelas jadwal konsultasi sudah terbayar.



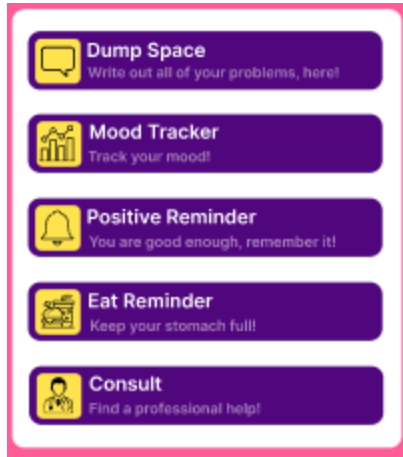
2. Match Between System & Real World

Sistem terasa akrab dengan pengguna. Dari tampilan Be Happy, sistem menyapa dan menggunakan bahasa santai yang dipahami pengguna.



3. Consistency & Standards

Design tidak membingungkan dan konsisten. Menggunakan kata-kata dan design yang sama pada situasi yang sama dan sebaliknya.



4. Error Prevention

Mencegah kesalahan yang dilakukan oleh pengguna. Terdapat fitur show/hide pada kolom password untuk mencegah pengguna salah ketik dan menghindari error login.



5. Recognition Rather Than Recall

Pengguna mengenali sistem daripada mengingat. Mengurangi pengguna untuk mengingat tindakan yang dilakukan. Pada Be Happy terdapat recent activity, sehingga pengguna dapat melihat apa yang ditinjau sebelumnya daripada susah mengingat.



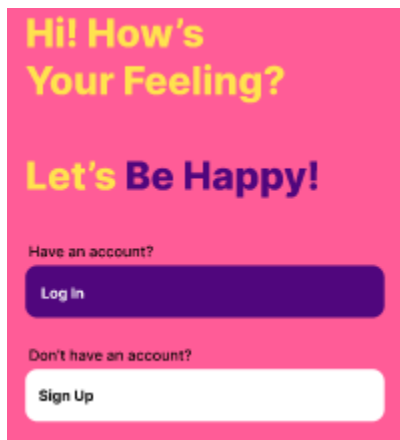
6. Flexibility and Efficiency Use

Memudahkan pengguna dengan fleksibilitas dan efisiensi. Be Happy memiliki fitur filter pada bagian Consult, sehingga memudahkan pengguna dalam mencari dokter.



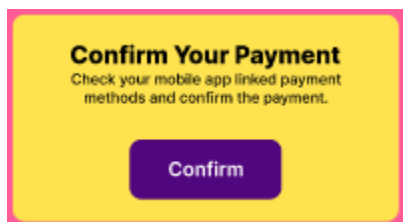
7. Aesthetic

Fokus pada sistem yang dibutuhkan pengguna namun sesuai dengan ambience yang akan membantu pengguna meningkatkan moodnya, dengan warna yang ceria.



8. Help Users Recognize

Membantu pengguna menyadari apa yang harus dilakukan. Be Happy memberikan informasi yang harus dilakukan saat menggunakan atau melakukan beberapa hal.



Experience yang ingin diimprove yaitu ketika setiap hal akan disubmit atau dilakukan, sebaiknya selalu ada peringatan yakin atau tidak untuk melakukan hal tersebut.

BAB IV

KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan perancangan aplikasi Be Happy, maka dapat disimpulkan beberapa hal.

1. Penderita gangguan kesehatan mental mendapat kemudahan untuk berkonsultasi dengan psikolog atau psikiater, atau sekadar mengeluarkan keluhan tanpa judgement orang lain.
2. Penderita tidak akan takut lagi untuk mengeluarkan dan menceritakan kisahnya, ditambah kalimat-kalimat positif yang akan membantunya untuk pulih.
3. Penderita juga dapat mendeteksi perubahan moodnya dengan baik, serta mengurangi ciri-ciri eating disorder.
4. Pengguna mendapatkan kesan hangat dan nyaman selama menggunakan aplikasi Be Happy, yang juga dapat mendorong rasa kepercayaan dalam menuangkan permasalahan.