JURNAL VISUAL IDEAS
Volume 4 Nomor 1, Februari 2024
P-ISSN: 2776-1541 dan E-ISSN: 2776-0359

Perancangan Desain Ui Aplikasi Be Me Dengan Menggunakan Metode User Centered Design

Divka Zahra
Fakultas Desain Komunikasi Visual, Universitas Widyatama
Corresponding Author Email: divka.zahra@widyatama.ac.id

ABSTRAK

Kesehatan mental merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan karena semakin meningkatnya kasus bunuh diri di dunia. Maraknya kasus ini tentu menjadi permasalahan global yang perlu diatasi. Aplikasi *mental health* Be Me merupakan aplikasi yang menyediakan fitur yang dapat pembantu penggunanya dalam mengatasi permasalahan kesehatan mental. Aplikasi Be Me memiliki beberapa fitur diantaranya adalah *mood tracker*, *to do list*, *user progress history*, *calming music*, hingga bantuan profesional. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi Be Me adalah metode User Centred Design, yaitu metode yang menjadikan pengguna sebagai fokus utama dalam proses perancangan. Perancangan aplikasi *mental health* Be Me ini akan dibahas dengan menggunakan metode studi kasus deskriptif yang kemudian hasilnya akan diuraikan dalam bentuk prototype aplikasi beserta deskripsinya.

***Kata Kunci**: Mental Health, User Interface, Perancangan Aplikasi, Be Me*

ABSTRACT

Mental health is an important aspect that needs to be considered due to the increasing cases of suicide worldwide. The prevalence of these cases has become a global issue that needs to be addressed. The mental health application Be Me provides features to assist users in overcoming mental health issues. Be Me app includes features such as mood tracker, to-do list, user progress history, calming music, and professional assistance. The method used in designing the Be Me app is User-Centered Design, which prioritizes the user as the main focus in the design process. The design of the mental health app Be Me will be discussed using a descriptive case study method, and the results will be presented in the form of an application prototype with its description.

***Keywords**: Mental Health, User Interface, App Design, Be Me*

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus menerus berkembang dan maju ini, aplikasi mobile menjadi bagian penting yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Penggunaan aplikasi tidak hanya terbatas pada bidang hiburan atau komunikasi saja, namun juga telah merambah ke berbagai bidang lainnya, termasuk bidang kesehatan. Bidang kesehatan merupakan aspek penting dalam masyarakat yang harus mendapatkan perhatian lebih, terutama dalam aspek kesehatan mental masyarakat.

Isu kesehatan mental merupakan aspek penting yang sangat perlu diperhatikan, terutama dengan maraknya kasus bunuh diri yang semakin meningkat. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada tahun 2019 menyatakan bahwa 1 dari 8

orang di dunia mengalami gangguan jiwa, dengan didominasi oleh gangguan depresi dan gangguan kecemas-an. Dan angka tersebut terus meningkat setiap tahunnya. Hal ini tentu mengkhawatirkan mengingat banyaknya dam-pak negatif yang bisa muncul seperti menurunnya produkti-vitas, fokus, semangat hidup, bahkan hingga menyebabkan kasus bunuh diri. Namun terlepas dari pentingnya hal tersebut, masih banyak juga kendala yang perlu dihadapi seperti layanan yang kurang memadai, biaya yang mahal, serta tenaga profesional yang sulit untuk dijangka**u.**

Berdasarkan fenomena tersebut, perancangan aplikasi *mental health* dapat menjadi salah satu solusi yang efektif. Aplikasi Be Me merupakan aplikasi yang dirancang dengan menyajikan fitur-fitur yang dapat mendampingi penggunanya dalam memonitor dan mengatasi perma-salahan mental yang dihadapi. Selain itu, aplikasi ini juga memiliki fitur yang dapat membantu pengguna untuk terhubung langsung dengan tenaga profesional yang dibutuhkan.

Dalam konteks ini, metode pende-katan dalam pembuatan rancangan UI aplikasi sangatlah penting dan perlu diperhatikan. Karena bukan hanya tampi-lannya yang perlu menarik namun juga penyampaian fitur dan kegunaan aplikasi haruslah tersampaikan dengan baik dan memudahkan pengguna dalam memakai aplikasi tersebut. Salah satu metode pendekatan yang paling sering digunakan dan efektif adalah metode *User Centered Design*.

Metode *User Centered Design* meru-pakan metode yang berfokus pada persona pengguna yang telah ditentukan secara spesifik. Dengan menggunakan metode ini, rancangan desain akan dibuat berdasarkan hasil wawancara serta observasi dan akan diuji coba langsung kepada target pengguna yang kemudian akan dievaluasi untuk memaksimalkan rancangan. Metode ini bertujuan untuk membuat rancangan agar cocok dan mudah digunakan oleh pengguna dengan tampilan yang nyaman dan pesan yang tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas, penulis mendapatkan motivasi untuk membuat rancangan aplikasi *mental health* Be Me dengan menggunakan metode pende-katan *User Centered Design*. Diharapkan hasil perancangan aplikasi Be Me ini dapat memberikan kontribusi dalam pengem-bangan aplikasi layanan kesehatan mental yang lebih baik serta dapat membantu individu dalam mengatasi permasalahn kesehatan mental dan dapat membantu menurunkan kasus gangguan mental dunia.

METODE

Perancangan aplikasi *mental health* Be Me ini akan dibahas dengan menggu-nakan metode studi kasus deskriptif. Dimana pencarian data yang digunakan adalah melalui wawancara, observasi, dan studi kasus kepada target audiens tertentu yang dimudian dijelaskan dalam bentuk uraian paragraf. Wawancara akan dilakukan kepada beberapa individu yang pernah mengalami gangguan kesehatan mental, seperti anxiety, depresi, atau gangguan panik. Kemudian, observasi dilakukan kepada sekelompok individu yang diantaranya memiliki permasalahn mental. Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan melalui studi kasus dalam bidang serupa sebagai tolak ukur standar dalam menentukan konsep rancangan.

Berikut uraian mengenai pengum-pulan informasi tentang perancangan aplikasi *mental health* Be Me yang dilakukan dengan menggunakan analisis

5W1H untuk mengidentifikasi data:

1. Apa itu aplikasi *mental health* Be Me? Aplikasi Be Me adalah aplikasi yang dapat membantu dalam memonitor kondisi kesehatan mental penggunanya. Aplikasi ini dapat digunakan di perangat android maupun iOS dan dapat di download melalui playstore maupun applestore. Aplikasi ini menggunakan tampilan yang *user-friendly* dengan visualisasi mirip seperti buku cerita anak anak sehingga menciptakan kesan yang menenangkan. Skema warna yang digunakan pada aplikasi ini didominasi oleh warna dengan tema night seperti ungu dan biru. Fitur-fitur yang ada di dalamnya dapat membantu dalam menstabilkan kondisi mental *seperti mood tracker, to do list, user progress history, calming music,* hingga bantuan profesional.
2. Dimana orang-orang dapat mendapatkan aplikasi Be Me? Aplikasi ini tersedia di playstore dan applestore, dapat digunakan oleh android maupun iOS.
3. Kenapa orang-orang harus memakai aplikasi Be Me? Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna dalam memonitor kesehatan mental mereka. Selain itu aplikasi ini juga memiliki fitur yang dapat membantu mengatasi permasalahan kesehatan mental, seperti anxiety, gangguan emosi, stress, depresi, dan kesulitan tidur. Dalam keadaan darurat, aplikasi ini juga dapat menghubungkan pengguna dengan tenaga profesional secara langsung dengan mudah.
4. Kapan proses perancangan aplikasi Be Me? Aplikasi Be Me akan dirancang segera setelah pengumpulan data dan observasi selesai. Projek rancangan ini direncanakan akan selesai dalam jangka waktu 3 bulan dilanjutkan dengan masa ujicoba dan evaluasi.
5. Siapa target pengguna aplikasi Be Me? Aplikasi Be Me ini ditujukan secara spesifik kepada individu berusia 18-24 tahun yang mengalami permasalahan kesehatan mental dan ingin memperbaiki kondisi kesehatan mentalnya, serta mereka yang ingin terhubung langsung dengan tenaga profesional.
6. Bagaimana perancangan aplikasi Be Me dilakukan? Perancangan dilakukan dengan melakukan wawancara kepada beberapa individu target pengguna, selain itu dilakukan juga observasi dan studi kasus agar dapat menyesuaikan apa saja fitur yang akan diperlukan oleh target pengguna. Hasil pengumpulan data kemudian dijadikan acuan dasar dalam pembuatan konsep dan desain UI aplikasi Be Me.

Berikut adalah alur perancangan yang digunakan dalam pembuatan rancangan desain UI aplikasi *mental health* Be Me :

1. *Creative Brief*: Diskusi bersama klien mengenai apa saja yang diharapkan pada projek ini. Kemudian hasil diskusi diuraikan ke dalam tabel creative brief agar dapat bisa dijadikan acuan dan batasan selama proses perancangan.
2. *User persona*: Pembuatan user persona yang sesuai agar hasil desain dapat lebih spesifik dan sesuai dengan target tujuan.
3. Pengumpulan data dan informasi: Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara, observasi, serta studi kasus di bidang kesehatan mental dengan melibatkan individu yang memiliki kriteria yang cocok dengan target pengguna yang diharapkan.
4. Perancangan konsep: Perancanga konsep dilakukan setelah semua bahan dan informasi terkumpul dengan baik. Proses rancangan konsep ini meliputi

tampilan desain, layout, tipografi, dan visualisasi yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi yang kemudian kembali didiskusikan bersama dengan klien.

5. Perancangan desain: Perancangan desain UI aplikasi Be Me dilakukan dengan menggunakan aplikasi figma dan asset-asset didalamnya dibuat di adobe illustrator. Rancangan desain dibuat dengan menggunakan visualisasi dan warna yang sudah didiskusikan sebelumnya dengan klien. Perancangan ini direncanakan selesai dalam 3 bulan dan kemudian siap untuk diuji coba.
6. Ujicoba dan evaluasi : Hasil final rancangan desain UI aplikasi Be Me yang sudah selesai kemudian diujicoba-kan dalam versi beta untuk melihat bagaimana respon target pengguna saat menggunakannya. Kemudian hasil ujicoba tersebut dijadikan bahan evaluasi sebagai proses final dalam perancangan.

Dalam proses perancangan, metode analisis yang digunakan adalah analisis SWOT. Rangkuti, dalam bukunya yang berjudul "Teknik Membedakan Kasus Bisnis Analisis SWOT" (2016:10) menyebutkan bahwa analisis SWOT merupakan sebuah metode perencanaan stategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam suatu projek atau suatu bisnis. Dalam konteks ini, berikut uraian singkat mengenai analisis SWOT dalam perancangan aplikasi *mental health* Be Me :

1. *Strength*
   - Tampilan UI *user-friendly* dengan animasi mirip buku cerita anak.
   - Memiliki fitur yang cukup lengkap : *mood tracker, to do list*, meditasi, *calming music* progress pengguna, *sharing section*, dan layanan profesional.
   - Kualitas audio dan visual yang baik serta menarik.
   - Tampilan sederhana, mudah digunakan, dan mudah dimengerti oleh pengguna baru.
2. *Weakness*
   - Hanya tersedia dalam bahasa inggris.
   - Jangkauan yang masih terbatas karena baru.
   - Pengguna tidak anonim sehingga muncul kekhawatiran tentang privasi dan keamanan data.
3. *Opportunities*
   - Tingkat urgensi tinggi mengingat sulitnya menjangkau tenaga profesional.
   - Kolaborasi dengan lembaga lembaga kesehatan dan tenaga profesional sehingga dapat meningkatkan kepercayaan pengguna.
   - Kebanyakan aplikasi serupa tidak memiliki fitur selengkap aplikasi Be Me
   - Kerja sama dengan lembaga yang bergerak di bidang kesehatan mental.
4. *Threats*
   - Banyak aplikasi serupa yang sudah ada dan lebih dikenal sebelumnya.
   - Adanya perubahan hukum mengenai privasi dan perlindungan data dapat mengancam keamanan data aplikasi.
   - Kemajuan zaman yang semakin maju sehingga pembutuhkan pembaruan dan perbaikan yang terus menerus.

Dengan mempertimbangkan metode serta hasil analisis di atas, diharapkan perancangan aplikasi *mental health* Be Me dapat memenuhi target pengguna dengan baik dan sesuai dengan yang klien

harapkan. Selain itu diharapkan dengan rancangan ini dapat membantu meningkatkan stabilitas kesehatan mental masyarakat dan mengurangi resiko berbahaya dari masalah kesehatan mental. Selain itu, semoga rancangan ini dapat menjadi motivasi dan meningkatkan kesadaran betapa pentingnya menjaga kondisi kesehatan mental, terlebih di zaman yang semakin cepat perkembang ini.

User Centered Design

UCD atau User Centered Design merupakan sebuah metode perancangan yang memfokuskan pengguna sebagai pusat dalam sebuah proses perancangan sistem. Semua unsur perancangan dibuat berdasarkan pengalaman serta sudut pandang pengguna. User Centered Design mengartikan pengalaman dan interaksi seseorang ke dalam sebuah rancangan (Jagadish, 2014).

Metode User Centered Design terdiri dari empat tahapan proses yaitu :

1. *Understand Context of Use*: yaitu proses mengidentifikasi kebutuhan pengguna, hal ini dapat berupa wawancara langsung maupun observasi kepada target pengguna tertentu.
2. *Specifying the User Requirements*: yaitu tahapan mengumpulan data dan informasi yang diperlukan selama perancangan aplikasi yang kemudian digambarkan ke dalam narasi, diagram, gambar, ataupun informasi tertulis.
3. *Produce Design Solution*: yaitu langkah pembuatan rancangan mulai dari sketsa, wireframe, prototyping hingga finalisasi aplikasi sesuai dengan analisis kebutuhan pengguna yang telah dilakukan sebelumnya. Kemudian hasil solusi desain akan mendapatkan umpan balik dari pengguna.
4. *Evaluating the Design*: yaitu tahap untuk memperbaiki solusi desain dari hasil umpan balik pengguna. Hal ini bertujuan untuk menentukan apakah desain tersebut sudah memenuhi kebutuhan pengguna sesuai dengan yang diharapkan.

Proses metode User Centered Design terus berulang hingga tujuan yang diharapkan tercapai dan kebutuhan pengguna terpenuhi.

PEMBAHASAN

Brainstoming

Langkah pertama yang dilakukan dalam proses perancangan User Interface Aplikasi *mental health* Be Me adalah dengan brainstroming. Brainstroming dilakukan dengan mengumpulkan rumusan masalah dan ide ide yang kemudian dikumpulkan menjadi satu sebagai dasar dalam perancangan. Selain itu dilakukan juga pengamatan topik masalah dan trend yang sedang ramai akhir-akhir ini sebagai referensi dalam perancangan aplikasi *mental health* Be Me.

Setelah melakukan brainstroming dan pengumpulan referensi dari media dengan topik serupa, penulis kemudian melakukan studi litelatur untuk melihat fitur-fitur apa saja yang akan dimasukan kedalam rancangan desain user interface aplikasi *mental health* Be Me. Berdasarkan referensi dari aplikasi-aplikasi dengan topik serupa, fitur yang umumnya tersedia pada aplikasi kesehatan mental adalah sebagai berikut :

1. Tes mental

Tes kondisi mental merupakan tes yang dirancang untuk mengetahui dan mengukur kondisi kesehatan mental seseorang. Fitur tes kondsi mental ini biasanya muncul sebagai awal untuk menetukan bagaimana kondisi user

sehingga aplikasi dalam menyesuiakan tampilan sesuai kebutuhan pengguna. Fitur ini umumnya terdiri dari beberapa pertanyaan dengan jawaban pilihan ganda. Hasil tes ini kemudian akan dijadikan sebagai acuan aplikasi untuk menentukan tindakan apa yang diperlukan untuk mendukup kondisi mental penggunanya.

2. Mood tracker

Mood tracker merupakan sebuah fitur yang digunakan untuk merekam jejak mood pengguna setiap harinya. Mood tracker berguna untuk meninjau kondisi perubahan hati pengguna dari waktu ke waktu, sehingga pengguna dapat mengetahui.

3. To do list

Pada fitur ini pengguna dapat memasukkan jadwal kesehariannya ke dalam aplikasi sehingga dapat menjadi pengingat bagi pengguna. Selain itu, disela-sela kegiatan yang dijadwalkan oleh pengguna, aplikasi juga memasukkan satu atau dua kegiatan positif lainnya untuk dilakukan seperti meditasi atau hiburan.

4. Self-healing

Fitur ini umumnya berisi berbagai macam pilihan kegiatan yang bisa dilakukan oleh pengguna di sela-sela waktu luang. Beberapa kegiatan yang tersedia diantaranya seperti meditasi, suara ASMR, suara yang menenangkan, cerita sebelum tidur, atau kegiatan lainnya yang dapat meredakan mental issue pengguna.

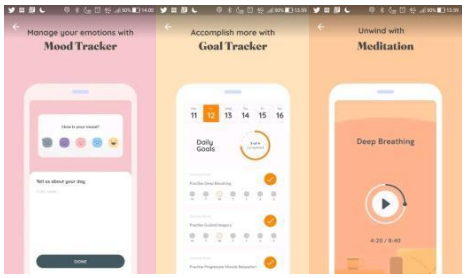
5. Konsultasi dengan profesional

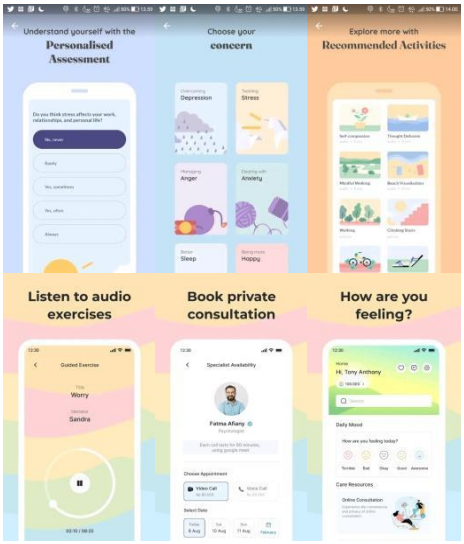
Konsultasi dengan profesinal merupakan salah satu solusi yang dapat memberikan bantuan kepada individu yang mengalami permasalahan. Dalam topik ini, tenaga profesional yang menangani dalam urusan kondisi mental adalah psikolog atau psikiater, dan dokter apabila hal tersebut juga berdampak pada kesehatan fisik penderita.

Mengutip dari laman Fakultas Psikologi Universitas Medan Area, konsultasi dapat membantu individu dalam menyeleaikan masalah atau keluhan, terutama yang berhubungan dengan emosi, sosial, perasaan, serta prilaku. Berdasarkan hal tersebut, fitur layanan tenaga profesional dapat membantu dan memudahkan penderita. Fitur ini dapat dilakukan dengan 3 interaksi yaitu chat, telepon, dan pertemuan tatap muka secara langsung. Pengguna dapat memilih jenis interaksi apa yang dibutuhkan dan dapat disesuaikan dengan kenyamanan pengguna kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan hasil brainstroming tersebut, diputuskan terdapat 5 menu utama pada perancangan aplikasi Be Me diantaranya adalah menu My Plan yang berisi to do list pengguna, menu My Day yang berisi mood tracker dan diary pengguna, Journey yang berisi progress pengguna, My Room yang berisi kegiatan self healing dan lagu, serta My Account yang berisi data diri pengguna.

Penulis menggunakan beberapa aplikasi dengan topik serupa sebagai referensi, diantaranya adalah aplikasi Maxi dan aplikasi Amaha. Kedua aplikasi ini lebih didominasi dengan ilustrasi sederhana dan palet warna pastel.





Gambar 1. Aplikasi *Mental health* Maxi dan Amaha

Perancangan desain User Interface aplikasi *mental health* Be Me akan memiliki kesan yang *user-friendly*, menenangkan, nyaman, dan dreamy dengan menggunakan tampilan night mode. Ilustrasi yang digunakan di dalam aplikasi akan didominasi oleh ilustrasi yang mirip dengan buku cerita anak dan pemilihan tone warna yang serupa dengan theme aplikasi sehingga pengguna nyaman menggunakannya.

Pemilihan nama aplikasi *mental health* Be Me memiliki arti 'menjadi aku'. Selain itu kata Be Me juga berasal dari kata 'Better Me' yang berarti 'aku yang lebih baik', dengan harapan jika aplikasi ini akan mendampingi pengguna menjadi sosok dirinya yang lebih baik. Nama ini juga sesuai dengan fitur-fitur di dalamnya yang mengarahkan serta mendampingi pengguna untuk melakukan kegiatan positif serta menjadi lebih baik.

Pemilihan Warna

Seorang pelukis terkenal Pablo Picasso berkata bahwa "Colours, like features, follow the changes of the emotions." Kalimat tersebut menggambarkan bahwa betapa besarnya peran warna dalam mengubah emosi individu. Dengan demikian, pemilihan warna desain User Interface sangat penting dalam mempengaruhi kondisi psikologis pengguna. Dalam perancangan desain user interface aplikasi *mental health* Be Me warna gradasi yang digunakan adalah dominan ungu tua dan biru tua dengan aksen berwarna putih padam.

Berikut adalah palet warna yang digunakan pada rancangan desain *user interface* aplikasi *mental health* Be Me.

Gambar 2. Palet Warna Aplikasi *Mental Health* Be Me

Skenario *User Journey* Perancangan

Skenario yang dibuat dalam perancangan aplikasi *mental health* Be Me adalah sebagai berikut :

1. Pengguna membuka aplikasi Be Me kemudian akan masuk ke halaman login.
2. Pengguna yang sudah memiliki akun perlu memasukan *username* dan *password* atau dapat login melalui akun google. Sedangkan pengguna yang belum memiliki akun perlu mendaftarkan akun terlebih dahulu.
3. Setelah proses login selesai, pengguna akan diarahkan ke menu Journey aplikasi Be Me. Pengguna dapat melihat sudah sejauh mana perjalanan mereka. Pada menu Journey pengguna dapat melihat My Plant, To Do List check dan Progres bar.
4. Jika pengguna menekan My Plant maka pengguna akan diarahkan ke halaman user progress untuk melihat riwayat pengguna selama penggunaan aplikasi.
5. Jika pengguna menekan To Do List check pada menu Journey, pengguna akan diarahkan ke menu My Plan yang

menyajikan list kegiatan pengguna pada hari tersebut. Pengguna dapat meninjau kegiatan apa saja yang perlu dilakukan dan belum dilakukan.

6. Jika pengguna memilih menu My Day, pengguna akan diarahkan ke halaman yang berisi mood tracker, diary, dan mood tracker history. Pengguna dapat mengabadikan momen melalui foto pada diary pengguna, dan mencatat kondisi mood pengguna pada hari tersebut.
7. Jika pengguna memilih menu My Room, maka pengguna akan diarahkan ke halaman healing yang berisi suara dan lagu yang menenangkan. Selain itu terdapat juga tenaga profesional yang dapat dihubungi untuk sesi konseling. Saat pengguna memilih salah satu tenaga profesional, pengguna akan diarahkan ke halaman yang berisi informasi konselor, dan pilihan jenis untuk menghubungi konselor. Jika pengguna memilih untuk menghubungi konselor yang diinginkan, pengguna akan diarahkan untuk menentukan jadwal konseling dan pembayaran.
8. Pada menu My Room, pengguna pada membuat postingan sharing pada bagian bawah halaman. Pada bagian halaman timeline, pengguna dapat berbagi pengalaman dengan sesama pengguna aplikasi lainnya.
9. Jika pengguna memilih menu Profile, pengguna akan diarahkan ke halaman akun pengguna dan pengaturan aplikasi. Pengguna dapat melihat riwayat, mode aplikasi, dan pilihan untuk logout akun.

Perancangan Layout *Wireframe* Aplikasi

Berikut ini merupakan perancangan wireframe yang akan digunakan sebagai acuan dasar dalam perancangan desain *user interface* aplikasi *mental health* Be Me.

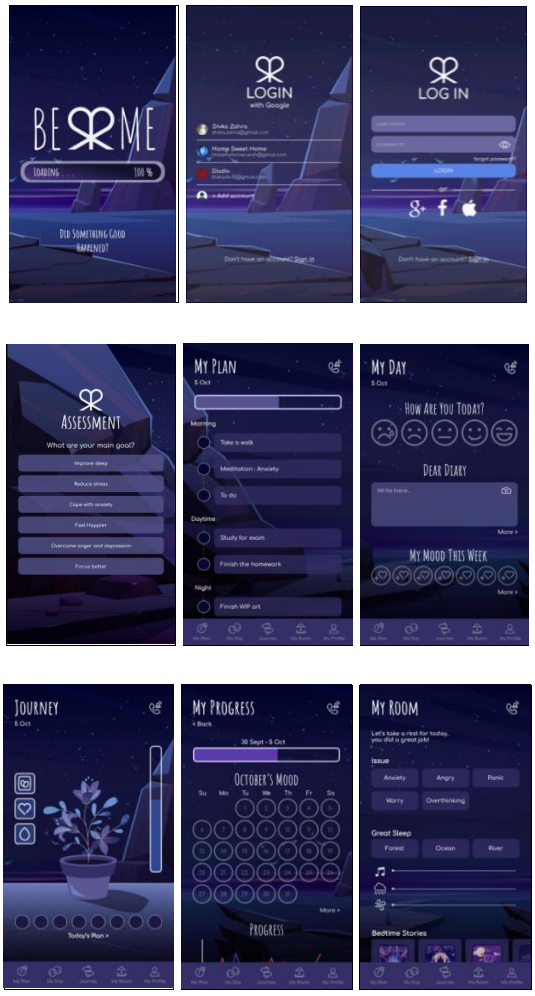
Gambar 3. Wireframe Aplikasi *Mental Health* Be Me

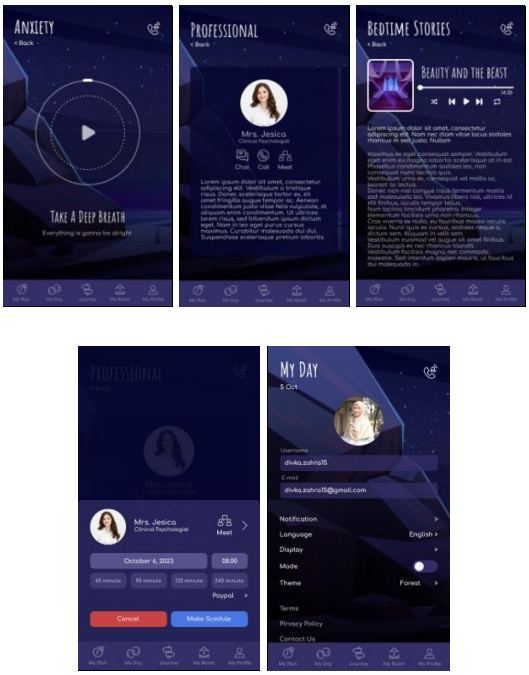
Desain Icon Aplikasi Be Me

Desain icon yang digunakan pada aplikasi ini berupa outline tebal dengan garis ujung garis dan siku yang rounded. Warna icon yang digunakan adalah warna putih dengan opacity 90% atau menyesuaikan dengan jenis interaksi icon tersebut.

Gambar 4. Desain Icon Aplikasi *Mental Health* Be Me

Final Desain User Interface Aplikasi Be Me





Gambar 5. Desain Final User Interface Aplikasi *Mental Health* Be Me

Analisis User Centered Design pada Aplikasi Mental health Be Me

Metode User Centered Design merupakan sebuah metode yang menjadikan pengguna sebagai fokus utama sebuah sistem. Metode ini memerlukan pemahaman mendalam mengenai kebutuhan, tujuan, dan sudut pandang pengguna untuk dijadikan sebagai dasar dalam menemukan solusi yang efektif dan relevan. Dalam perancangan aplikasi Be Me akan melalui empat proses tahapan sesuai dengan metode User Centered Design, yaitu :

1. Understand Context od Use

Pada tahapan ini, peneliti melakukan pengamatan untuk mengidentifikasi pengguna target produk aplikasi guna mencari apa saja fitur dan tampilan desain yang cocok untuk pengguna. Pada tahapan ini penulis melakukan identifikasi kebutuhan pengguna melalui observasi pada trend yang sedang ramai dibicarakan dan tingkah laku pengguna internet dengan kriteria yang sesuai dengan persona yang

telat ditentukan. Hasil identifkasi yang didapatkan dari observasi pengguna adalah sebagai berikut :

- Pengguna membutuhkan aplikasi yang dapat membantu mereka mengatur kegiatan dan suasana perasaan mereka.
- Pengguna lebih menyukai warna-warna yang menenangkan dan mode gelap.
- Pengguna aplikasi serupa didominasi oleh remaja dengan rentang usia 18-25 tahun.
- Fitur yang sebagian besar dibutuhkan pengguna adalah fitur mood management, to do list, bantuan profesional, dan ruang healing.

2. Specifying User Requirements

Pada tahap ini, penulis akan merancang desain User Interface aplikasi mental health Be Me sesuai dengan data dan referensi yang telah dikumpulkan. Proses rancangan dilakukan dengan mempertimbangkan permasalahan yang mungkin dimiliki oleh pengguna, sehingga solusi tetap terfokus pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna.

3. Produce Design Solution

Tahapan ini meliputi penyaluran ide ke dalam wireframing desain User Interface, yang kemudian mengatur design system agar tampilan desain konsisten, hingga dilanjutkan sampai finalisasi desain User Interface aplikasi mental health Be Me.

4. Evaluating the Design

Pada tahapan evaluasi, prototype aplikasi mental health Be Me yang telah selesai akan diujicoba kepada beberapa pengguna dengan kriteria sama sesuai user persona pada creative brief aplikasi yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah uji coba, hasil evaluasi akan digunakan sebagai acuan utama dalam memperbaiki sistem user interface agar menjadi lebih baik.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan proses perancangan desain User Interface aplikasi mental health Be Me, maka dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi mental health Be Me dibuat dengan tujuan untuk membantu individu yang memiliki masalah kesehatan mental namun sulit menjangkau bantuan, atau mereka yang ingin memonitor kondisi mentalnya secara mandiri. Dengan adanya aplikasi mental health Be Me, pengguna akan mendapatkan fitur yang dapat memonitor, mendampingi, serta menghubungkan penggunanya dengan tenaga profesional.
2. Proses perancangan aplikasi mental helath Be Me dengan mengikuti langkah User Centred Design, tahap pertama adalah Understand Context of Use dengan melakukan wawancara dan observasi kepada target pengguna. Tahap kedua adalah Specifying User Requirements dengan merancang fitur sesuai data yang sudah dikumpulkan. Tahap selanjutnya adalah Design Solution yang kemudian menghasilkan desain rancangan User Interface dan design system yang dibutuhkan. Tahapan terakhir adalah Evaluating the Design berupa ujicoba prototype yang sudah dibuat yang kemudian diperbaiki hingga memastikan aplikasi siap pakai.
3. Dengan dibantu aplikasi mental health Be Me, pengguna dengan permasalahan mental dapat mengatasi masalahnya secara mandiri dan dapat terhubung langsung dengan tenaga profesional. Berdasarkan kesimpulan di

atas, hasil penelitian dapat dikembangkan kembali.

Selain itu, ada pun saran yang dapat digunakan untuk acuan pada penelitian selanjutnya yaitu :

1. Melakukan perbandingan hasil evaluasi dengan menggunakan metode yang berbeda agar dapat menghasilkan desain yang lebih maksimal.
2. Mengembangkan kembali prototype dengan menambah atau mengurangi fitur yang sudah ada dengan mempertimbangkan hasil timbal balik dari pengguna yang sudah memakai aplikasi Be Me.

DAFTAR PUSTAKA

Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) from https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/49296%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/download/49296/40999

Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, 9*(2), 73–78. Retrieved from https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/29458

Maulana, R. T. (2020). Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik. *Informatics Engineering*, 60. Retrieved from https://dspace.uii.ac.id/123456789/28891

Manfaat dari Berkonsultasi ke Psikolog bagi Kesehatan Mental. (2023). Retrieved from https://psikologi.uma.ac.id/manfaat-dari-berkonsultasi-ke-psikolog-bagi-kesehatan-mental

Widyaksana, P. (2023). Dasar Pendekatan User-Centered Design pada User Experience. Retrieved from https://suitmedia.com/ideas/dasar - pendekatan-