

## **BAB V**

### **SIMPULAN**

Rancangan Penelitian ini fokus pada perancangan ulang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada platform SatuPersen menggunakan metode *Design Thinking*. Dalam era teknologi informasi yang berkembang pesat, inovasi dalam UI dan UX sangat penting untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada pengguna. SatuPersen, sebuah platform yang bergerak di bidang kesehatan mental dan pengembangan diri, membutuhkan pembaruan fitur dan tampilan untuk meningkatkan pengalaman pengguna berdasarkan ulasan dan feedback dari pengguna di YouTube. Metode *Design Thinking* yang diterapkan dalam penelitian ini terdiri dari lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Dalam tahap *Empathize*, peneliti mengumpulkan data melalui analisis kompetitor, data kuantitatif, referensi riset, dan umpan balik pengguna. Tahap *Define* menghasilkan user persona dan user journey map untuk memahami kebutuhan dan masalah pengguna. Tahap *Ideate* melibatkan brainstorming dan pembuatan affinity diagram, information architecture, dan wireframe. Pada tahap *Prototype*, peneliti membuat mockup high fidelity dari desain UI untuk aplikasi *mobile* SatuPersen. Terakhir, pada tahap *Test*, *prototype* diuji dengan metode *Moderate Remote* melalui zoom meeting dan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Hasil dari penelitian ini adalah *prototype reDesign* aplikasi SatuPersen yang memiliki skor rata-rata SUS sebesar 78, yang termasuk dalam kategori "Good" dan diterima oleh pengguna. *ReDesign* ini diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam mengakses layanan kesehatan mental dan pengembangan diri melalui aplikasi *mobile* SatuPersen, serta memenuhi kebutuhan pengguna akan fitur-fitur baru seperti *music therapy*, *buddy system*, dan *journaling*.