

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI KONSULTASI  
DAN MEDITASI UNTUK MASALAH KECEMASAN**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagai syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Bisnis Program Studi Bisnis Digital



Oleh

**Yogi Ilham Fiqriansyah**

**2005966**

**PROGRAM STUDI S1 BISNIS DIGITAL  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS TASIKMALAYA  
2024**

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI KONSULTASI  
DAN MEDITASI UNTUK MASALAH KECEMASAN**

**Oleh  
Yogi Ilham Fiqriansyah**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian dari Persyaratan Memperoleh Gelar  
Sarjana Bisnis Program Studi Bisnis Digital**

**© Yogi Ilham Fiqriansyah  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Juli 2024**

**Hak Cipta dilindungi undang-undang. Skripsi ini tidak boleh diperbanyak  
seluruhnya atau sebagian, Dengan dicetak ulang, difoto copy, atau cara  
lainya tanpa izin dari penulis**

**Yogi Ilham Fiqriansyah**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**YOGI ILHAM FIQRIANSYAH**

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI KONSULTASI  
DAN MEDITASI UNTUK MASALAH KECEMASAN**

**Disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:**

**Pembimbing I**



**Rangga Gelar Guntara S.Kom., M.kom.**

**NIP. 920200819880616101**

**Pembimbing II**



**Adi Prehanto S.S., M.Pd.**

**NIP. 920200419880223101**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi Bisnis Digital UPI Kampus Tasikmalaya**



**Syti Sarah Maesaroh, S.P., M.M**

**NIP. 920190219900625201**

# PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI KONSULTASI DAN MEDITASI UNTUK MASALAH KECEMASAN

## ABSTRAK

Oleh

Yogi Ilham Fiqriansyah

Kesehatan mental menjadi isu yang sering muncul akhir-akhir ini. Menurut data sebanyak 34,9% remaja memiliki masalah kesehatan mental. Salah satu masalah kesehatan mental yang sering dialami adalah kecemasan. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah rancangan desain produk yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses pengerjaan penelitian ini menggunakan metode *design thinking*, *design thinking* merupakan salah satu metode perancangan dimana pada prosesnya akan berfokus pada permasalahan yang dialami pengguna dengan memberikan solusi sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan aplikasi yang dirancang sesuai alur dari *design thinking* dengan 5 tahap, serta aplikasi ini berhasil mendapatkan nilai yang positif dari pengguna serta mendapatkan nilai 81.5 pada perhitungan *usability testing* menggunakan metode *system usability scale*.

**CONSULTATION AND MEDITATION APPLICATION INTERFACE  
DESIGN FOR ANXIETY PROBLEMS**

**ABSTRACT**

by

Yogi Ilham Fiqriansyah

*Mental health is an issue that often arises these days. According to the data, 34.9% of teenagers have mental health problems. One of the mental health problems that is often experienced is anxiety. This research is aimed to create a product design that is easy to use and in line with user needs. The process of working on this research uses the design thinking method, design thinking is one of the design methods where the process will focus on the problems experienced by users by providing solutions according to what is needed by users. This research has created an application design that is designed based on the flow of design thinking with 5 stages, and this application has succeeded in getting positive scores from users and getting a score of 81.5 in usability testing calculations using the system usability scale method.*

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>I</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>II</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>III</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>V</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>VI</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
1.5 Batasan Masalah.....	5
1.6 Struktur Organisasi Skripsi .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.1.1 Kesehatan Mental .....	7
2.1.2 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	9
2.1.3 <i>User Interface</i> (UI).....	10
2.1.4 <i>User Experience</i> (UX) .....	13
2.1.5 <i>Design Thinking</i> .....	15
2.1.6 <i>Usability Testing</i> .....	21
2.1.7 <i>System Usability Scale</i> .....	21
2.1.8 <i>Cognitive Walkthrough</i> .....	23
2.1.9 Figma.....	24
2.1.10 Maze .....	26

2.2 Penelitian Terdahulu .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Desain Penelitian.....	31
3.2 Metode Design Thinking.....	32
3.2.1 Empathize.....	32
3.2.2 Define .....	33
3.2.3 Ideate .....	34
3.2.4 Prototype.....	35
3.2.5 Testing .....	36
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>39</b>
4.1 Hasil Tahap Empathize .....	39
4.1.1 Analisa Kompetitor .....	39
4.1.2 Observasi .....	40
4.1.3 Wawancara .....	40
4.1.4 Kuesioner.....	40
4.1.5 Empathy Map .....	41
4.2 Hasil Tahap <i>Define</i> .....	43
4.2.1 User Persona.....	43
4.2.2 User Journey Map.....	44
4.2.3 How Might we.....	44
4.3 Hasil Tahap <i>Ideate</i> .....	45
4.3.1 Userflow .....	46
4.3.2 Wireframe.....	50
4.4 Hasil Tahap <i>Prototyping</i> .....	54
4.4.1 <i>Moodboard</i> .....	54
4.4.2 Design System.....	55
4.4.3 <i>Design Aplikasi</i> .....	62
4.5 Hasil Tahap <i>Testing</i> .....	74
4.5.1 Pengujian Menggunakan <i>Cognitive Walkthrough</i> .....	74
4.5.1.1 Hasil <i>Efficiency</i> .....	76
4.5.1.2 Hasil <i>Effectiveness</i> .....	77

4.5.1.3 Hasil <i>Learnability</i> .....	78
4.5.2 Pengujian Menggunakan <i>System Usability Scale</i> .....	79
4.5.3 Pembahasan Hasil Rancangan Design Aplikasi .....	81
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>83</b>
5.1 Simpulan.....	83
5.2 Saran.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>90</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>99</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	27
Tabel 2.2 Perbandingan Metode Perancangan .....	29
Tabel 3.1 Kuesioner SUS .....	37
Tabel 4.1 Hasil Empathy Map .....	42
Tabel 4.2 How Might We.....	45
Tabel 4.3 Logo Breakdown.....	56
Tabel 4.4 Skenario Pengujian .....	74
Tabel 4.5 Total Waktu Testing.....	76
Tabel 4.6 Data Effectiveness.....	77
Tabel 4.7 Hasil Data Learnability .....	78
Tabel 4.8 Skor Asli SUS .....	79
Tabel 4.9 Hasil Hitung SUS.....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Aplikasi Clear Minds .....	2
Gambar 1.2 Komentar Aplikasi Clear Minds .....	3
Gambar 2.1 Ilustrasi Masalah Kesehatan Mental .....	7
Gambar 2.2 Contoh Aplikasi Mobile Yang Sering Digunakan .....	9
Gambar 2.3 Contoh Tampilan UI Aplikasi Mobile .....	10
Gambar 2.4 Tahap Design Thinking .....	15
Gambar 2.5 Empathy Map .....	17
Gambar 2.6 Contoh User Persona .....	18
Gambar 2.7 Contoh User Journey Map .....	19
Gambar 2.8 SUS Score .....	23
Gambar 2.9 Tampilan Workspace Figma .....	25
Gambar 2.10 Halaman Utama Maze.co .....	26
Gambar 3.1 Desain Penelitian .....	31
Gambar 3.2 Contoh User Flow .....	35
Gambar 3.3 Contoh Wireframe .....	35
Gambar 4.1 Tampilan Aplikasi Clear Minds .....	39
Gambar 4.2 Empathy Map .....	41
Gambar 4.3 User Persona .....	43
Gambar 4.4 Hasil User Journey Map .....	44
Gambar 4.5 Userflow Masuk Atau Daftar .....	46
Gambar 4.6 Userflow Konseling .....	47
Gambar 4.7 User Flow Meditasi .....	48
Gambar 4.8 User Flow Journaling .....	49
Gambar 4.9 Wireframe Daftar dan Masuk .....	50
Gambar 4.10 Wireframe Konseling .....	51
Gambar 4.11 Wireframe Journaling .....	52
Gambar 4.12 Wireframe Meditasi .....	54
Gambar 4.13 Moodboard .....	55
Gambar 4.14 Logo Zenmu .....	55

Gambar 4.15 Logo Breakdown.....	57
Gambar 4.16 Color System.....	58
Gambar 4.17 Text Styles.....	59
Gambar 4.18 Button System .....	60
Gambar 4.19 Icon.....	61
Gambar 4.20 Input Field .....	62
Gambar 4.21 Design Alur Daftar dan Masuk .....	64
Gambar 4.22 Design Alur Konsultasi .....	67
Gambar 4.23 Design Alur Meditasi Bagian Meditasi.....	69
Gambar 4.24 Design Alur Meditasi Bagian Pulas .....	71
Gambar 4.25 Design Alur Meditasi Bagian Warnai .....	72
Gambar 4.26 Design Alur Meditasi Bagian Jurnal .....	74
Gambar 4.27 Hasil Perhitungan Efficiency .....	77
Gambar 4.28 Hasil Perhitungan Effectiveness.....	78
Gambar 4.29 Hasil Perhitungan Learnability.....	79
Gambar 4.30 Hasil Berdasarkan Skala Hitung SUS .....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Hasil Kuesioner Tahap Empathize.....	90
Lampiran 2. Wawancara Tahap Empathize .....	91
Lampiran 3. Workspace Pengerjaan Menggunakan Figma .....	91
Lampiran 4. Usability Testing kepada Responden .....	94
Lampiran 5. Hasil Usability Testing Pada Maze .....	96
Lampiran 6. Data Responden Tahap Testing.....	97
Lampiran 7. Komentar Responden Tahap Testing .....	97
Lampiran 8. Pendapat Dari Ahli .....	98

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggarini, A., Bangun, D. A. N., & Saripudin, I. (2020). Alternatif model penyusunan mood board sebagai metode berpikir kreatif dalam pengembangan konsep visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1(1).
- Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. T. (2008). An empirical evaluation of the system usability scale. *Intl. Journal of Human-Computer Interaction*, 24(6), 574-594.
- Defriani, M., Resmi, M. G., & Jaelani, I. (2021). Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Dan System Usability Scale (SUS) Pada Situs Web STT Wastukencana. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 4(1), 30-39.
- Fakhriyani, D. V. (2019). Kesehatan mental. *Pamekasan: duta media publishing*.
- Fathimatuzzahro, I. (2022). *Rancang bangun user experiece dan user interface pada E-Learning menggunakan metode Design Thinking: Studi kasus Taman Kanak-Kanak Daerah Simo, Tulungagung*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Fauzi, A. H., & Sukoco, I. (2019). Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 37-45.
- Galitz, W. O. (2007). *The essential guide to user interface design: an introduction to GUI design principles and techniques*. John Wiley & Sons.
- Gloria. (2022, Oktober 24). *Hasil Survei I-NAMHS: Satu dari Tiga Remaja Indonesia Memiliki Masalah Kesehatan Mental - Universitas Gadjah Mada*. ugm.ac.id. <https://ugm.ac.id/id/berita/23086-hasil-survei-i-namhs-satu-dari-tiga-remaja-indonesia-memiliki-masalah-kesehatan-mental/>

- Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (UCD) pada wireframe desain user interface dan user experience aplikasi sinopsis film. *JEIS: Jurnal Elektro dan Informatika Swadharma*, 2(1), 43–47.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 471553.
- Hidayatullah, M. I. (2022). ANALISIS USER EXPERIENCE TERHADAP WEBSITE PROGREZ. CLOUD DENGAN METODE USABILITY TESTING. *PRODUKTIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(2), 557–565.
- Hutahusut, M. D. A. (2022). *Perancangan User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Situs Bank Masalah Untuk Memonitor Permasalahan Dan Ide Di Pt. Great Giant Pineapple Menggunakan Metode Design Thinking*.
- Jakkirahman, J., & Nugrahaningsih, N. (2022). Rancang Bangun Aplikasi J-Cashier Mobile. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 2(3), 209–217.
- Kamilah, R. R., & Saputri, F. A. (2021). Efektivitas Aplikasi Untuk Gangguan Kesehatan Mental. *Farmaka*, 19, 54–60.
- KHADIJAH, K. (2022). STUDI PERBANDINGAN METODOLOGI UI/UX (STUDI KASUS: PROTOTYPE APLIKASI PDBI ACADEMIC INFORMATION SYSTEM). *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 2(4), 292–301.
- Kholili, A. N. (2023). Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Rumah Tangga Berbasis Mobile. *INTECH (Informatika dan Teknologi)*, 4(1), 28–34.
- Kusrina, C. A. (2023). *Kolaborasi design sprint method dan activity centered design pada perancangan UI/UX aplikasi filantropi (studi kasus: DKM Masjid Raya Vila Inti Persada)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Kusumaningdyah, N. T., & Sukadi, S. (2022). Pengembangan Desain UI/UX Pada Aplikasi Kampanye Sosial Berbasis Mobile Menggunakan Figma

- Software. *Journal of Software Engineering Ampera*, 3(3), 145–152.  
<https://doi.org/10.51519/journalsea.v3i3.220>
- Kusumawardhana, I. M. H., Wardani, N. H., & Perdanakusuma, A. R. (2019). Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7708–7716.
- Lazar, J., Feng, J. H., & Hochheiser, H. (2017). *Research methods in human-computer interaction*. Morgan Kaufmann.
- Lukman, A. M., & Rahmanto, O. (2020). Aplikasi Panduan Pola Hidup Sehat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 6(1), 64–70.
- Mamakou, X. J., Zaharias, P., & Milesi, M. (2023). Measuring customer satisfaction in electronic commerce: the impact of e-service quality and user experience. *International Journal of Quality & Reliability Management*, 41(3), 915–943. <https://doi.org/10.1108/IJQRM-07-2021-0215>
- Manik, V. (2021). *Evaluasi Usability pada Aplikasi Mobile ACC. ONE menggunakan System Usability Scale (SUS) dan Usability Testing* [Doctoral Dissertation]. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Mawaddah, N., & Prastya, A. (2023). Upaya Peningkatan Kesehatan Mental Remaja Melalui Stimulasi Perkembangan Psikososial Pada Remaja. *DEDIKASI SAINTEK Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 115–125.
- Mayhew, D. J. (1992). *Principles and Guidelines in Software User Interface Design*. Prentice Hall.  
<https://books.google.co.id/books?id=NuhQAAAAMAAJ>
- Moran, K., & Brown, M. (2021, Juli 31). *Design Thinking: Study Guide*. <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking-study-guide/>
- Naim, R. W., Fabroyir, H., & Akbar, R. J. (2021). Desain dan Evaluasi Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Responsif myITS Marketplace Berdasarkan Design Thinking. *Jurnal Teknik ITS*, 10(2), A153–A160.

- Nielsen, J. (2001, Februari 17). *The Simplest Usability Metric*. <https://www.nngroup.com/articles/success-rate-the-simplest-usability-metric/>
- Novianti, A., Sudarso, P. R. J. Y., Raya, K. J., & Raya, K. P. (2022). Literature Review: Analisis Metodologi Dan Bidang Penerapan Dalam Perancangan Aplikasi Mobile. *no. April*, 1–6.
- Nugraheni, D. M. K., & Setiyoningsih, S. (2021). Upaya Pembaruan Kegiatan Kearsipan dengan Memanfaatkan User Persona dan User Journey Map. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 12(2), 93–101.
- Pane, A. F. F. (2023). *Evaluasi User Interface pada Aplikasi Ancol Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Usability Evaluation Methods*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Persanda, A. G. (2020). *Desain Interaksi Aplikasi Pembelajaran Peduli dan Berbudaya Lingkungan Hidup Menggunakan Gamifikasi*.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154.
- Prasetyo, M. A., Rozikin, M. C., & Dewi, R. S. (2021). Perancangan User Interface (UI) & User Experience (UX) Aplikasi Pencari Kost ABC di Kota XYZ Menggunakan Metode Design Thinking. *Aisyah Journal of Informatics and Electrical Engineering Universitas Aisyah Pringsewu*, 3(1).
- Raihanah, N. P. (2023, Januari 20). *Apa Itu Figma? Fitur, Kelebihan dan Kekurangan*. Alterra. <https://academy.alterra.id/blog/apa-itu-figma/>
- Ramadhani, F., Sari, I. P., & Satria, A. (2023). Perancangan UI/UX Surat Keterangan Waris dalam Pengembalian Dana Haji Berbasis Web. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 2(3), 198–203. <https://doi.org/10.56211/blendsains.v2i3.306>
- Sakit, U. E. D. O. F. R. (2021). Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile HomeCare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode



- Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 8(5).
- Saputra, D., & Kania, R. (2022). Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 13(01), 1174–1178.
- Saputra, M. R. S. A. E., & Ropianto, M. (2020). *Perancangan Aplikasi Point of Sale Berbasis Web Pada Pt. Pelita Media Jaya Persada Menggunakan Aplikasi Desain Figma*.
- Sarmini, S., Putri, A., Maria, C., Syahrias, L., & Mustika, I. (2023). Penyuluhan Mental Health Upaya Untuk Meningkatkan Kesehatan Mental Remaja. *Monsu'ani Tano Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 154–161.
- Shirvanadi, E. C. (2021). *Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*.
- Sinaga, R. (2023). *Redesign Ui/Ux Website Universitas Medan Area Dalam Upaya Meningkatkan Layanan Informasi Terhadap Mahasiswa Dengan Pendekatan Design Thinking To Rapid Prototyping*. Universitas Medan Area.
- Siregar, W. M., Tanjung, D., & Effendy, E. (2022). Efektivitas Terapi Musik Alam terhadap Tingkat Kecemasan pada Pasien Hemodialisis. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 4(2), 428–438.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). *Penerapan metode design thinking pada perancangan website umkm kiryuhuci*.
- Utama, B. (2020). *Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes*.
- Vereswati, H., Nawangsih, S. K., & Sari, D. P. (2024). Metode Mewarnai Untuk Menurunkan Stres dan Kecemasan Pada Pendamping Pasien (Caregiver). *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 4(2), 64–76.