

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOOD DIARY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Zhavira Trieandini Aisyah¹, Anik Hanifatul Azizah², Habibullah Akbar³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul, Indonesia

¹zhaviraisyah02@student.esaunggul.ac.id, ²anik.hanifa@esaunggul.ac.id, ³habibullah.akbar@esaunggul.ac.id

Abstrak

Suasana hati adalah keadaan perasaan menyenangkan atau tidak menyenangkan yang biasanya berlangsung selama berjam-jam atau berhari-hari, sehingga dapat mempengaruhi bagaimana seseorang bertindak atau berperilaku. Penelitian ini bertujuan untuk merancang design UI/UX aplikasi *Mood Diary*. Aplikasi ini merupakan sebuah platform *mood tracker*, yang dirancang untuk membantu pengguna mengelola suasana hati mereka serta mencegah adanya permasalahan isu kesehatan mental. *Mood Diary* menawarkan fitur-fitur visualisasi *mood* dan analisis *mood*, rekomendasi aktivitas, dan fitur utama lainnya. Tahap penggerjaan *design* UI/UX aplikasi ini, diawali dengan analisis permasalahan, tinjauan pustaka yang didapatkan berdasarkan referensi dari berbagai jurnal atau penelitian yang sudah ada sebelumnya dan pendapat para ahli. Hal selanjutnya yaitu, pengumpulan data dengan wawancara yang melibatkan 20 responden. Perancangan ini dilakukan dengan metode *design thinking* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *test* mengukur aspek usability yang meliputi beberapa tahapan yaitu, *Effectiveness*, *Efficiency*, dan *Satisfaction*. Dalam aspek *effectiveness*, didapatkan hasil dari 20 responden dapat menyelesaikan semua task yang diberikan di setiap fitur tanpa ada kegagalan, sehingga hasil efektivitas yaitu 100%. Selanjutnya, dalam aspek *efficiency* didapatkan total waktu keseluruhan 2685.56 detik, dari total waktu tersebut disimpulkan bahwa tidak ada waktu yang terbuang sia-sia akibat kegagalan dalam mengerjakan *task*. Terakhir, untuk aspek *satisfaction* menggunakan kusisioner SUS didapatkan skor rata-rata SUS (*System usability scale*) sebesar 82,5 yang berarti aplikasi sudah memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

Kata kunci: Suasana hati, *Mood tracker*, UI/UX, *Design thinking*, *Effectiveness*, *Efficiency*, *Satisfaction*

1. Pendahuluan

Kesehatan Mental adalah suatu usaha untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pengalamannya (Rizkiah, 2020). Remaja sering kali berada di tengah tekanan dari berbagai arah, seperti tuntutan akademis, hubungan sosial, hingga ekspektasi media sosial. Banyak yang mengalami kecemasan, depresi, dan kebingungan dalam mengelola suasana hati mereka. Masa remaja adalah suatu masa yang penting dan krusial dalam perkembangan manusia, yaitu masa transisi dari anak-anak ke dewasa dalam lingkungan budaya tertentu (Asyia, 2022). Sehingga, tanpa adanya arahan dan juga dukungan yang tepat, remaja dapat merasa terasingkan dan tidak memiliki alat untuk mengekspresikan diri dengan sehat. Lalu, di sisi lain orang dewasa juga menghadapi berbagai konflik, seperti tuntutan pekerjaan, tanggung jawab keluarga, dan tekanan sosial. Banyak orang merasa terjebak dalam rutinitas sehari-hari, sehingga sulit untuk berpikir secara mendalam dan memahami perasaan mereka sendiri. Kesehatan mental sering kali tidak diperhatikan, dan kemungkinan munculnya masalah kesehatan mental pun semakin besar.

Menurut *World Health Organization* (WHO), gangguan mental yang terjadi di Indonesia mencapai 9,8% pada tahun 2021, lalu angka depresi 6,6%. Sehingga pada tahun 2024, angka ini akan terus

meningkat. Berbagai faktor yang mengakibatkan kondisi ini, di antaranya stres, stigma sosial terhadap masalah kesehatan mental, pengalaman trauma, serta kurangnya edukasi dan pemahaman masyarakat mengenai pentingnya menjaga kesehatan mental. Faktor-faktor ini menciptakan lingkungan yang rentan bagi individu untuk mengalami masalah kesehatan mental, sehingga pada akhirnya dapat berujung pada tindakan yang lebih ekstrem. Lalu, *World Health Organization* (WHO) menunjukkan data mengenai kasus bunuh diri di dunia setiap 40 detik. Indonesia sendiri berada pada peringkat ke-159 dalam daftar kasus bunuh diri global (Nugroho, 2024). Posisi tersebut, tentunya menjadi perhatian khusus sehingga memerlukan tindakan serius untuk menangani kasus kesehatan mental di Indonesia. Hubungan antara gangguan mental dengan bunuh diri ini sangat erat. Seseorang yang mengalami kecemasan, depresi atau penyakit mental lainnya, apabila tidak mendapatkan penanganan yang tepat maka beresiko lebih tinggi untuk melakukan tindakan yang ekstrem. Stigma sosial yang masih kuat di masyarakat seringkali membuat individu tidak berani mencari bantuan di lingkungan seperti keluarga atau teman bahkan orang yang ahli sekalipun, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan risiko terjadinya tindakan bunuh diri.

Kegiatan Diary merupakan suatu bentuk kegiatan mencatat pemikiran, perasaan, dan Pengalaman secara teratur dalam bentuk tulisan. Dengan menulis apa yang mereka rasakan dapat membantu individu untuk mengenali dan memahami perasaan mereka. *Expressive writing therapy* merupakan salah satu intervensi berbentuk psikoterapi kognitif yang dapat mengatasi masalah depresi, cemas, dan stress (Ansar, 2024). Terapi ini adalah terapi yang digunakan sebagai bentuk refleksi pikiran dan perasaan terhadap pengalaman tidak menyenangkan.

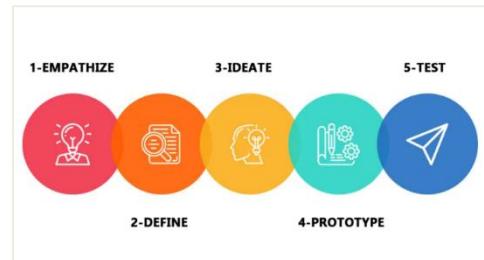
Aplikasi *Mood Diary* hadir sebagai solusi inovatif, yang dirancang untuk memudahkan proses pencatatan suasana hati, menawarkan refleksi yang mendalam, serta memberikan saran yang sesuai untuk mencapai ketenangan batin. Nama *Mood Diary* sendiri berasal dari kata “Mood” dan “diary”, yang dimana mencerminkan tujuan utama aplikasi ini, yaitu pengguna dapat mencatat perasaan dan pikiran ke dalam aplikasi *diary* digital sehingga membantu pengguna untuk mencapai kedamaian batin melalui pemahaman dan pengelolaan suasana hati yang lebih baik.

Dalam memastikan keberhasilan aplikasi *Mood Diary*, perancangan *User interface* (UI) dan *User experience* (UX) yang baik dan sesuai sangatlah penting. Antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) merupakan sarana informasi yang berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dengan perangkat yang digunakan. Desain UI yang baik harus mampu memberikan pengalaman interaksi yang menyenangkan, baik melalui tampilan visual, sentuhan, maupun suara. Selain itu, UI perlu selaras dengan aspek *User Experience* (UX), sehingga tidak hanya menekankan pada sisi estetika, tetapi juga pada kenyamanan saat aplikasi digunakan. Sementara itu, User Experience sendiri mencakup aspek kenyamanan, kemudahan, efektivitas, serta kegunaan dalam interaksi pengguna dengan aplikasi (Wulandari, 2023). Metode *Design Thinking* dipilih karena pendekatannya yang berfokus pada pengguna dan inovasi, yang dimana terbagi dalam lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

2. Metode

Metode penelitian merupakan tahapan dalam melakukan perancangan UI/UX aplikasi *Mood Diary*, dimana metode yang digunakan dalam perancangan UI/UX ini adalah metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* merupakan suatu metode untuk memecahkan masalah dengan melakukan melakukan pendekatan yang berfokus pada pengguna, sehingga dengan adanya penggabungan antara empati pengguna, inovasi teknologi dan bisnis akan menghasilkan solusi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna, serta menciptakan produk/aplikasi yang sangat bernilai (Harahap, 2023). Metode *Design Thinking* memiliki tahapan yang dapat membantu dalam memberikan solusi yang

tepat terhadap kebutuhan pengguna. Dalam metode ini terdapat lima tahapan utama di dalamnya, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahapan metode design thinking dapat dilihat seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Design Thinking

2.1 Empathize

Empathize (berempati) adalah mekanisme untuk memahami, mengungkap pengguna secara lebih mendalam mengenai kebutuhan pengguna. Dengan melakukan empati memungkinkan perancang untuk dapat menempatkan diri serta merasakan dan memahami apa yang pengguna rasakan (Yulius, 2022). Pada tahapan *emphatize* dilakukan beberapa tahap seperti studi literatur, wawancara, kusioner dari beragam latar belakang calon pengguna aplikasi. Tujuan utama dalam tahap awal ini, yaitu untuk memahami secara mendalam mengenai pengalaman, kebutuhan, serta harapan calon pengguna terhadap penggunaan aplikasi *Mood Diary*. Wawancara dilakukan dengan 20 responden, yang dimana dibagi menjadi beberapa kategori usia, seperti, 15-18 tahun, 19-25 tahun, 26-35 tahun, serta diatas 36 tahun.

Selain itu dilakukan *empathy map*. Tujuan utama dalam dilakukannya *Empathy map* ini untuk menganalisis serta mengidentifikasi masalah utama yang difokuskan.

2.2 Define

Define merupakan proses menentukan permasalahan pengguna dengan memanfaatkan hasil penelitian dan observasi pada tahap *empathize* (Ashiddiq, 2024). Melalui hasil analisis komunikasi dengan calon pengguna yang sudah dilakukan, tentunya dapat menghasilkan rumusan masalah yang diketahui serta apa yang dibutuhkan oleh calon pengguna. Pada tahap *define* dilakukan pembuatan *problem statement*, *user persona* dan *user journey*.

2.3 Ideate

Tahapan *Ideate* merupakan tahapan yang berfokus untuk memberikan solusi atau ide-ide mengenai ruang lingkup permasalahan yang sudah ditetapkan pada tahapan sebelumnya yaitu, *define* (Siregar, 2024). Kemudian hal selanjutnya adalah menganalisis atau memperkecil solusi yang dirasa paling tepat dan efektif untuk menyelesaikan permasalahan. Pada tahapan *ideate* dilakukan pembuatan *sitemap* dan *user flow*. Hasil dari tahapan *ideate* ini dapat memberikan gambaran kerangka

mengenai aplikasi yang akan dibangun. Pemetaan ini melibatkan penataan struktur aplikasi yang mencakup tata letak halaman, navigasi, dan hubungan antarfitur.

2.4 Prototype

Tahap *prototype* merupakan perancangan berdasarkan rekomendasi ide solusi menjadi rancangan antarmuka pengguna (Anggraini, 2024). Pada tahap *prototype*, ide dan solusi yang sudah ditetapkan sebelumnya akan diwujudkan ke dalam bentuk visual produk. Dalam tahapain ini melibatkan dalam pembuatan *Wireframe low-fidelity*, kemudian dikembangkan dengan pembuatan *Wireframe high-fidelity*. Dengan tampilan *high-fidelity* akan menampilkan visual yang lebih detail dan interaktif. Maka dengan kedua jenis pembuatan *Wireframe* ini akan membantu dalam pembuatan antarmuka, serta alur proses yang berpusat pada kebutuhan pengguna.

2.5 Test

Tahap akhir adalah melakukan *Testing* (ujicoba) produk untuk mendapatkan umpan balik yang berharga dalam rangka mengoptimalkan kinerja produk. Dalam penelitian ini, pengujian akan dilakukan dengan melibatkan pengguna potensial dan menggunakan metode seperti *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi kegunaan (*usability*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) (Alfarabi, 2024). Pengujian tersebut bertujuan untuk mendapatkan umpan balik yang berharga terhadap *protoype* yang dibuat guna mengetahui apakah kualitas produk yang telah selesai dibuat memenuhi harapan pengguna atau tidak. Adapun yang aspek yang digunakan dalam menguji prototipe aplikasi Mood Diary yaitu *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*. Aspek *effectiveness* merujuk pada kemampuan user dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan, yang sering disebut dengan tingkat keberhasilan (*completion rate*) (Wati & Siswanti, 2025). Lalu, aspek *efficiency* merujuk pada berapa lama waktu yang digunakan untuk menyelesaikan skenario tugas yang diberikan kepada responden (Pratiwi & Suchahyani, 2024). Dan terakhir *satisfaction* merujuk pada seberapa nyaman dan puas pelanggan setelah menggunakan produk atau layanan (Ardito, 2024). Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung *effectiveness* dan *efficiency*.

$$E = \frac{\text{Number of Task Completed Successfully}}{\text{Total number of Task Undertaken}} \times 100\% \quad (1)$$

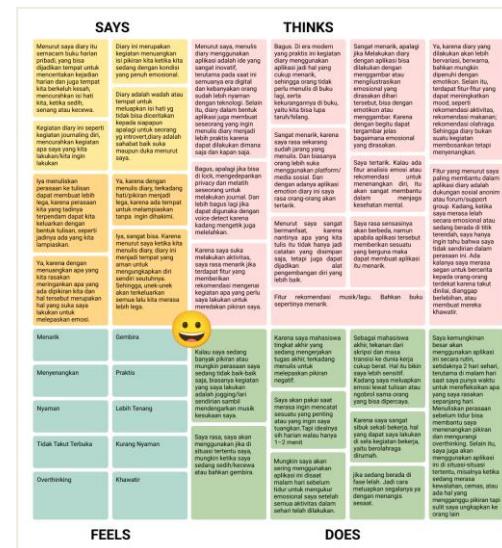
$$\text{ORE} = \frac{\sum \text{waktu tugas berhasil}}{\sum \text{Total Tugas}} \times 100\% \quad (2)$$

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Emphasize

Pada tahap *emphasize*, kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sesi wawancara, studi literatur dan analisis kompetitor. Hasil data yang didapatkan dari kegiatan sesi wawancara nantinya akan dimasukan ke dalam *empathy map*, untuk memahami sudut pandang pengguna yang berkaitan dengan layanan *Mood Diary*.

Hasil dari wawancara yang telah dilakukan diolah dengan menggunakan *thematic analysis*. *Thematic Analysis* adalah metode kualitatif yang digunakan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan pola atau tema dalam data (Perkins, 2024). Dengan tahapan awal memahami data yang telah diperoleh dari transkip wawancara, penyusunan kode (*Coding*), menentukan tema tentatif, dan penyempurnaan tema. Selanjutnya hasil kesimpulan wawancara divisualisasikan ke dalam *emphaty map*.



Hasil dari *emphaty map* dapat dilihat seperti pada Gambar 2.

Pada tahap *define* dilakukan analisis masalah yang dihadapi oleh calon pengguna. Setelah masalah-masalah ditemukan, maka dilanjutkan dengan pembuatan *user persona*. Seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. *User Persona*

Pada tahapan *user persona*, dilakukan penyusunan karakterisasi detail mengenai profil

calon pengguna aplikasi *Mood Diary*. *User persona* ini mencakup informasi demografis, tujuan, kebutuhan, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna. Pembuatan user persona dibuat dengan tujuan dapat membantu untuk memahami lebih jelas siapa pengguna dan apa saja masalah, kebutuhan dan harapan yang diinginkan oleh pengguna. Dengan user persona, dapat dirancang fitur-fitur dan antarmuka yang lebih tepat sasaran, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan spesifik pengguna.

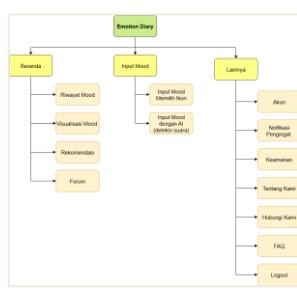
Pada tahapan *problem statement*, permasalahan atau kebutuhan yang hendak dipecahkan melalui perancangan UI/UX aplikasi *Mood Diary* dikumpulkan. Hasil dari *problem statement* dapat dilihat seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. *Problem Statement*

Problems/Needs	
User	Pengguna membutuhkan alat bantu yang tidak hanya sebagai wadah ekspresi, tetapi juga dapat memberikan <i>insight</i> atau rekomendasi untuk pengelolaan suasana hati yang lebih baik
	Pengguna membutuhkan cara yang lebih praktis, fleksibel dan privasi yang lebih aman.
	Pengguna membutuhkan platform digital yang aman dan tidak menghakimi untuk mencerahkan perasaan atau kekhawatiran pribadi, terutama bagi mereka yang enggan berbagi dengan orang terdekat atau mencari solusi sendiri.
	Pengguna merasa tidak nyaman dengan antarmuka aplikasi yang kaku, formal, penuh iklan, atau kurang responsif, serta memiliki kekhawatiran besar terhadap privasi data, yang dapat menghambat adopsi dan kenyamanan penggunaan aplikasi digital diary.

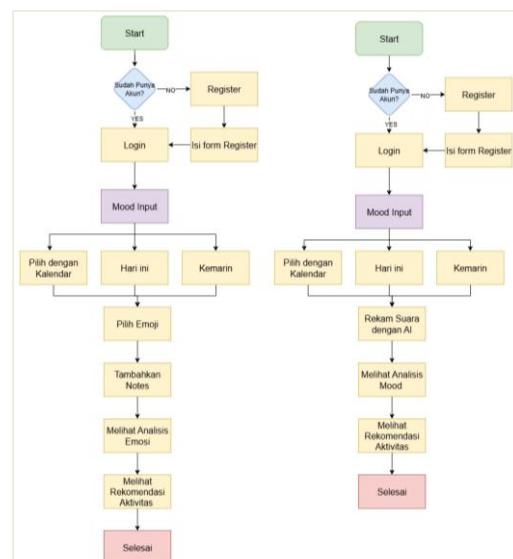
3.3 Ideate

Pada tahap *Ideate*, dilakukan pengembangan ide dan solusi untuk merancang alur serta struktur aplikasi *Mood Diary*. Pada tahapan ini, *sitemap* dibuat untuk aplikasi *Mood Diary*, yang merupakan representasi visual dari struktur informasi dan navigasi dalam aplikasi. Seperti pada Gambar 4.

Gambar 4. *Sitemap*

Proses ini dimulai dengan mengidentifikasi semua fitur dan konten yang akan disertakan. Setelah itu, fitur dan konten diatur ke dalam hierarki yang jelas, menunjukkan bagaimana pengguna dapat menavigasi dari satu halaman ke halaman lainnya dengan intuitif. Tujuan pembuatan *sitemap* adalah untuk memastikan bahwa seluruh arsitektur aplikasi terorganisir secara logis, meminimalkan potensi kebingungan pengguna, dan menjadi panduan yang kokoh sebelum melanjutkan ke fase desain antarmuka yang lebih detail.

Selanjutnya, dipetakan alur dari setiap tugas ini, menunjukkan urutan layar dan tindakan yang harus dilakukan pengguna untuk mencapai tujuannya. Pembuatan *user flow* ini krusial untuk memastikan setiap perjalanan pengguna dalam aplikasi berlangsung secara logis, intuitif, dan efisien, sehingga dapat mendukung pengguna dalam memantau dan mengelola suasana hati mereka dengan optimal. Hasil dari pembuatan *userflow* dapat dilihat pada Gambar 5.

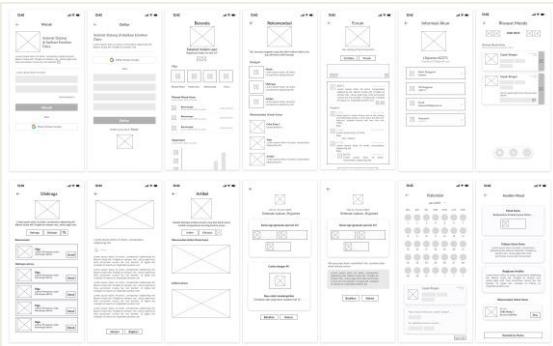
Gambar 5. *User Flow*

3.4 Prototype

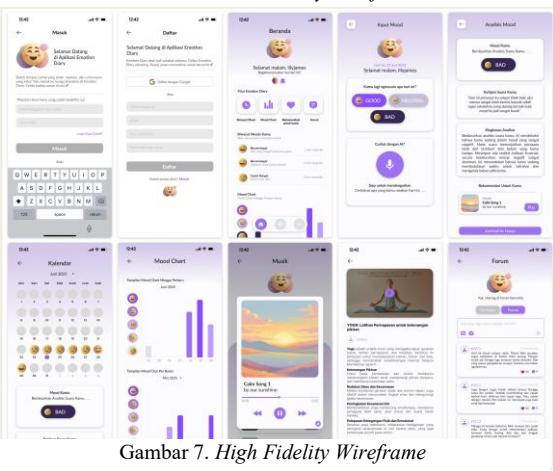
Pada tahapan ini, ide-ide yang telah dikembangkan sebelumnya diwujudkan menjadi model desain aplikasi yang akan digunakan pada tahap pengujian. Proses ini dimulai dengan menciptakan *Low fidelity Wireframe*, dan diakhiri dengan penyusunan *High fidelity Wireframe*. Pada tahap *Low fidelity Wireframe*, dibuatkan sketsa kasar untuk tampilan aplikasi *Mood Diary*. Adapun tujuan dibuatkan *Wireframe* ini sebagai gambaran tata letak dan struktur dasar tampilan aplikasi.

Pada tahapan *High fidelity Wireframe*, desain tampilan aplikasi *Mood Diary* dibuat lebih mendetail dan realistik. Di tahap ini, elemen visual seperti warna, tipografi, ikon, dan gambar mulai ditambahkan, serta tata letak diatur dengan lebih presisi. Fokusnya adalah untuk menciptakan

representasi yang sangat mirip dengan produk akhir. Adapun hasil dari pembuatan *Low* dan *High Fidelity Wireframe* dapat dilihat seperti pada Gambar 6 dan 7.



Gambar 6. Low Fidelity Wireframe



Gambar 7. High Fidelity Wireframe

3.5 Test

Pada tahapan ini, dilakukan pengujian terhadap desain dan fungsionalitas aplikasi *Mood Diary* untuk memastikan bahwa semua elemen berfungsi sesuai harapan dan memenuhi kebutuhan pengguna. Pengujian ini melibatkan 20 responden yang sebelumnya telah diwawancara terkait aplikasi ini. Tahapan pengujian ini meliputi dua langkah utama. Yang pertama adalah menggunakan Maze, dengan memberikan *task scenario* seperti pada Tabel 2. Lalu, setelah itu adalah pembagian kusioner *System usability scale*, untuk mengetahui *satisfaction* pengguna dalam menggunakan aplikasi *Mood Diary*. Aspek yang dinilai meliputi *effectiveness*, *efficiency* dan *satisfaction*.

Tabel 2. Task Scenario

No	Fitur	Task
1	Daftar & Masuk	<ul style="list-style-type: none"> - Mengklik Tombol Daftar - Membuat Nama Pengguna, Email, dan Kata Sandi Baru - Memasukan Nama Pengguna dan Kata Sandi yang telah didaftarkan
2	Fitur Input Mood	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih Ikon Input Mood - Memilih Perasaan - Memilih Detail Perasaan - Memilih Kegiatan yang dilakukan, - Menginput Teks dan Voice Note

3	Fitur Rekomendasi Aktivitas	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih Menu Rekomendasi - Memilih Menu Rekomendasi Musik - Memilih Daftar <i>Calm Playlist</i> - Mengklik Ikon <i>Play</i>
4	Fitur Forum	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih Menu forum - Menginput konten yang ingin dibagikan - Mengklik Ikon <i>Share</i>
5	Fitur Mood Chart	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih Menu <i>Mood Chart</i>
6	Fitur Riwayat Mood Chart	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih Menu Riwayat <i>Mood Chart</i> - Mengklik Ikon Kalender - Mengklik Tanggal tertentu di Kalender

Berdasarkan hasil pengujian, didapatkan bahwa semua responden berhasil menyelesaikan semua tugas yang terdapat dalam fitur yang ada pada aplikasi *Mood Diary*. Sehingga, menunjukkan bahwa setiap tugas dalam aplikasi dapat diselesaikan secara sukses oleh pengguna. Dengan hasil efektivitas yang mencapai 100% menunjukkan bahwa aplikasi *Mood Diary* sangat efektif membantu pengguna mencapai tujuan. Berikut merupakan hasil tabel *effectiveness* seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Effectiveness

Responden	Total Task yang berhasil dikerjakan	Total Task	Nilai Completion Rate
R1	19	19	100%
R2	19	19	100%
R3	19	19	100%
R4	19	19	100%
R5	19	19	100%
R6	19	19	100%
R7	19	19	100%
R8	19	19	100%
R9	19	19	100%
R10	19	19	100%
R11	19	19	100%
R12	19	19	100%
R13	19	19	100%
R14	19	19	100%
R15	19	19	100%
R16	19	19	100%
R17	19	19	100%
R18	19	19	100%
R19	19	19	100%
R20	19	19	100%

Dengan menjumlahkan seluruh total waktu responden dari semua fitur, diperoleh total waktu keseluruhan sebesar 2685.56 detik. Maka, perhitungan *Overall Relative Efficiency* adalah 100%. Hal ini menyimpulkan bahwa tidak ada waktu yang terbuang akibat kegagalan pengguna selama berinteraksi dengan setiap fitur di aplikasi tersebut. Hasil waktu pengerjaan setiap fitur dari 20 responden dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Effectiveness

Fitur	Total Waktu Responden (detik)	Total Waktu Responden (Menit)
Daftar & Masuk	522.60	8.71
Fitur Input Mood	925.62	15.43

Fitur Rekomendasi	446.89	7.45
Aktivitas		
Fitur Forum	266.82	4.45
Fitur Mood Chart	81.81	1.36
Fitur Riwayat Mood Chart	441.82	7.36

Lalu untuk aspek *satisfaction* didapatkan hasil dari kuisioner *system usability scale* penilaian dari 20 responden menunjukkan skor rata-rata SUS (*System usability scale*) sebesar 82,5. Berdasarkan data tersebut, tingkat *Acceptability Range* pengguna terhadap aplikasi *Mood Diary* ini masuk dalam kategori *acceptable*. Selanjutnya, untuk *Grade Scale Range*, aplikasi *Mood Diary* termasuk dalam kategori B. Adapun pada *Adjective Rating*, penilaian pengguna terhadap aplikasi *Mood Diary* berada pada kategori *excellent*. Dengan penilaian-penilaian ini, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Mood Diary* memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik dan memenuhi standar tinggi dalam hal kemudahan penggunaan. Hasil kuisioner SUS dapat dilihat seperti pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Kuisioner SUS

Partic ipant	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Odd	Even	Sus score
											0		
R1	4	2	4	2	4	2	5	2	4	5	16	12	70
R2	4	2	4	2	4	2	4	1	4	2	15	16	77,5
R3	4	2	4	2	5	1	4	2	5	3	17	15	80
R4	4	3	4	1	5	2	4	1	4	4	16	14	75
R5	4	2	5	1	5	2	4	2	5	4	18	14	80
R6	4	1	5	1	4	2	5	1	4	3	17	17	85
R7	5	2	4	2	4	2	4	2	4	3	16	14	75
R8	4	2	4	2	4	2	5	1	4	4	16	14	75
R9	5	1	5	1	5	1	1	1	5	2	16	19	87,5
R10	5	2	4	3	4	2	4	2	4	2	16	14	75
R11	4	2	5	2	4	2	2	2	4	2	14	15	72,5
R12	5	1	4	2	4	2	5	1	5	2	18	17	87,5
R13	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2	20	19	97,5
R14	5	2	5	2	4	2	5	2	5	2	19	15	85
R15	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	15	15	75
R16	5	1	5	2	4	2	5	2	4	2	18	16	85
R17	5	1	5	1	4	1	5	2	5	1	19	19	95
R18	4	2	5	1	4	1	5	1	4	2	17	18	87,5
R19	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	20	15	87,5
R20	5	1	5	1	5	1	5	2	5	1	20	19	97,5
Average Score											82,5		

4. Kesimpulan

Proses perancangan UI/UX untuk aplikasi *Mood Diary* telah berhasil menciptakan desain yang efektif dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan menerapkan metode *Design Thinking*, mulai dari tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, prototipe aplikasi *Mood Diary* ini dikembangkan dengan 5 fungsi fitur utama. Fitur-fitur tersebut meliputi Input Mood, Fitur AI Mood Chart, Rekomendasi Aktivitas, Forum, dan Riwayat Mood.

Hasil pengujian prototipe yang melibatkan aspek *usability* yang mencakup *Effectiveness*, *efficiency* dan *satisfaction* menunjukkan hasil aplikasi yang dapat memenuhi ekspektasi pengguna. Pada aspek *Effectiveness* menunjukkan keberhasilan responden dalam mengerjakan *task* setiap fitur (100%). Pada aspek *Efficiency* menunjukkan tidak ada waktu

terbuang akibat kegagalan atau kesalahan selama interaksi pengguna. Terakhir, *aspek satisfaction* hasil pengujian pada tahap *testing* menggunakan *System usability scale* (SUS) menunjukkan skor rata-rata 82,5.

Dari hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa prototipe aplikasi *Mood Diary* yang telah dibuat memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik dan mampu menjawab kebutuhan pengguna dalam memantau dan mengelola suasana hati mereka secara **MONITORING SUHU DAN GAS AMONIA UNTUK KANDANG CLOSE HOUSE**

efektif.

Daftar Pustaka:

- Alfarabi, S., & Faisal, M. (2024). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Berbasis Mobile TravelTrails Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 5(1). <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/reputasi>
- Anggraini, D., & Hamdani, D. (2024). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan Prototype Sistem Pengelolaan Data Barang. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis-JTEKSIS*, 6(3), 597. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i3.1469>
- Ansar, W., Az-Zahra, Af., Meidynita Kadir, A., Program Studi Psikologi, R., Psikologi, F., & Negeri Makassar, U. (2024). MELATIH REGULASI EMOSI MELALUI JURNAL COGNITIVE REAPPRAISAL. In *Jurnal Pengabdian Masyarakat* (Vol. 1, Issue 2).
- Ardito, R., Fanani, L., & Al Huda, F. (2024). Perancangan User Experience Aplikasi Learning Management System Dengan Metode Human-Centered Design (Studi Kasus: IPB Consulting) (Vol. 1, Issue 1). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Ashiddiq, M. N. (2024). PERANCANGAN UI/UX LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) APLIKASI MOBILE EDU-LEARN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3693>
- Asyia, A., Sinurat, G., Dianto, N., & Apsari, N. (2022). *The Influence of Peer Groups on the Development of Adolescent Self-Esteem*.
- Harahap, Y. R., Garno, & Heryana, N. (2023). PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM MENGANALISIS USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI RUPIAHKU STUDI KASUS (KOPERASI RATU BADIS). In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 6).
- Nugroho, D., & Atmaja Satria. (2024). Potret Pemberitaan Bunuh Diri Mahasiswa pada detik.com Tahun 2023-2024. *Jurnal Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema*, Volume 7 No 1, 1–18.

- Perkins, M., & Roe, J. (2024). The use of Generative AI in qualitative analysis: Inductive thematic analysis with ChatGPT. *Journal of Applied Learning and Teaching*, 7(1). <https://doi.org/10.37074/jalt.2024.7.1.22>
- Pratiwi, P., & Suchahyani, N. (2024). IMPLEMENTATION OF DESIGN THINKING METHOD AND USABILITY TESTING IN THE DESIGN OF A SCHOLARSHIP INFORMATION SYSTEM. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(2).
- Rizkiah, A., Risanty, R. D., & Mujiastuti, R. (n.d.). *SISTEM PENDETEKSI DINI KESEHATAN MENTAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-17 TAHUN MENGGUNAKAN METODE FORWARD CHAINING*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just->
- Siregar, M., Harahap, S., & Hardinata, R. (2024). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Primer Koperasi. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 5(1), 24–30. <https://doi.org/10.47065/bit.v5i1.1166>
- Wati, R., & Siswanti, S. (2025). PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) UNTUK MENINGKATKAN AKSESIBILITAS DAN PENGEMBANGAN UMKM DI SOLO RAYA. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, 30(1), 92–104. <https://doi.org/10.35760/ik.2025.v30i1.14275>
- Wulandari, K., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Juli*. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>
- Yulius, R., Fajri, M., Nasrullah, A., Karmila, D., Mochamad, S., & Alban, A. (2022). *DESIGN THINKING: KONSEP DAN APLIKASINYA* PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA.

Halama ini sengaja dikosongkan