

**ANALISIS DAN DESAIN UI/UX UNTUK APLIKASI
SLOW LIVING DENGAN PENDEKATAN
*DESIGN THINKING***



Disusun Oleh:

N a m a : Muhammad Ramadzikri Rafansya

NIM : 20523123

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**ANALISIS DAN DESAIN UI/UX UNTUK APLIKASI
SLOW LIVING DENGAN PENDEKATAN
*DESIGN THINKING***

TUGAS AKHIR



Yogyakarta, 20 September 2024

Pembimbing,

(Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**ANALISIS DAN DESAIN UI/UX UNTUK APLIKASI
SLOW LIVING DENGAN PENDEKATAN
DESIGN THINKING**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 6 November 2024

Tim Penguji

Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng.

Anggota 1

Dr. Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom.

Anggota 2

Izzati Muhimmah, S.T., M.Sc., Ph.D

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ramadzikri Rafansya

NIM : 20523123

Tugas akhir dengan judul:

ANALISIS DAN DESAIN UI/UX UNTUK APLIKASI *SLOW LIVING* DENGAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING*

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 6 November 2024



(Muhammad Ramadzikri Rafansya)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, dan kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan sadar dan tulus, tugas akhir ini dengan penuh rasa syukur dan hormat penulis persembahkan kepada:

1. Keluarga tercinta

Terima kasih kepada ayah, ibu, dan adik tersayang, terima kasih atas cinta, doa, dan dukungan tanpa henti yang telah kalian berikan kepada penulis. Kalian adalah sumber kekuatan dan inspirasi terbesar dalam hidup penulis. Setiap pencapaian ini tidak akan mungkin tercapai tanpa bimbingan, kasih sayang, dan kehangatan keluarga yang selalu hadir di setiap langkah perjalanan ini. Kehadiran kalian selalu memberikan semangat dan kebahagiaan dalam hidup penulis.

2. Diri Sendiri

Tugas akhir ini penulis persembahkan sebagai bukti dari kerja keras, ketekunan, dan komitmen yang telah penulis berikan selama ini. Semoga ini menjadi langkah awal yang baik untuk perjalanan penulis yang lebih besar di masa depan, dan menjadi pengingat bahwa setiap usaha akan membuahkan hasil.

HALAMAN MOTO

Himmel the Hero would've done the same

“He who climb the ladder must begin at the bottom. To become someone great. You must first begin as someone humble and then proceed one step at a time in the proper order.”

Ittetsu Takeda

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh. Dengan penuh rasa syukur, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, karena rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Analisis dan Desain UI/UX untuk Aplikasi *Slow Living* dengan Pendekatan *Design Thinking*”. Dikarenakan penulis sebelumnya mengulang judul, penulis sempat ragu dengan diri penulis untuk menyelesaikan ini. Namun, selama proses penelitian hingga penyelesaian skripsi ini, penulis mendapat banyak dukungan berupa bimbingan, motivasi, dan dukungan moral dari berbagai pihak. Penulis menyadari bahwa tanpa dukungan tersebut, penulis akan tetap meragukan diri penulis dan laporan ini tidak akan terselesaikan tepat waktu. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, nikmat, kesehatan, petunjuk, dan kekuatan dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. Nabi Muhammad saw yang menjadi inspirasi dan suri tauladan bagi penulis.
3. Bapak dan Ibu penulis, Bapak Tjatur Wardani dan Ibu Nani Herawati, yang telah memberi dukungan baik secara materi maupun emosional.
4. Adik penulis, Aisha Amira Ghaida yang memberikan semangat dan pengingat agar penulis segera menyelesaikan penelitian ini.
5. Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia.
7. Bapak Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Informatika Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
8. Bapak Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng. selaku dosen pembimbing tugas akhir, yang memberikan bimbingan dan masukan berharga.
9. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Informatika, yang telah berjasa dalam memberikan ilmu yang bermanfaat selama penelitian ini.
10. Seseorang yang penulis tidak bisa sebut namanya, yang menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan penulis yang sama-sama berjuang dalam pengerjaan tugas akhir skripsi, yang selalu memberikan penulis bantuan tenaga, semangat, dan doa.

12. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas semua dukungannya baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan penelitian ini.

Semoga segala bantuan dan dukungan, baik dari ilmu, bimbingan, tenaga, dan doa yang telah diberikan kepada penulis dapat memperoleh balasan yang lebih baik dari Allah SWT. Penulis sendiri menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Harapannya, laporan Tugas Akhir ini ke depannya dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 20 September 2024



(Muhammad Ramadzikri Rafansya)

SARI

Gaya hidup modern yang serba cepat, atau *fast-paced lifestyle*, sering kali menimbulkan berbagai masalah psikologis seperti stres, kelelahan, dan ketidakseimbangan hidup. Hal ini terutama terlihat di masyarakat urban yang terjebak dalam rutinitas yang padat dan tekanan untuk selalu produktif. Sebagai solusi terhadap permasalahan ini, konsep *slow living* muncul sebagai alternatif yang menawarkan pendekatan hidup yang lebih lambat dan bermakna. Konsep ini semakin relevan setelah pandemi COVID-19, di mana banyak individu mulai merenungkan kembali prioritas hidup mereka dan mencari keseimbangan yang lebih baik. Data pencarian global menunjukkan peningkatan minat terhadap *slow living*, mengindikasikan adanya kebutuhan untuk panduan praktis dalam mengimplementasikan gaya hidup ini.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi mobile yang berfungsi sebagai pendukung dalam penerapan *slow living*, dengan menggunakan pendekatan *design thinking*. Metode ini terdiri dari lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya dalam menghasilkan solusi yang berpusat pada pengguna, dengan fokus pada kesederhanaan, kemudahan penggunaan, dan estetika yang mendukung prinsip *slow living*. Desain aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengguna menemukan ketenangan dan keseimbangan di tengah gaya hidup yang serba cepat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain aplikasi ini memperoleh skor *System Usability Scale* (SUS) sebesar 90,83 yang artinya desain aplikasi ini berada dalam kategori *Acceptable* pada *Acceptability Ranges*, mendapatkan *grade A* dalam *Grade Scale*, dan termasuk dalam kategori *Best Imaginable* pada *Adjective Ratings*. Hal ini menandakan bahwa aplikasi tidak hanya diterima dengan baik oleh pengguna tetapi juga memberikan pengalaman yang sesuai dalam mendukung gaya hidup *slow living*. Metode *design thinking* terbukti efektif dalam merancang solusi yang relevan dan memuaskan, sehingga dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan aplikasi yang mendukung keseimbangan hidup di era modern.

Kata kunci: *slow living*, *user interface*, *user experience*, *design thinking*.

GLOSARIUM

- Design Thinking* Pendekatan yang fokus pada pemecahan masalah dan inovasi yang mentitikberatkan pada kepentingan pengguna.
- Mindfulness* Keadaan pikiran yang berfokus pada pengenalan tentang apa yang dirasakan pada saat ini, sambil menerima dan mengenali segala pikiran, emosi dan perasaan fisik apapun.
- Slow Living* Gaya hidup lambat. Hidup dengan lebih santai, lebih sadar, dan lebih fokus pada apa yang benar-benar penting.
- Usability Testing* Pendekatan pengukuran yang digunakan untuk menilai sejauh mana sebuah produk memberikan tingkat kemudahan dan pengalaman yang baik bagi pengguna.
- User Interface* Tampilan antarmuka. Elemen visual yang menghubungkan pengguna dengan sistem
- User Experience* Pengalaman pengguna. Perjalanan yang dilalui pengguna saat mereka menggunakan suatu produk.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
GLOSARIUM	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep <i>Slow Living</i>	6
2.2 <i>User Interface</i>	9
2.3 <i>User Experience</i>	11
2.4 Urgensi UI/UX dalam Pengembangan Aplikasi Bergerak	12
2.5 <i>Design Thinking</i>	14
2.5.1 <i>Empathize</i>	14
2.5.2 <i>Define</i>	15
2.5.3 <i>Ideate</i>	16
2.5.4 <i>Prototype</i>	19
2.5.5 <i>Testing</i>	19
2.6 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	20
2.7 Penelitian Eksploratif	22
2.8 Penelitian Terdahulu	23
2.9 Review Aplikasi Sejenis	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 <i>Empathize</i>	34
3.2 <i>Define</i>	36
3.3 <i>Ideate</i>	37
3.4 <i>Prototype</i>	38
3.5 <i>Testing</i>	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Tahap <i>Empathize</i>	43
4.2 Hasil Tahap <i>Define</i>	45
4.3 Hasil Tahap <i>Ideate</i>	50
4.4 Hasil Tahap <i>Prototype</i>	64
4.5 Hasil Tahap <i>Testing</i>	75
BAB V PENUTUP	89

5.1	Kesimpulan	89
5.2	Saran.....	89
	DAFTAR PUSTAKA.....	90
	LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 2.2 Perbandingan Aplikasi Sejenis	32
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Calon Pengguna	35
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan SUS	39
Tabel 4.1 Tabel Kriteria Calon Pengguna.....	43
Tabel 4.2 <i>Empathy Map</i>	44
Tabel 4.3 <i>How Might We</i>	49
Tabel 4.4 Daftar Skenario Pengujian <i>Prototype</i>	76
Tabel 4.5 Hasil Jawaban Kuesioner	77
Tabel 4.6 Hasil dari Nilai SUS	77
Tabel 4.7 Saran dan Perbaikan yang Dilakukan	79
Tabel 4.8 Hasil Jawaban Kuesioner Uji Coba Kedua.....	80
Tabel 4.9 Hasil dari Nilai SUS Uji Coba Kedua	81
Tabel 4.10 Hasil Evaluasi Ahli	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ilustrasi Kehidupan Modern Masyarakat Urban	2
Gambar 1.2 Grafik Pencarian <i>Slow Living</i>	3
Gambar 2.1 Komunitas <i>Slow Food</i>	6
Gambar 2.2 Prinsip Desain UI	10
Gambar 2.3 Elemen Kunci yang Diperlukan untuk Menciptakan UX yang Bernilai	12
Gambar 2.4 Tahapan <i>Design Thinking</i>	14
Gambar 2.5 <i>Empathy Map</i>	15
Gambar 2.6 Contoh <i>User persona</i>	16
Gambar 2.7 Contoh <i>Sitemap</i>	17
Gambar 2.8 Contoh <i>User Flow</i>	17
Gambar 2.9 Contoh <i>Moodboard</i>	18
Gambar 2.10 Contoh <i>Wireframe</i>	19
Gambar 2.11 Tabel Pertanyaan SUS	20
Gambar 2.12 Skala Penilaian SUS	22
Gambar 2.13 Tangkapan Layar Aplikasi <i>Forest</i>	29
Gambar 2.14 Tangkapan Layar Aplikasi <i>Calm</i>	30
Gambar 2.15 Tangkapan Layar Aplikasi <i>TickTick</i>	30
Gambar 2.16 Tangkapan Layar Aplikasi <i>Gratitude</i>	31
Gambar 2.17 Tangkapan Layar Aplikasi <i>Simple Habit</i>	32
Gambar 3.1 <i>Template User Persona</i>	37
Gambar 4.1 <i>User Persona 1</i>	46
Gambar 4.2 <i>User Persona 2</i>	46
Gambar 4.3 <i>User Persona 3</i>	46
Gambar 4.4 <i>User Persona 4</i>	47
Gambar 4.5 <i>User Persona 5</i>	47
Gambar 4.6 <i>User Persona 6</i>	47
Gambar 4.7 <i>User Persona 7</i>	48
Gambar 4.8 <i>User Persona 8</i>	48
Gambar 4.9 <i>User Persona 9</i>	48
Gambar 4.10 <i>Sitemap Aplikasi Slow Living</i>	50
Gambar 4.11 <i>User Flow</i> Membuat Akun dan Melakukan Login	51
Gambar 4.12 <i>User Flow</i> Membuat Pengingat Baru	52

Gambar 4.13 <i>User Flow</i> Membuat Refleksi Baru	53
Gambar 4.14 <i>User Flow</i> Melakukan Meditasi.....	53
Gambar 4.15 <i>User Flow</i> Mengaktifkan Sesi Fokus.....	54
Gambar 4.16 <i>User Flow</i> Melihat Konten	54
Gambar 4.17 <i>User Flow</i> Mengganti Tema Aplikasi.....	54
Gambar 4.18 <i>Moodboard</i> Aplikasi	55
Gambar 4.19 <i>Wireframe</i> Halaman Buat Akun dan Halaman Masuk.....	56
Gambar 4.20 <i>Wireframe</i> Halaman Utama	57
Gambar 4.21 <i>Wireframe</i> Halaman Tips dan Panduan	58
Gambar 4.22 <i>Wireframe</i> Halaman Pengingat	59
Gambar 4.23 <i>Wireframe</i> Halaman Buat <i>To-Do List</i> dan Halaman Buat Pengingat	59
Gambar 4.24 <i>Wireframe</i> Halaman Jurnal	60
Gambar 4.25 <i>Wireframe</i> Halaman Buat Jurnal dan Buat Refleksi	61
Gambar 4.26 <i>Wireframe</i> Halaman Fokus	62
Gambar 4.27 <i>Wireframe</i> Halaman Meditasi	63
Gambar 4.28 <i>Wireframe</i> Halaman Sesi Meditasi	63
Gambar 4.29 <i>Wireframe</i> Profil dan Pengaturan.....	64
Gambar 4.30 <i>Prototype</i> Halaman Buat Akun dan Masuk	65
Gambar 4.31 <i>Prototype</i> Halaman Utama.....	66
Gambar 4.32 <i>Prototype</i> Halaman Tips dan Panduan.....	67
Gambar 4.33 <i>Prototype</i> Halaman Isi Konten (Artikel).....	67
Gambar 4.34 <i>Prototype</i> Halaman Pengingat	68
Gambar 4.35 <i>Prototype</i> Halaman Buat <i>To-Do List</i> dan Buat Pengingat Baru	69
Gambar 4.36 <i>Prototype</i> Halaman Jurnal.....	70
Gambar 4.37 <i>Prototype</i> Halaman Buat Jurnal dan Buat Refleksi Baru.....	70
Gambar 4.38 <i>Prototype</i> Halaman Meditasi	71
Gambar 4.39 <i>Prototype</i> Halaman Sesi Meditasi.....	72
Gambar 4.40 <i>Prototype</i> Halaman Sesi Fokus	73
Gambar 4.41 <i>Prototype</i> Halaman Profil dan Pengaturan.....	74
Gambar 4.42 <i>Prototype</i> Halaman Aplikasi dalam Mode Gelap	75
Gambar 4.43 Hasil SUS Uji Coba Tahap Pertama	79
Gambar 4.44 Perbaikan desain dari (a) Desain Awal ke (b) Desain Setelah Perbaikan pada Halaman Pengingat	80
Gambar 4.45 Hasil SUS Uji Coba Tahap Kedua.....	82

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gaya hidup adalah istilah yang mengacu pada pola hidup seseorang yang tercermin dalam aktivitas, minat, dan pendapat mereka. Ini dapat mencakup cara seseorang menghabiskan waktu, hal-hal yang mereka anggap penting dalam kehidupan sehari-hari, dan cara mereka berinteraksi dengan dunia sekitar. Globalisasi memainkan peran penting dalam gaya hidup modern, terutama bagi orang-orang yang tinggal di wilayah urban yang ingin menjalani gaya hidup yang serba cepat (Ruspandi & Mahendra, 2018). Gaya hidup serba cepat atau yang biasa disebut *fast paced lifestyle* merupakan istilah yang biasa digunakan dalam gaya hidup masyarakat urban dengan aktivitas padat dan terus menerus. Setelah melakukan suatu kegiatan langsung disambung dengan mengerjakan kegiatan lainnya tanpa henti. *Fast paced lifestyle* dapat mendorong stimulasi yang berlebih sehingga menyebabkan berbagai dampak negatif seperti kesibukan yang berlebih dan tingkat stress yang meningkat. Dampak tersebut dapat menyebabkan emosi dan kebiasaan menjadi tidak stabil. Aktivitas yang padat, kegiatan yang beragam, dan waktu yang semakin terbatas itu juga menjadi faktor utama rentannya masyarakat urban tekanan psikologis (Soewondo, 1996). Terutama di masa dewasa awal, karena masa ini adalah masa yang penuh dengan masalah dan ketegangan emosional, periode isolasi sosial, periode komitmen dan masa ketergantungan, perubahan nilai-nilai, kreativitas dan penyesuaian diri pada pola hidup yang baru (Putri, 2018). Selain itu, menurut Tara de Thouars dalam lifestyle.kompas.com (Cahya, 2018) ini terjadi karena pada masa ini banyak sekali hal yang dikejar dan ingin dicapai.

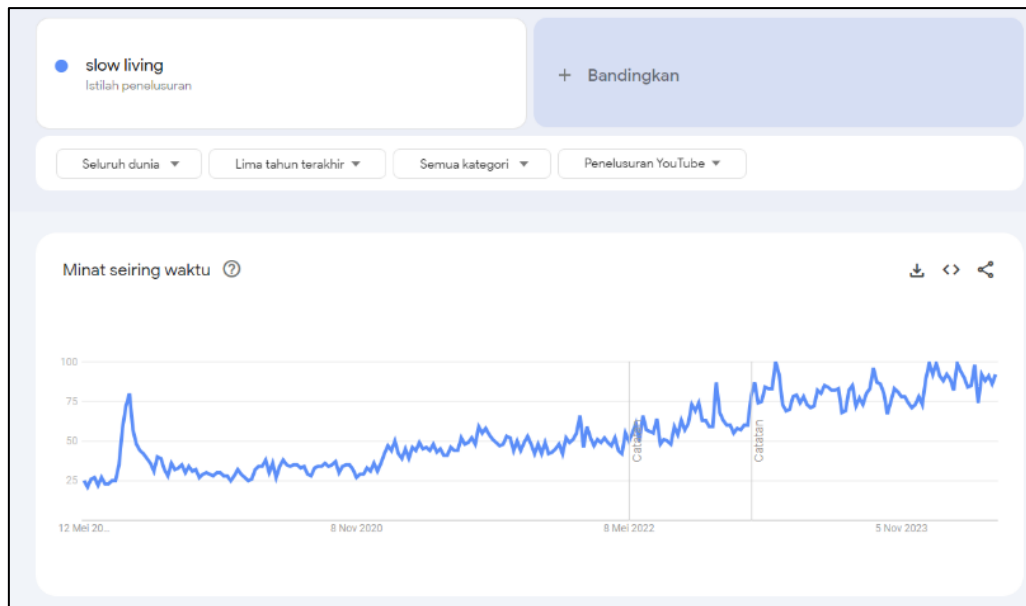
Di era teknologi yang terus berkembang ini, teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat modern, terutama yang berada di wilayah urban. Hal ini juga yang mendasari bahwa kehidupan modern didominasi oleh ketergantungan pada teknologi, dengan perangkat digital dan internet menjadi bagian penting dari rutinitas sehari-hari. Salah satu dampaknya adalah terjadinya perubahan dalam pola hidup dan interaksi sosial. Di satu sisi, teknologi memungkinkan kita untuk mengakses informasi dengan cepat dan mudah, berkomunikasi dengan orang-orang di seluruh dunia, dan menyelesaikan berbagai tugas dengan lebih efisien. Sebaliknya di sisi yang lain, terlalu bergantung pada teknologi juga dapat memiliki efek buruk seperti gangguan fokus dan konsentrasi, stres, dan kecemasan (Manumpil

et al., 2023), gangguan tidur, dan kurangnya interaksi sosial secara langsung. Hal ini tentu menimbulkan tantangan baru terkait bagaimana mengatur waktu, perhatian, dan kecenderungan untuk terus terhubung secara virtual. Dalam situasi seperti ini, orang-orang mulai mempertimbangkan cara hidup alternatif yang dapat membantu mereka menemukan keseimbangan dan ketenangan sambil mengurangi stres.



Gambar 1.1 Ilustrasi Kehidupan Modern Masyarakat Urban
sumber : expatguidekorea.com

Slow living muncul sebagai alternatif yang menawarkan jalan keluar dari kecemasan dan ketegangan yang diakibatkan oleh *fast paced lifestyle*. *Slow living* atau gaya hidup lambat merupakan sebuah konsep yang menekankan gaya hidup sederhana dan santai. *Slow living* juga dapat diartikan sebagai gaya hidup yang lebih menekankan kualitas daripada kuantitas. Dikutip dari slowlivingldn.com (n.d.), pada hakikatnya konsep gaya hidup ini mengajak orang untuk memperlambat langkah, merenungkan, dan mengevaluasi nilai-nilai dalam kehidupan mereka untuk menemukan makna dan tujuan hidup, membangun hubungan yang lebih kuat, dan menghargai waktu sebagai aspek yang berharga dari kehidupan. Ketika pandemi COVID-19 melanda banyak negara, termasuk Indonesia, *Slow living* menjadi semakin relevan. Hal ini dikarenakan pandemi secara signifikan memengaruhi cara hidup global, seperti mendorong orang untuk merenungkan nilai-nilai hidup dan mengubah paradigma masyarakat terhadap kecepatan hidup. Hal ini juga dibuktikan dari analisis tren Google dunia menunjukkan bahwa minat terhadap *slow living* mengalami peningkatan pesat selama pandemi, ini menunjukan pergeseran kesadaran masyarakat terhadap nilai-nilai penting dalam hidup. Data dari trends.google.com yang ditunjukkan oleh Gambar 1.2 mencatat adanya grafik yang menunjukkan peningkatan pencarian *slow living* di seluruh dunia selama 5 tahun terakhir.



Gambar 1.2 Grafik Pencarian *Slow Living*

sumber : Google Trends

Berdasarkan data dan tren yang menunjukkan peningkatan minat masyarakat terhadap *slow living*, tampaknya penting untuk menghadirkan aplikasi yang mampu menjadi panduan efektif bagi pengguna dalam menerapkan prinsip-prinsip *slow living*. Meskipun konsep *slow living* semakin populer, aplikasi yang dirancang khusus untuk mendukung gaya hidup ini masih sangat terbatas. Saat ini, beberapa aplikasi yang tersedia lebih berfokus pada aspek tertentu saja, seperti manajemen waktu, meditasi, atau pengurangan stres, tanpa menawarkan pendekatan yang komprehensif terhadap *slow living* secara keseluruhan. *Slow living* tidak hanya tentang melambatkan ritme hidup, tetapi juga tentang mencapai keseimbangan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pemenuhan kebutuhan fisik, mental, dan emosional.

Sayangnya, aplikasi *slow living* yang ada masih cenderung menghadirkan fitur-fitur yang terpisah, yang belum sepenuhnya terintegrasi untuk mendukung pengguna dalam mencapai perubahan gaya hidup yang konsisten dan menyeluruh. Dengan menyediakan aplikasi yang holistik dan terintegrasi, diharapkan pengguna dapat menemukan panduan yang lebih praktis, personal, dan mendalam untuk membantu mereka menjalani *slow living* secara bertahap, sejalan dengan perkembangan diri dan kebutuhan sehari-hari.

Pembuatan aplikasi ini dimulai dengan merancang desain *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) terlebih dahulu sebagai acuan alur kerja dan bagaimana aplikasi tersebut dapat

bekerja (Reynaldi, 2019). Desain UI sendiri dibuat dengan mempertimbangkan kegunaan, sedangkan UX dibuat dengan mempertimbangkan pengalaman pengguna menggunakan sistem (Kurnianto & Wahyuni, 2022). Dalam proses perancangannya peneliti memilih menggunakan pendekatan *design thinking*. *Design Thinking* menonjolkan lima tahap utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Meskipun banyak metode desain yang dapat digunakan dalam perancangan desain aplikasi, *design thinking* dianggap lebih relevan karena menempatkan pengguna di pusat proses pengembangan. Tujuannya tidak lain untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga memahami secara mendalam pengalaman dan nilai pengguna sesuai dengan prinsip-prinsip gaya hidup *slow living*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana merancang desain UI/UX dengan pendekatan *design thinking* untuk aplikasi *mobile* yang sesuai sebagai pendukung dalam penerepan gaya hidup *slow living*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

- a. Fokus utama dari desain UI/UX ini adalah sebagai pendukung untuk penerapan gaya hidup *slow living*.
- b. Rancangan desain aplikasi ditujukan untuk platform *mobile*.
- c. Sasaran pengguna terfokus pada masyarakat, terutama di daerah urban yang berusia dewasa muda atau tertarik menerapkan gaya hidup *slow living*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang desain UI/UX dengan pendekatan *design thinking* untuk aplikasi *mobile* yang sesuai untuk mendukung penerapan gaya hidup *slow living*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan aplikasi yang menerapkan prinsip-prinsip *slow living*, memberikan pengguna pengalaman yang lebih tenang dan bermakna.
- b. Bagi desainer UI/UX, hasil penelitian dapat menjadi panduan praktis bagi desainer UI/UX dalam menghadapi tantangan dan memanfaatkan metode design thinking untuk mencapai desain yang sesuai dalam aplikasi *slow living*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab, yang mencakup gambaran dari keseluruhan masalah dan penyelesaiannya. Berikut ini sistematika Penulisan yang terbagi ke dalam 5 bab yaitu:

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II Landasan Teori

Bab ini bertujuan untuk menguraikan konsep *slow living* dan penjelasan mengenai teori teori dasar yang berhubungan dan digunakan dalam perancangan UI dan UX aplikasi *slow living*.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini berisi penjelasan mengenai metode dan langkah-langkah pendekatan yang digunakan dalam merancang aplikasi *slow living*.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini membahas mengenai pembuatan dan hasil pengujian prototype.

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep *Slow Living*

Slow living adalah sebuah konsep filosofi gaya hidup yang tujuannya mengajak individu untuk memperlambat ritme kehidupan mereka, menghargai setiap momen yang ada, dan meningkatkan kesadaran akan pengalaman hidup sehari-hari. Filosofi ini menekankan pentingnya mengurangi kebiasaan hidup yang terlalu terburu-buru dan konsumtif serta memprioritaskan kualitas dibanding kuantitas. *Slow living* memberikan kesempatan untuk mundur, memperhatikan, dan mempertanyakan cara kita menggunakan teknologi, untuk menyesuaikan kembali hubungan kita dengan dunia yang selalu aktif dan terkoneksi (McAlary, 2018). Menurut SlowLivingLDN (n.d.), *Slow living* sendiri tidak bisa dipisahkan dengan gerakan *slow food* yang lahir di Italia pada awal 1980-an. Konsep utama *slow food*, yang dipelopori oleh Carlo Petrini, adalah untuk mengembalikan keberagaman dan kualitas dalam makanan, serta memperlambat proses konsumsi agar lebih dinikmati. Gerakan ini yang diilustrasikan pada Gambar 2.1 menentang globalisasi industri makanan cepat saji dan komersialisasi pertanian, serta mempromosikan kualitas, keberlanjutan, dan etika dalam memilih dan menikmati makanan. *Slow food* tidak hanya mengangkat isu-isu tentang makanan, tetapi juga menyuarakan nilai-nilai yang mendasari pola pikir *slow living*, seperti kesadaran akan lingkungan, keberlangsungan, dan kualitas hidup.



Gambar 2.1 Komunitas *Slow Food*

sumber : slowfood.com

Dari sini, konsep *slow living* berkembang dan merambah ke berbagai aspek kehidupan, tidak hanya terbatas pada makanan. Pada awalnya, perluasan ini dimulai dari pertanyaan sederhana tentang bagaimana kita memilih dan menikmati makanan kita, tetapi seiring berjalannya waktu, gerakan ini mencakup seluruh spektrum kehidupan manusia. *slow living* menjadi semacam tanggapan terhadap gaya hidup modern yang serba cepat, konsumtif, dan kadang-kadang menyebabkan kecemasan dan kelelahan yang meluas di masyarakat. Sejak itu, gerakan *slow living* telah menyebar secara global, menginspirasi jutaan orang untuk memperlambat ritme hidup mereka, menghargai momen-momen sederhana, dan menekankan pentingnya kualitas atas kuantitas. Dari Eropa ke Amerika, Asia, dan seluruh penjuru dunia, komunitas *slow living* terus berkembang, didorong oleh semangat untuk menciptakan hubungan yang lebih dalam dengan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan.

Dengan mengakar pada nilai-nilai kesederhanaan, koneksi, dan kesadaran, gerakan *slow living* telah menjadi sebuah fenomena sosial yang merangsang refleksi mendalam tentang arti sebenarnya dari kehidupan yang bermakna dan memuaskan. Adapun prinsip-prinsip dari *slow living* seperti yang dikatakan oleh Susan Ballinger dalam sassy sistersistuff.com (2024), secara garis besar adalah sebagai berikut :

a. *Slowing Down* (Memperlambat)

Prinsip pertama dalam *slow living* adalah memperlambat ritme hidup. Fokus dari memperlambat ritme hidup adalah pada pengurangan kegiatan yang dilakukan dengan tergesa-gesa dan memberikan diri kita izin untuk menikmati setiap momen secara lebih santai. Prinsip ini relevan dengan :

1. Pendekatan Hidup yang Lambat Setiap Hari.

Dalam masyarakat modern yang sering mengutamakan kecepatan dan efisiensi, prinsip memperlambat berfungsi untuk mengurangi tekanan dan stres yang terkait dengan gaya hidup yang terlalu cepat. Dengan menyederhanakan rutinitas harian dan mengurangi keterlibatan dalam kegiatan yang tidak produktif, individu dapat meningkatkan kualitas hidup dan menemukan kepuasan dalam proses daripada hanya pada hasil akhir. Penurunan ritme hidup memungkinkan individu untuk lebih fokus pada aspek pengalaman sehari-hari dan mengurangi beban mental yang disebabkan oleh tekanan waktu.

2. Komitmen untuk Melambat.

Terdapat kecenderungan dalam masyarakat untuk menunda upaya memperlambat ritme hidup hingga usia lanjut. Bertolak belakang dengan itu, prinsip ini menekankan

pentingnya memulai praktik melambat pada tahap kehidupan saat ini. Dengan mengurangi beban tanggung jawab dan menghindari kebiasaan hidup yang mengakibatkan percepatan ritme, individu dapat menciptakan lingkungan yang lebih damai dan bahagia. Pendekatan ini menuntut refleksi kritis terhadap prioritas hidup dan memilih untuk menghindari kekacauan yang sering dihasilkan oleh kehidupan yang serba cepat.

b. *Simplicity* (Kesederhanaan)

Prinsip kedua adalah kesederhanaan. Prinsip ini melibatkan pengurangan konsumsi dan menekankan pentingnya memiliki lebih sedikit barang, tetapi lebih berharga. Prinsip ini berkaitan erat dengan:

1. Komitmen terhadap Minimalisme dan Konsumsi Lebih Sedikit.

Minimalisme adalah inti dari prinsip kesederhanaan, yang mengajarkan untuk hidup dengan barang-barang yang diperlukan dan menghindari konsumsi yang berlebihan. Dengan mendeklarasikan barang-barang yang tidak penting dan mengurangi belanja impulsif, kita membebaskan diri dari beban materi dan menemukan kepuasan dalam hal-hal sederhana. Ini juga berkontribusi pada pengurangan dampak lingkungan dengan mengurangi penggunaan sumber daya dan produksi limbah.

c. *Presence* (Kehadiran)

Prinsip ketiga adalah kehadiran. Prinsip ini melibatkan kemampuan untuk mengalami setiap momen dengan sepenuh hati, tanpa terganggu oleh pikiran tentang masa lalu atau kekhawatiran tentang masa depan. Prinsip ini berkaitan dengan:

1. Hidup dengan Kesadaran dan Kehadiran.

Mengembangkan kesadaran penuh tentang momen saat ini adalah kunci untuk menghargai keindahan dan keunikan pengalaman sehari-hari. Dengan mempraktikkan *mindfulness* dan meditasi, kita dapat mengatasi gangguan dan kekacauan yang sering terjadi dalam hidup modern. Fokus pada momen sekarang mengurangi stres dan meningkatkan kepuasan pribadi, serta membantu kita untuk hidup dengan lebih berarti.

d. *Quality* (Kualitas)

Prinsip terakhir adalah kualitas. *Slow living* mengajarkan kita untuk mengutamakan kualitas di atas kuantitas dalam semua aspek kehidupan kita. Prinsip ini terkait dengan :

1. Komitmen untuk Hidup dengan Tujuan.

Prinsip kualitas mengarah pada pencapaian hidup yang lebih bermakna dengan memprioritaskan tujuan dan aktivitas yang memberikan kepuasan dan makna. Ini

melibatkan pengembangan dan pengejaran hobi atau minat yang mendukung pertumbuhan pribadi dan profesional. Dengan menginvestasikan waktu dan usaha dalam hal-hal yang memberikan nilai tambah, individu dapat menciptakan pengalaman hidup yang lebih terarah dan memuaskan. Prinsip ini menekankan pentingnya kebermaknaan dan kualitas dalam setiap aspek kegiatan hidup.

2. Menghargai Hubungan dan Koneksi Sosial.

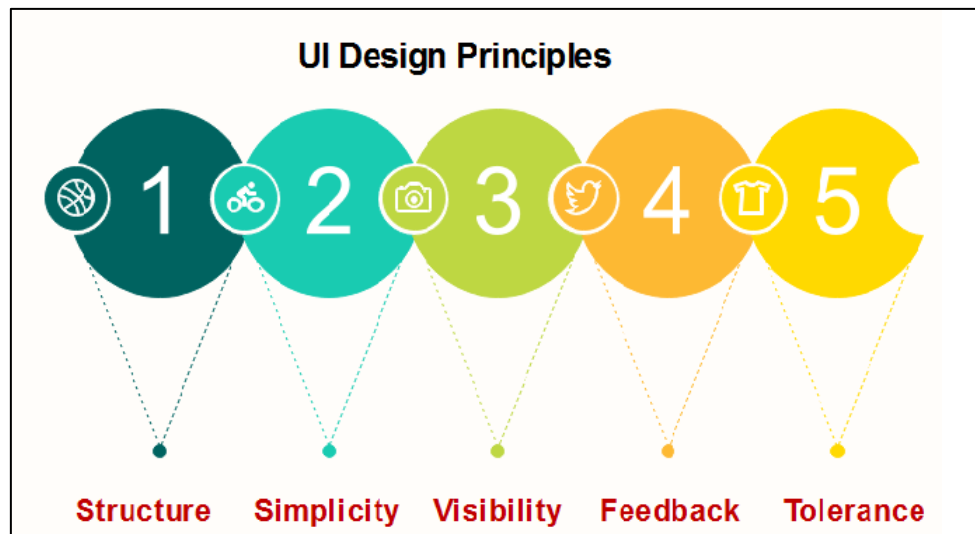
Prinsip kualitas juga mencakup upaya membangun dan memelihara hubungan sosial yang autentik dan bermakna. Interaksi tatap muka dengan individu yang memiliki nilai dan minat yang sama dianggap lebih berharga dibandingkan dengan hubungan virtual yang sering kurang mendalam. Menghargai hubungan sosial yang berkualitas berkontribusi pada dukungan emosional dan kesejahteraan pribadi. Ini menggarisbawahi pentingnya membangun koneksi sosial yang mendalam dan bermakna.

3. Koneksi dengan Komunitas.

Menghubungkan diri dengan komunitas melalui aktivitas sukarela atau partisipasi dalam acara lokal meningkatkan rasa keterhubungan dan kedamaian. Prinsip kualitas dalam konteks ini menekankan nilai kontribusi terhadap komunitas dan pembentukan hubungan yang bermakna, yang berkontribusi pada kesejahteraan pribadi dan sosial. Pendekatan ini berfungsi untuk memperkuat koneksi sosial yang positif dan memperluas dampak pribadi terhadap masyarakat.

2.2 User Interface

User interface (UI) merujuk pada antarmuka visual antara pengguna dan aplikasi atau sistem. Ini mencakup elemen-elemen seperti tata letak, warna, teks, ikon, tombol, serta elemen interaktif seperti formulir dan menu. UI bertanggung jawab atas penyajian informasi dan fungsi-fungsi dalam cara yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan mudah dan efisien sehingga tujuan dalam menggunakan produk dapat terpenuhi dengan baik (Almayda & Luthfi, 2022). Selain itu, UI sendiri memiliki peranan penting dalam kesuksesan sebuah sistem atau aplikasi (Susilo et al., 2018), karena tujuan dari UI itu sendiri adalah untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan perangkat lunak dengan mudah dan efektif (Pratama, 2023).



Gambar 2.2 Prinsip Desain UI

sumber : javapoint.com

Prinsip dalam desain UI yang ditunjukkan oleh Gambar 2.2, adalah sebagai berikut :

a. *Structure*

Desain UI harus terorganisir dengan baik dan memiliki tujuan. Elemen-elemen antarmuka harus disusun secara logis, konsisten, dan mudah dikenali oleh pengguna. Hal ini dicapai dengan mengelompokkan hal-hal yang terkait dan memisahkan hal-hal yang tidak terkait, serta membedakan hal-hal yang berbeda dan membuat hal-hal yang serupa terlihat mirip.

b. *Simplicity*

Desain UI harus memudahkan pengguna dalam melakukan tugas-tugas yang sederhana dan umum. UI harus bisa berkomunikasi dengan jelas dan langsung menggunakan bahasa yang familiar bagi pengguna. Selain itu, UI yang baik menyediakan jalan pintas yang bermanfaat dan berhubungan dengan prosedur yang lebih panjang.

c. *Visibility*

Desain UI harus menampilkan semua opsi dan materi yang diperlukan untuk fungsi tertentu. Selain itu desain UI harus menghindari menampilkan data yang tidak perlu atau berlebihan yang dapat mengganggu pengguna.

d. *Feedback*

Desain UI harus selalu memberi tahu pengguna tentang tindakan atau interpretasi yang dilakukan sistem. Umpan balik harus disampaikan dengan bahasa yang jelas, ringkas, dan tidak ambigu serta menggunakan bahasa yang familiar bagi pengguna.

e. *Tolerance*

Desain UI harus fleksibel dan toleran. UI yang baik meminimalkan dampak kesalahan dan penggunaan yang salah dengan memungkinkan pengguna untuk membatalkan dan mengulang tindakan.

2.3 User Experience

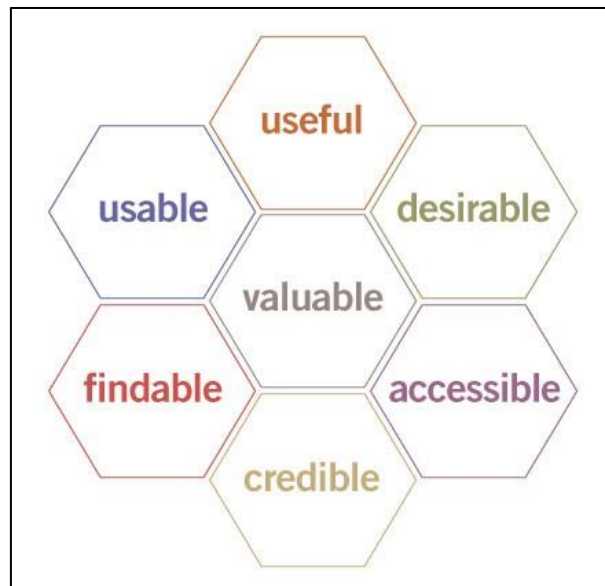
User experience (UX) adalah bagaimana reaksi seseorang saat berinteraksi dengan produk atau layanan (Almayda & Luthfi, 2022), ini termasuk antarmuka pengguna (UI), interaksi, dan emosi yang dirasakan selama penggunaan. Ini mencakup segala hal mulai dari kesan pertama pengguna saat melihat produk hingga pengalaman saat menggunakan produk tersebut, dan kesan akhir setelah pengguna selesai menggunakan produk tersebut.

Keberhasilan suatu produk dapat tergantung dari bagaimana baik atau buruknya pengalaman pengguna (Kurnianto & Wahyuni, 2022). Peran UX sangat penting dalam pengembangan aplikasi karena dapat memengaruhi keberhasilan dan adopsi aplikasi oleh pengguna. Tujuan akhir dari desain UX yang baik adalah meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna, sehingga pengguna saat menggunakan suatu layanan produk dapat dengan mudah memahami kinerja produk tersebut (Pratama, 2023). UX yang baik memastikan bahwa aplikasi mudah digunakan, efisien, dan memuaskan bagi pengguna. Hal ini mencakup desain antarmuka yang intuitif, navigasi yang jelas, dan respons yang cepat terhadap interaksi pengguna. Dengan fokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna, pengembang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan mempercepat laju adopsi aplikasi.

Namun perlu diingat terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi penilaian terhadap pengalaman pengguna (Morville, 2004). Berdasarkan dari Peter Morville (2004), seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.3 untuk menciptakan pengalaman pengguna yang bernilai, terdapat beberapa elemen kunci yang perlu dipertimbangkan meliputi :

- a. *Useful*, konten yang dibuat harus memiliki solusi inovatif dan bermanfaat.
- b. *Usable*, sistem mudah digunakan untuk pengguna.
- c. *Desirable*, penggunaan elemen visual yang dapat memicu emosional.
- d. *Findable*, konten harus memiliki navigasi yang jelas dan mudah ditemukan.
- e. *Accessible*, konten yang dibuat harus memberikan kemudahan akses bagi semua orang (termasuk disabilitas).

- f. *Credible*, pengguna wajib percaya dan yakin dengan konten yang diberikan dan konten yang dibuat harus memberikan nilai untuk kepuasan pengguna.
- g. *Valuable*, mampu memberikan nilai lebih atau solusi yang konkret terhadap masalah pengguna.



Gambar 2.3 Elemen Kunci yang Diperlukan untuk Menciptakan UX yang Bernilai
sumber : Semantic Studios

2.4 Urgensi UI/UX dalam Pengembangan Aplikasi Bergerak

Aplikasi bergerak atau *mobile apps* adalah program perangkat lunak yang dirancang untuk dijalankan pada perangkat *mobile* seperti *smartphone*, tablet, dan *smartwatch*. Aplikasi ini biasanya didistribusikan melalui platform distribusi digital seperti *Google Play Store* dan *Apple App Store*. *Mobile apps* menawarkan berbagai macam fungsi dan kegunaan, mulai dari yang sederhana seperti kalkulator dan jam alarm hingga yang kompleks seperti game, aplikasi keuangan, dan aplikasi bisnis. *Mobile Apps* memiliki keunggulan dalam hal kemudahan akses, portabilitas, dan fungsionalitas yang memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai tindakan dan mendapatkan informasi secara cepat dan mudah, di mana pun dan kapan pun mereka berada.

Desain UI/UX memainkan peran yang sangat penting dalam pengembangan aplikasi bergerak. Berikut adalah urgensi dari UI/UX dalam pengembangan aplikasi bergerak:

- a. Peningkatan Kepuasan Pengguna.

Desain UI/UX yang baik memastikan pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mudah dan nyaman, meningkatkan kepuasan pengguna dalam penggunaan aplikasi. UI yang intuitif dan menarik serta pengalaman pengguna yang lancar akan membuat pengguna merasa senang dan terhubung dengan aplikasi yang dibuat.

b. Meningkatkan Retensi Pengguna.

Aplikasi dengan UI/UX yang baik cenderung memiliki tingkat retensi pengguna yang lebih tinggi. Desain yang baik membuat pengguna ingin kembali menggunakan aplikasi secara berulang. Pengguna yang puas dengan pengalaman penggunaan aplikasi cenderung tetap setia dan menggunakan aplikasi tersebut secara teratur.

c. Meminimalkan Tingkat Frustrasi.

UI/UX yang buruk dapat menyebabkan tingkat frustrasi yang tinggi pada pengguna, yang pada gilirannya dapat menyebabkan mereka meninggalkan aplikasi. Pengguna akan lebih mudah meninggalkan aplikasi jika mereka mengalami kesulitan atau kebingungan saat menggunakannya. Oleh karena itu, desain yang buruk dapat mengurangi efektivitas dan kegunaan aplikasi.

d. Meningkatkan Reputasi *Brand*.

Desain yang baik mencerminkan profesionalisme dan kualitas, yang dapat meningkatkan citra merek suatu *brand* di mata pengguna. Pengguna akan mengasosiasikan kualitas aplikasi dengan kualitas merek *brand* tersebut secara keseluruhan. Sebuah aplikasi dengan desain yang buruk dapat merusak citra merek dan mengurangi kepercayaan pengguna.

e. Bersaing di Pasar yang Ramai.

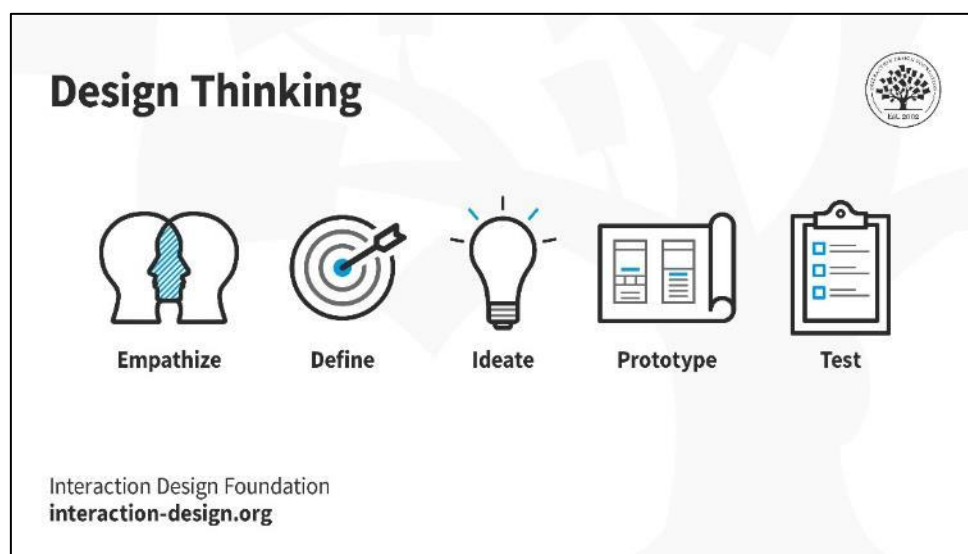
Di pasar yang penuh dengan aplikasi serupa, UI/UX yang baik dapat menjadi faktor penentu dalam membedakan suatu aplikasi dari aplikasi yang lain dan menarik pengguna baru. Pengguna akan cenderung memilih aplikasi yang menawarkan pengalaman pengguna yang lebih baik dan lebih nyaman dibandingkan dengan pesaingnya.

f. Meningkatkan Ketersediaan Aplikasi.

UI/UX yang baik akan membuat aplikasi lebih mudah digunakan oleh berbagai jenis pengguna, termasuk mereka yang mungkin memiliki keterbatasan fisik atau teknis. Sebuah aplikasi yang dirancang dengan baik akan memperhitungkan kebutuhan pengguna dengan berbagai latar belakang dan tingkat keahlian, sehingga dapat diakses dan digunakan oleh sebanyak mungkin orang.

2.5 Design Thinking

Design thinking merujuk pada suatu pendekatan inovatif yang memfokuskan pada kebutuhan manusia. Pendekatan ini berasal dari metode desain dan diaplikasikan untuk mengintegrasikan kebutuhan manusia, tujuannya adalah untuk memahami masalah dengan lebih baik, mengidentifikasi solusi yang lebih efektif, dan menciptakan produk atau layanan yang lebih relevan dengan kebutuhan pengguna akhir. Pendekatan ini menempatkan pengguna di pusat perhatian dari proses desain (Pratama, 2023), dengan fokus pada lima tahap utama seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.4 yaitu sebagai berikut :



Gambar 2.4 Tahapan *Design Thinking*
sumber : Interaction Design Foundation

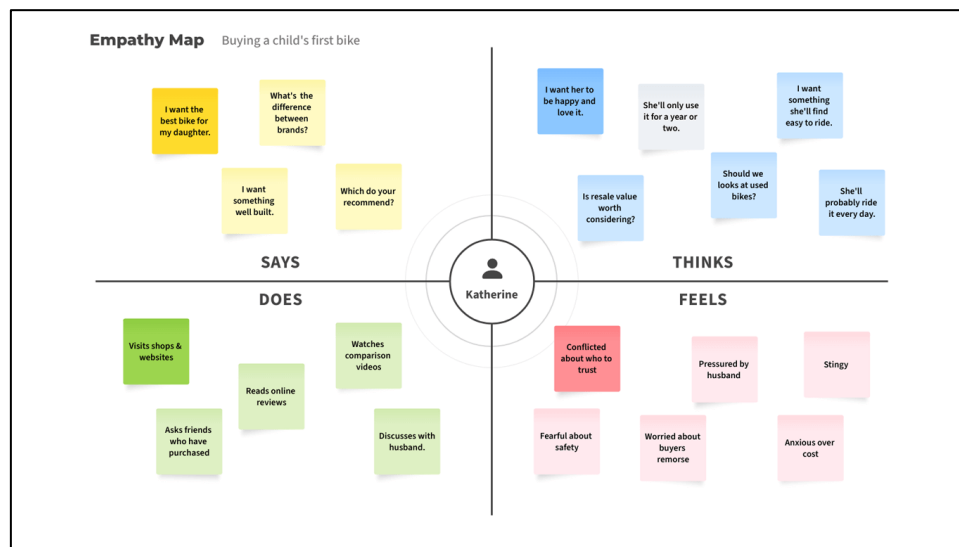
2.5.1 Empathize

Empathize adalah proses yang berorientasi pada pengguna yang akan menggunakan sebuah aplikasi (Fiquriansyah, 2023). Proses ini dilakukan sebagai langkah awal untuk pembuatan sebuah aplikasi sebagai upaya mengetahui hal-hal yang dibutuhkan oleh pengguna (Almayda, 2022). Dalam design thinking, *empathize* biasanya dilakukan dengan melakukan riset untuk meningkatkan pengetahuan tentang apa yang dilakukan, dikatakan, dipikirkan, dan dirasakan oleh pengguna.

a. Empathy Map

Empathy map adalah representasi visual yang digunakan untuk menggambarkan pemahaman mengenai karakteristik dan kebutuhan dari tipe pengguna tertentu (Rapri et al.,

2022). Tujuan dari *Empathy map* adalah untuk membantu memahami lebih dalam tentang pengguna dengan menggali perspektif, perasaan, kebutuhan, dan tantangan yang mereka hadapi. Dengan demikian, *Empathy map* memungkinkan pengembangan solusi yang lebih relevan dan berfokus pada kebutuhan nyata pengguna, serta meningkatkan pengalaman pengguna dalam produk atau layanan yang dikembangkan.



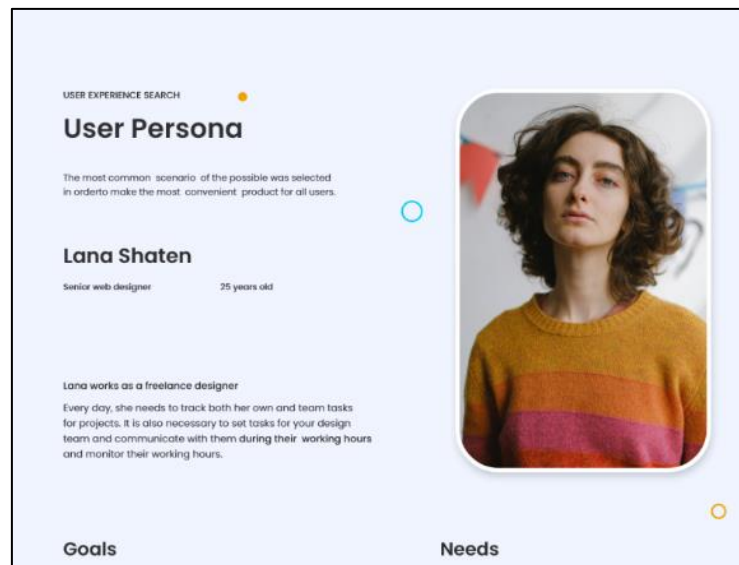
Gambar 2.5 *Empathy Map*
sumber : Moqups.com

2.5.2 Define

Define adalah proses mengamati permasalahan pengguna dengan menggunakan hasil penelitian serta observasi guna menentukan kebutuhan pengguna. Dalam proses ini, pengumpulan ide menjadi penting untuk pengembangan fitur yang dapat menjadi solusi bagi masalah yang sudah didefinisikan pada tahap *empathize* (Fiqriansyah, 2023).

a. *User Persona*

User persona adalah representasi fiktif maupun non-fiktif yang digunakan untuk mewakili pengguna ideal produk atau layanan (Fiqriansyah, 2023). Persona seperti pada Gambar 2.6 ini dibuat berdasarkan riset dan data nyata tentang pengguna. Tujuannya adalah untuk memahami kebutuhan, pengalaman, perilaku, dan tujuan dari pengguna sebenarnya.



Gambar 2.6 Contoh *User persona*

sumber : Dribbble

b. *How Might We* (HMW)

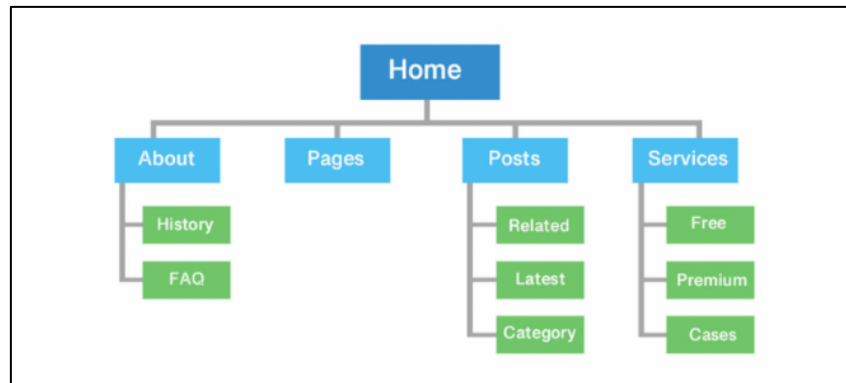
How Might We (HMW) adalah sebuah teknik *brainstorming* yang digunakan untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang membuka peluang untuk inovasi dan solusi kreatif. Pertanyaan HMW biasanya dimulai dengan pengenalan adanya hambatan atau masalah yang mengganggu pengalaman optimal, serta upaya untuk mencari solusinya (Almayda & Luthfi, 2022). Pertanyaan ini membantu pengembang untuk berpikir lebih luas dan mencari solusi yang berbeda dari yang sudah ada.

2.5.3 *Ideate*

Ideate adalah tahap *brainstorming* yang bertujuan menciptakan banyak ide-ide baru yang bisa membantu memecahkan masalah pengguna berdasarkan apa yang kita pelajari sebelumnya. Proses ini dikonsentrasikan untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai dasar dalam membuat prototipe desain yang akan dibuat (Shafira, 2022).

a. *Sitemap*

Sitemap adalah representasi visual atau diagram yang menunjukkan struktur dan hierarki halaman dalam sebuah situs web atau aplikasi (Fiqriansyah, 2023). *Sitemap* seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 2.7 ini membantu dalam perencanaan navigasi dan memastikan semua konten diorganisir dengan cara yang logis dan *user-friendly*.

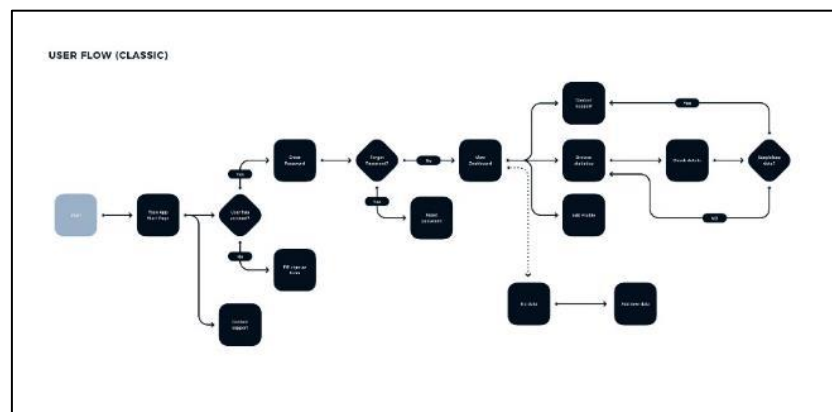


Gambar 2.7 Contoh Sitemap

sumber : syntacticsinc.com

b. User Flow

User flow adalah diagram yang menunjukkan langkah-langkah yang diambil pengguna untuk menyelesaikan tugas tertentu dalam suatu produk (Almayda, 2022). *User flow* seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 2.8 menggambarkan perjalanan pengguna dari awal hingga akhir dalam mencapai tujuan.



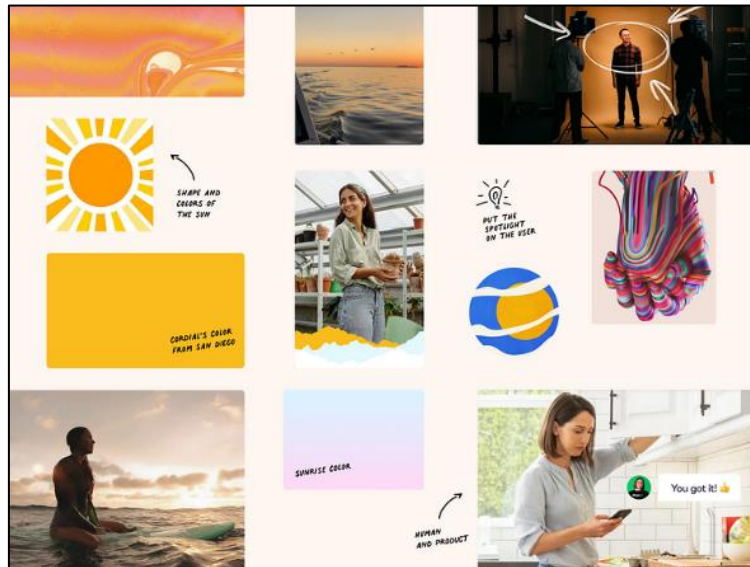
Gambar 2.8 Contoh User Flow

sumber : uxmisfit.com

c. Moodboard

Moodboard adalah media yang berisi berbagai bahan referensi yang digunakan sebagai panduan bagi desainer dalam menciptakan konten atau karya (Umiga, 2022). *Moodboard* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.9 berbentuk seperti kolase visual yang mengumpulkan gambar, warna, font, dan elemen desain lainnya yang menginspirasi tampilan dan nuansa dari

suatu proyek. *Moodboard* digunakan untuk membantu menyampaikan estetika dan arah desain sebelum mulai membuat prototipe atau desain akhir.



Gambar 2.9 Contoh *Moodboard*

sumber : Dribbble

d. *Wireframe*

Wireframe dapat diartikan sebagai kerangka desain antarmuka sebuah website atau aplikasi dengan tujuan memberikan pandangan awal bentuk desain antarmuka website atau aplikasi yang akan dibuat (Solichuddin & Wahyuni, 2021). *Wireframe* seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 2.10 adalah sketsa sederhana yang menunjukkan tata letak dasar dari halaman web atau aplikasi. Ini berfokus pada struktur dan penempatan elemen, bukan pada desain visual akhir.



Gambar 2.10 Contoh *Wireframe*

sumber : Dribbble

2.5.4 *Prototype*

Prototype merupakan proses yang difokuskan pada pembentukan dan pengembangan dari ide-ide ke dalam bentuk prototipe dengan tujuan untuk mencari solusi dari masalah yang sudah diidentifikasi pada tahap-tahap sebelumnya (Fiqriansyah, 2023).

Tujuan dari prototipe adalah untuk mengeksplorasi dan memvisualisasikan ide-ide secara konkret, sehingga dapat diuji, diperbaiki, dan dikembangkan lebih lanjut. Teknik seperti *brainstorming* dan *user flow* digunakan untuk menggambarkan ide-ide secara mendetail dan memastikan bahwa solusi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna (Almayda, 2022).

2.5.5 *Testing*

Testing merupakan tahap terakhir dalam *design thinking*. Di mana dilakukannya pengujian *prototype* dengan pengguna nyata guna memperoleh umpan balik serta memverifikasi apakah tujuan perancangan sudah tercapai (Almayda, 2022).

Namun, *testing* tidak selalu menjadi akhir dalam suatu proses perancangan. Hal ini dimungkinkan terjadi karena saat pengujian *prototype*, pengguna menemukan beberapa pertimbangan terhadap elemen desain dan fitur yang memerlukan pembaruan, perbaikan, atau penyempurnaan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan (Fiqriansyah, 2023).

2.6 System Usability Scale (SUS)

Pengujian rancangan desain aplikasi *slow living* menggunakan metode *system usability scale* (SUS). Metode *System Usability Scale* (SUS) merupakan teknik evaluasi kegunaan yang menggunakan 10 pernyataan standar sebagai instrumen pengujian. Keunggulan dari SUS adalah kemampuannya untuk dapat digunakan dengan sampel yang relatif kecil, sehingga dapat menghemat biaya (Fiqriansyah, 2023). Metode ini dapat digunakan untuk menilai berbagai jenis produk dan layanan, seperti perangkat keras, perangkat lunak, situs web, dan aplikasi (Brooke, 1996).

System Usability Scale	
© Digital Equipment Corporation, 1986.	
	Strongly disagree Strongly agree
1. I think that I would like to use this system frequently	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5
2. I found the system unnecessarily complex	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5
3. I thought the system was easy to use	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5
4. I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5
5. I found the various functions in this system were well integrated	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5
6. I thought there was too much inconsistency in this system	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5
7. I would imagine that most people would learn to use this system very quickly	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5
8. I found the system very cumbersome to use	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5
9. I felt very confident using the system	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5
10. I needed to learn a lot of things before I could get going with this system	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5

Gambar 2.11 Tabel Pertanyaan SUS

sumber : Brooke (1996)

Terdapat beberapa aturan yang harus diikuti ketika menghitung menggunakan SUS, yaitu:

- a. Setiap pertanyaan positif diberi nomor ganjil.
- b. Setiap pertanyaan negatif diberi nomor genap.

- c. Nilai dari pertanyaan dengan nomor ganjil didapatkan dengan mengurangi nilai yang diberi partisipan dengan 1.

$$(n - 1) \quad (2.1)$$

- d. Nilai dari pertanyaan dengan nomor genap didapatkan dengan mengurangi 5 dengan nilai yang diberi partisipan.

$$(5 - n) \quad (2.2)$$

- e. Nilai SUS dihitung dari menjumlahkan nilai dari setiap pertanyaan dan hasilnya dikalikan dengan 2,5.

$$\begin{aligned} SUS\ Score = & ((P1 - 1) + (5 - P2) + (P3 - 1) + (5 - P4) + \\ & (P5 - 1) + (5 - P6) + (P7 - 1) + (5 - P8) + \\ & (P9 - 1) + (5 - P10)) \cdot 2.5 \end{aligned} \quad (2.3)$$

Hasil akhir dari SUS sendiri didapatkan dengan menghitung nilai rata-rata dari seluruh partisipan dengan menggunakan persamaan yang sudah ditentukan yaitu :

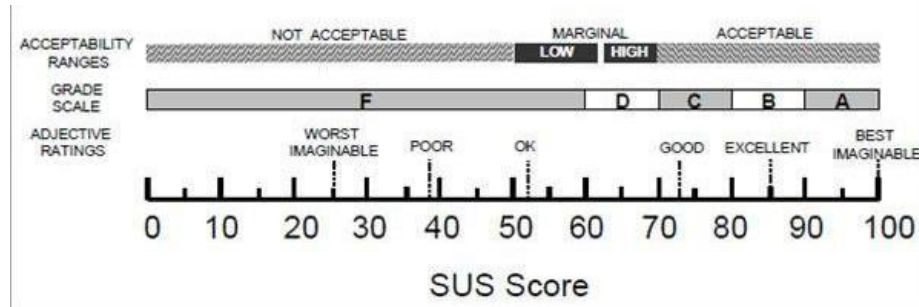
$$\bar{x} = \left(\frac{\sum SUS\ Score}{n} \right) \quad (2.4)$$

\bar{x} = nilai rata-rata

$\sum SUS\ Score$ = jumlah nilai SUS

n = jumlah partisipan

Hasil dari SUS seperti yang ditunjukkan oleh bisa diinterpretasikan menjadi penilaian berdasarkan sifat-sifat tertentu (*adjective rating*) untuk menggambarkan tingkat kegunaan sistem dengan lebih jelas (Bangor et al., 2009). Hasil ini juga bisa digunakan untuk menilai sejauh mana sistem diterima oleh pengguna (*acceptability range*), sehingga kita bisa menentukan apakah sistem tersebut dapat diterima oleh pengguna atau tidak (Fiqriansyah, 2023).



Gambar 2.12 Skala Penilaian SUS

sumber : (Bangor et al., 2009)

Brooke (2013) sendiri, mengungkapkan maksud di balik pembuatan kuesioner SUS ini, yaitu :

- Memberikan indikator mengenai persepsi individu tentang kegunaan suatu sistem.
- Memungkinkan evaluasi ini dilakukan dalam waktu yang singkat selama sesi penilaian.

System usability scale (SUS) adalah metode evaluasi kegunaan yang menghasilkan data yang efektif dengan memperhitungkan sampel yang kecil, waktu yang terbatas, dan biaya yang rendah (Fiqriansyah, 2023). Hasil evaluasi dengan metode SUS akan memberikan nilai yang relevan untuk menilai apakah sebuah aplikasi cocok atau tidak untuk diterapkan (Ramadhan et al., 2019).

2.7 Penelitian Eksploratif

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksploratif, yang berfokus pada eksplorasi mendalam terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna, bukan bertujuan untuk generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas. Dalam *UX research*, pendekatan ini memungkinkan untuk memperoleh wawasan yang kaya dan detail mengenai pola perilaku pengguna serta kebutuhan desain yang lebih spesifik.

Salah satu kelebihan dari pendekatan eksploratif adalah penggunaan sampel kecil, yang sering kali sudah cukup untuk mengidentifikasi masalah utama dalam desain dan kebutuhan pengguna (Radek, 2023). Nielsen (2000) dalam penelitiannya mengenai usability testing menunjukkan bahwa dengan hanya 5 pengguna, sekitar 85% masalah *usability* dapat ditemukan. Krug (2014) juga menyatakan bahwa pengujian dengan 5 orang pengguna sudah cukup untuk mengidentifikasi masalah desain utama. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, jumlah sampel kecil dianggap memadai untuk mencapai tujuan eksplorasi dan tidak memerlukan sampel yang lebih besar.

Pendekatan ini sejalan dengan prinsip penelitian UX yang lebih menekankan pada pemahaman mendalam (*qualitative insight*) daripada pada hasil yang dapat digeneralisasi ke seluruh populasi. Dengan menggunakan persona sebagai representasi pengguna yang relevan, penelitian ini bertujuan untuk menyelami karakteristik pengguna aplikasi *slow living* melalui wawancara dan observasi mendalam.

2.8 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, berbagai referensi dari penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan dalam penyusunan penelitian ini. Referensi yang digunakan tidak hanya terpaku pada penelitian mengenai perancangan desain aplikasi, tetapi juga mencakup penelitian lain yang terkait dengan konsep gaya hidup *slow living*, untuk memberikan pemahaman yang lebih luas.

Pertama, Yanzen Alsindo, Muhammad Ariandi, Ilham Zuhri Yamid, dan Tri Oktarina (2023) melakukan penelitian untuk mengembangkan aplikasi Workfit dengan pendekatan *design thinking*. Penelitian ini menunjukkan bahwa desain aplikasi yang dikembangkan memperoleh rata-rata nilai SEQ Score sebesar 78,57%, menandakan bahwa desain tersebut sudah memenuhi kriteria baik dan siap untuk tahap implementasi. Penelitian ini penting karena menggunakan metode *design thinking* yang sama dan berfokus pada aplikasi *mobile*, yang sejalan dengan pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini.

Kemudian, Muhammad Fajar Nadillah dan Apriade Voutama (2024) meneliti perancangan aplikasi daur ulang sampah berbasis *mobile* dengan menggunakan metode *design thinking*. Evaluasi yang dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan nilai rata-rata sebesar 90, yang termasuk dalam kategori Best Imaginable. Penelitian ini signifikan karena kesamaan metode yang digunakan dan fokus pada aplikasi *mobile*, yang mendukung upaya untuk memahami penerapan *design thinking* dalam konteks aplikasi *mobile*.

Dalam konteks yang sama, Faris Al Baihaqi dan Beni Suranto (2023) mengeksplorasi perancangan UI/UX untuk aplikasi manajemen keuangan pribadi dengan pendekatan *design thinking*. Penelitian ini menunjukkan bahwa desain aplikasi berhasil dengan nilai *completion rates* sebesar 78% dan rata-rata *satisfaction rate* sebesar 9,2. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman tentang efektivitas *design thinking* dalam merancang aplikasi *mobile*, yang sejalan dengan fokus penelitian ini.

Selanjutnya, Muhammad Hanif Rusydi dan Ilyas Nuryasin pada tahun 2024 meneliti perancangan aplikasi hidup sehat berbasis *mobile* dengan metode *design thinking*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *prototype* aplikasi mendapatkan skor kepuasan 89,5, yang

mengindikasikan bahwa desain aplikasi tersebut memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik. Penelitian ini relevan karena menggunakan metode *design thinking* yang serupa dan berfokus pada aplikasi *mobile* serta topik gaya hidup, yang memperluas pemahaman tentang aplikasi dalam konteks kesehatan dan gaya hidup.

Reizi Fiqriansyah dan Beni Suranto (2023) meneliti perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk website Besurek Coffee dengan menggunakan metode *design thinking*. Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata kepuasan pengguna sebesar 84, dengan penilaian *acceptability ranges* dalam kategori *acceptable* dan *adjective rating* dalam kategori *excellent*. Penelitian ini signifikan karena penggunaan metode yang sama, yang memberikan panduan berharga dalam merancang antarmuka pengguna yang efektif, sejalan dengan metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini.

Lebih jauh, penelitian mengenai konsep *slow living* juga memberikan wawasan penting dalam mengetahui preferensi kebutuhan pengguna. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Shinta Ardiana Sari dan Yulia Nurliani Lukito (2017) yang meneliti *slow living* dengan studi kasus di dua desa di Bali. Penelitian ini menyimpulkan bahwa mekanisme *slow living* melibatkan hubungan yang saling terkait antara waktu, ruang, dan aktivitas manusia, dan dapat meningkatkan kualitas hidup serta mendukung keberlanjutan lingkungan. Penelitian ini berguna karena memberikan perspektif tentang penerapan prinsip *slow living* dalam konteks arsitektur dan lingkungan, yang dapat memperkaya pemahaman tentang bagaimana konsep *slow living* dapat diintegrasikan dalam berbagai konteks.

Terakhir, Abdul Rahman (2022) meneliti gaya hidup sederhana di kalangan mahasiswa di Kota Makassar. Penelitian ini menunjukkan bahwa gaya hidup sederhana dipilih sebagai cara untuk menghindari kompleksitas hidup dan bukan sebagai tanda kemiskinan. Penelitian ini bermanfaat karena menawarkan wawasan tentang penerapan prinsip *slow living* berupa kesederhanaan dalam konteks sosial, yang memberikan perspektif tambahan mengenai bagaimana prinsip ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Relevansi
1	Yanzen Alsindo, Muhammad Ariandi, Ilham	<i>Rancang Bangun Design UI/UX pada Aplikasi Workfit</i>	Dari hasil penelitian yang dilakukan, rata-rata persentase nilai SEQ Score dari	Relevansi dengan penelitian ini terletak pada kesamaan metode penelitian yang digunakan yaitu <i>Design Thinking</i> dan platform

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Relevansi
	Zuhri Yamid, dan Tri Oktarina (2023)	<i>Menggunakan Metode Design Thinking</i>	kelima skenario yang dibuat adalah sekitar 78.57 % menunjukkan bahwa responden secara keseluruhan menunjukkan bahwa desain yang telah dibuat sudah baik, dan mudah di gunakan sehingga dapat lanjut ke implementasi pembuatan aplikasi.	yang dituju adalah aplikasi <i>mobile</i> .
2	Muhammad Fajar Nadillah, Apriade Voutama (2024)	<i>Perancangan UI/UX Aplikasi Daur Ulang Sampah Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking</i>	Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi menggunakan <i>System Usability Scale</i> (SUS), nilai rata-rata yang didapat adalah sebesar 90, yang mana nilai tersebut termasuk ke dalam kategori Best Imaginable dengan grade B. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi telah memenuhi harapan pengguna dengan baik.	Relevansi dengan penelitian ini terletak pada kesamaan metode penelitian yang digunakan yaitu <i>Design Thinking</i> dan kesamaan platform yang dituju yaitu aplikasi <i>mobile</i> .

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Relevansi
3	Faris Al Baihaqi, Beni Suranto (2023)	<i>Perancangan UI/UX Berbasis Android untuk Manajemen Keuangan Pribadi dengan Metode Design Thinking</i>	Hasil dari penelitian ini adalah keberhasilan solusi desain aplikasi yang dilakukan oleh peneliti. Yang ditunjukkan dengan nilai <i>completion rates</i> sebesar 78% dan nilai rata-rata <i>satisfaction rate</i> sebesar 9.2	Relevansi dengan penelitian ini terletak pada kesamaan metode penelitian yang digunakan yaitu <i>Design Thinking</i> dan kesamaan platform yang dituju yaitu aplikasi <i>mobile</i> .
4	Muhammad Hanif Rusydi, Ilyas Nuryasin (2024)	<i>Perancangan UI/UX Aplikasi Hidup Sehat Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking</i>	Hasil penelitian ini adalah <i>prototype mobile</i> yang diuji menggunakan <i>System Usability Scale</i> . Pengujian yang dilakukan memperoleh tingkat kepuasan dengan skor 89.5 sehingga dapat disimpulkan bahwa perancangan desain aplikasi sudah memberikan jawaban atas kebutuhan dan permasalahan dari pengguna.	Relevansi dengan penelitian ini terletak pada kesamaan metode penelitian yang digunakan yaitu <i>Design Thinking</i> , kesamaan platform yang dituju yaitu aplikasi <i>mobile</i> , dan hal yang diangkat di sini adalah gaya hidup.
5	Reizi Fiqriansyah, Beni Suranto (2023)	<i>Perancangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna pada</i>	Dari hasil pengujian yang dilakukan skor rata-rata kepuasan pengguna adalah 84, dengan penilaian	Relevansi dengan penelitian ini terletak pada kesamaan metode penelitian yang digunakan yaitu <i>Design Thinking</i> .

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Relevansi
		<i>Website Besurek Coffee dengan Metode Design Thinking</i>	<i>acceptability ranges</i> termasuk dalam kategori <i>acceptable</i> , <i>grade scale</i> termasuk kategori B, dan <i>adjective rating</i> termasuk dalam kategori <i>excellent</i> .	
6	Shinta Ardiana Sari, Yulia Nurliani Lukito (2017)	<i>Slow living as an Alternative Response to Modern Life</i>	Hasil penelitian yang mengambil studi kasus di dua desa di Bali tersebut menyimpulkan bahwa mekanisme <i>slow living</i> adalah sistem yang saling mengaitkan waktu, ruang, dan aktivitas manusia. Jika sistem ini dapat diterapkan dalam kehidupan nyata melalui tiga jenis proses, hal tersebut dapat meningkatkan kualitas hidup baik individu maupun komunitas. Pada akhirnya, konsep <i>slow living</i> membantu keberlanjutan lingkungan untuk generasi mendatang.	Relevansi dengan penelitian ini adalah hal yang dibahas di sini, yaitu konsep <i>slow living</i> .

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Relevansi
7	Abdul Rahman (2022)	<i>Ganteng Tidak Harus Mewah: Studi terhadap Gaya Hidup Sederhana pada Tiga Mahasiswa di Kota Makassar</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang menerapkan gaya hidup sederhana melakukannya sebagai pilihan yang rasional, dengan tujuan menghindari kompleksitas dalam kehidupan. Bagi mereka, hidup sederhana tidak identik dengan kemiskinan, melainkan merupakan pendekatan hidup yang berfokus pada pemenuhan kebutuhan yang telah diprioritaskan	Relevansi dengan penelitian ini adalah di penerapan gaya hidup sederhana yang merupakan salah satu bentuk eksekusi dari prinsip gaya hidup <i>slow living</i> yaitu kesederhanaan.

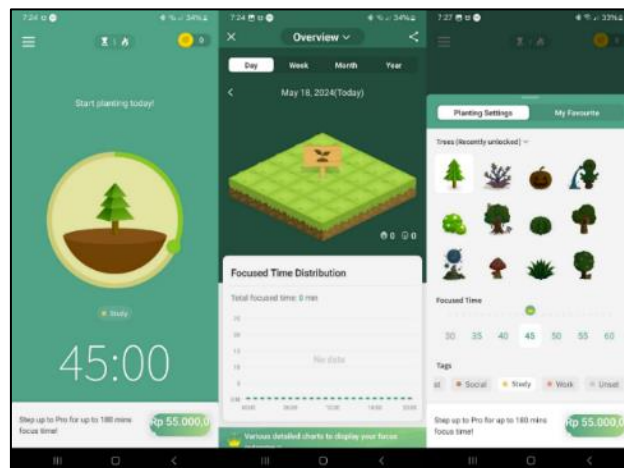
2.9 Review Aplikasi Sejenis

Pada *subbab* ini, menjelaskan mengenai review terhadap aplikasi yang memang berfokus pada prinsip-prinsip yang dapat ditemukan dalam *slow living lifestyle* seperti manajemen waktu, meditasi, atau pengurangan stres. Namun, aplikasi-aplikasi ini tidak menawarkan pendekatan yang komprehensif terhadap *slow living* secara keseluruhan. Beberapa aplikasi sejenis yang dijadikan sebagai bahan referensi dalam merancang desain aplikasi yang sesuai dengan gaya hidup *slow living* :

a. *Forest*

Forest adalah aplikasi yang dirancang untuk membantu pengguna tetap fokus dan mengurangi gangguan dari ponsel mereka. Pengguna dapat menanam pohon virtual selama

mereka fokus pada tugas atau aktivitas lainnya. Semakin lama pengguna tetap fokus, semakin besar hutan virtual yang dapat ditanam. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.13, antarmuka pengguna Forest memang sederhana namun sangat efektif. Desainnya intuitif dan ramah pengguna, dengan gambar pohon yang lucu sebagai fitur utama. Warna hijau yang dominan memberikan kesan alami dan menenangkan, menciptakan lingkungan yang cocok untuk fokus dan produktivitas.



Gambar 2.13 Tangkapan Layar Aplikasi *Forest*

b. *Calm*

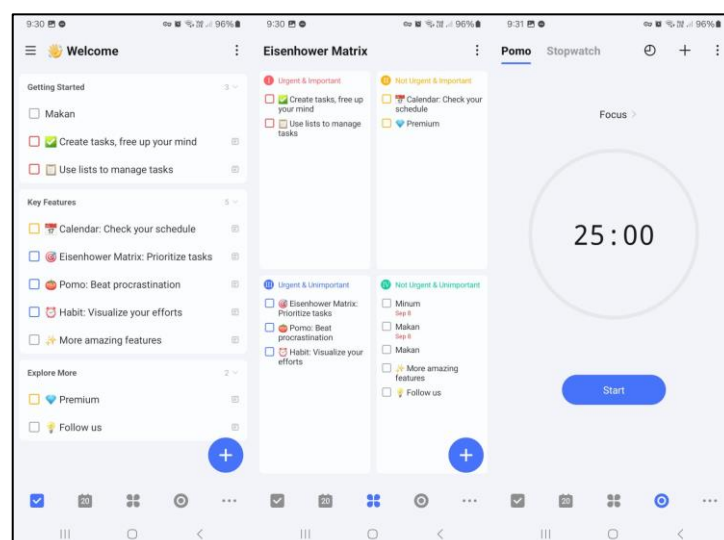
Calm adalah aplikasi meditasi dan relaksasi yang dirancang untuk membantu pengguna mengurangi stres, meningkatkan konsentrasi, dan tidur lebih baik. Aplikasi ini menawarkan berbagai program meditasi, musik relaksasi, cerita tidur, dan latihan pernapasan. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.14 *Calm* memiliki antarmuka yang minimalis namun elegan, dengan kombinasi warna yang tenang seperti biru dan ungu. Aplikasi ini dilengkapi dengan gambar lanskap yang indah dan suara alam yang menenangkan, menciptakan pengalaman pengguna yang sangat menyenangkan.



Gambar 2.14 Tangkapan Layar Aplikasi *Calm*

c. *TickTick*

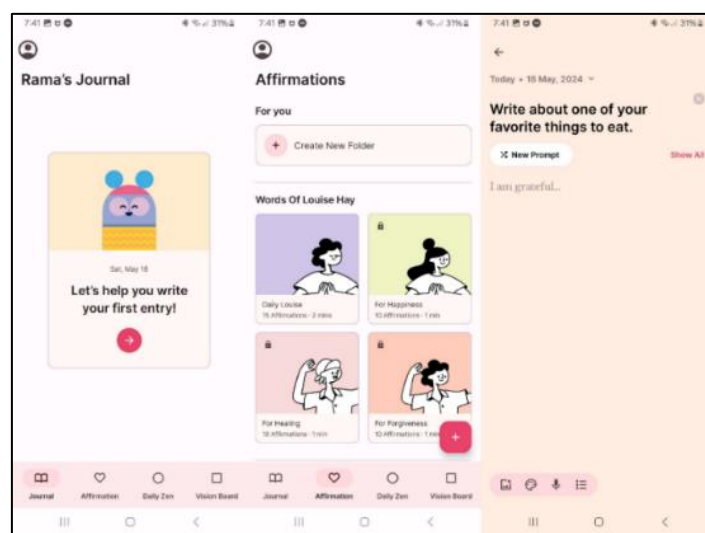
TickTick adalah aplikasi manajemen tugas yang dirancang untuk membantu pengguna mengelola waktu dan aktivitas sehari-hari dengan cara yang lebih terorganisir dan terstruktur. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat daftar tugas, mengatur pengingat, dan menggunakan berbagai fitur seperti Pomodoro timer untuk meningkatkan fokus dan produktivitas. Seperti pada Gambar 2.15, *TickTick* memiliki desain yang bersih dan minimalis, dengan tampilan antarmuka yang mudah digunakan untuk memantau dan mengelola berbagai aktivitas. Warna aksen yang digunakan memberikan kesan modern dan efisien, menciptakan lingkungan yang kondusif untuk menyelesaikan tugas dengan lebih terorganisir dan terfokus.



Gambar 2.15 Tangkapan Layar Aplikasi *TickTick*

d. *Gratitude*

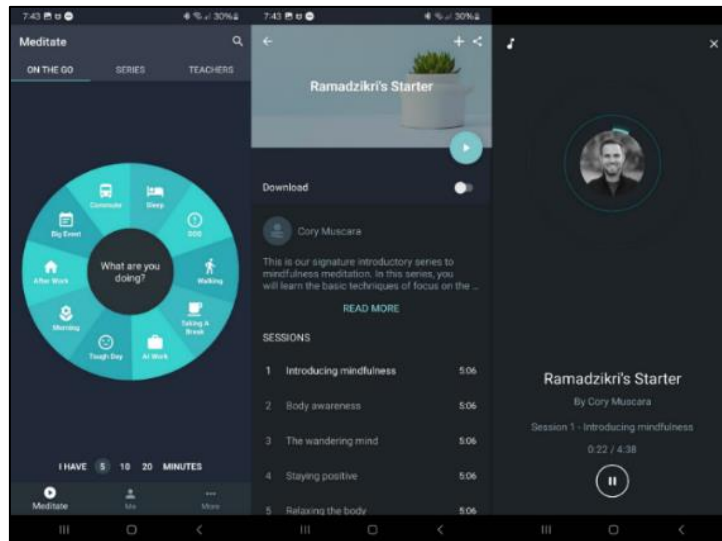
Gratitude adalah aplikasi jurnal kebahagiaan yang dirancang untuk membantu pengguna menghargai momen-momen kecil dalam kehidupan sehari-hari. Pengguna dapat mencatat hal-hal yang membuat mereka bersyukur setiap hari dan melihatnya kembali sebagai pengingat tentang kebahagiaan mereka. Aplikasi ini seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.16, memiliki antarmuka pengguna yang cerah dan ramah pengguna. Desainnya sederhana namun menarik. Aplikasi ini dilengkapi dengan animasi lucu dan ikon yang imut yang menciptakan pengalaman pengguna yang tenang dan ramah.



Gambar 2.16 Tangkapan Layar Aplikasi *Gratitude*

e. *Simple Habit*

Simple Habit adalah aplikasi meditasi yang dirancang untuk membantu pengguna menemukan ketenangan dalam kehidupan sehari-hari melalui meditasi yang singkat dan mudah diakses. Aplikasi ini menawarkan berbagai program meditasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. *Simple Habit* seperti Gambar 2.17 memiliki desain minimalis dan mudah dinavigasi, dengan kombinasi warna yang menenangkan.



Gambar 2.17 Tangkapan Layar Aplikasi *Simple Habit*

Kemudian, seperti yang dapat dilihat pada Tabel 2.2 yang menyajikan perbandingan beberapa aplikasi yang memiliki prinsip-prinsip yang mendukung gaya hidup *slow living*. Misalnya, *Forest* menggunakan fokus timer dan gamifikasi untuk membantu pengguna meningkatkan fokus, tetapi kurang memberikan fitur untuk relaksasi atau pengelolaan kebiasaan positif. Sementara itu, *Calm* menawarkan fitur meditasi dan latihan pernapasan untuk relaksasi, tanpa memberikan banyak fitur pengelolaan tugas. *TickTick*, sebagai aplikasi manajemen tugas, lebih menekankan pengelolaan waktu dan proyek dengan timer, namun tidak menyediakan fitur relaksasi atau meditasi. *Gratitude* fokus pada kesehatan mental dengan fitur jurnal syukur harian dan refleksi diri, meskipun tidak menawarkan fitur pengelolaan tugas atau interaktivitas yang lebih tinggi. Terakhir, *Simple Habit* yang memberikan berbagai pilihan meditasi dan manajemen stres, tetapi kurang memiliki integrasi dengan aktivitas selain meditasi. Perbandingan ini menunjukkan bahwa meskipun masing-masing aplikasi memiliki keunggulan dalam bidang tertentu, masih terdapat kekurangan dalam aspek lain yang dapat dioptimalkan untuk mendukung gaya hidup *slow living* secara lebih holistik.

Tabel 2.2 Perbandingan Aplikasi Sejenis

No	Nama Aplikasi	Fitur Utama	Kelebihan	Kekurangan
1	<i>Forest</i>	Fokus timer, menanam pohon virtual saat pengguna fokus	Membantu mengurangi gangguan dan	Tidak ada fitur untuk relaksasi, journaling, atau tips terkait gaya hidup sehat. Fokus hanya pada manajemen waktu.

No	Nama Aplikasi	Fitur Utama	Kelebihan	Kekurangan
			meningkatkan fokus dengan gamifikasi	
2	<i>Calm</i>	Meditasi, latihan pernapasan, tidur yang lebih baik, musik relaksasi	Fitur lengkap untuk relaksasi, tidur yang lebih baik, mendalam dengan berbagai jenis meditasi	Fitur lebih fokus pada relaksasi dan tidur, kurang fitur pengelolaan tugas atau aktivitas sehari-hari.
3	<i>TickTick</i>	Manajemen tugas, pengingat, timer, pengelolaan proyek, kalender, dan to-do list.	Fitur lengkap untuk manajemen waktu dan tugas, memiliki Pomodoro timer untuk fokus	Kurang fitur untuk relaksasi atau meditasi, tidak ada jurnal atau pengelolaan kebiasaan positif.
4	<i>Gratitude</i>	Jurnal syukur harian, refleksi diri, catatan rasa terima kasih	Fokus pada kesehatan mental, membantu pengguna lebih mindful dan positif dengan jurnal.	Tidak ada fitur untuk pengingat atau pengelolaan tugas lainnya. Kurang interaktif dibandingkan aplikasi lain.
5	<i>Simple Habit</i>	Meditasi harian, tidur lebih baik, manajemen stres	Sederhana dan mudah digunakan, banyak pilihan meditasi singkat	Kurang ada fitur pengingat atau integrasi dengan aktivitas lainnya selain meditasi.

Dari perbandingan aplikasi pada table Tabel 2.2, dapat disimpulkan bahwa meskipun setiap aplikasi memiliki keunggulannya masing-masing, masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki untuk mendukung gaya hidup *slow living* secara lebih holistik. Aplikasi yang ada saat ini cenderung terfokus pada satu aspek tertentu, seperti manajemen waktu, relaksasi, atau kesehatan mental, namun kurang memiliki integrasi yang menyeluruh antara aspek-aspek tersebut. Oleh karena itu, terdapat peluang untuk merancang aplikasi *slow living* yang lebih komprehensif dengan menggabungkan fitur-fitur terbaik dari aplikasi-aplikasi ini, sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang ingin menerapkan gaya hidup yang lebih seimbang, mindful, dan penuh perhatian dalam berbagai aspek kehidupan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi menggunakan metode *design thinking*. Ada lima tahapan yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

3.1 *Empathize*

Tahap pertama adalah *empathize*. Di sini peneliti berempati dengan calon pengguna untuk mengidentifikasi inti dari masalah yang ingin dipecahkan dalam pengembangan aplikasi. Dengan memusatkan perhatian pada ide dan pengalaman pengguna, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang wawasan dan masalah yang dihadapi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk merancang solusi yang lebih relevan dan efektif, memenuhi kebutuhan pengguna, dan mengatasi tantangan dalam pengembangan aplikasi *mobile*.

a. Observasi

Peneliti menetapkan kriteria pengguna setelah melakukan observasi secara tidak langsung melalui *vlog*, *blog*, *podcast* ataupun artikel untuk mengidentifikasi pengguna yang tepat. Dengan memperhatikan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan melalui observasi, peneliti dapat memfokuskan upaya pengamatan dan penelitian pada kelompok pengguna yang memiliki karakteristik dan preferensi yang sesuai dengan aplikasi *slow living* yang akan dirancang.

b. Wawancara

Setelah menetapkan kriteria calon pengguna pada tahap observasi, peneliti kemudian mengembangkan persona, yang mencerminkan karakteristik pengguna yang telah diidentifikasi. Persona ini digunakan dalam wawancara untuk menggali wawasan lebih mendalam mengenai kebiasaan, nilai-nilai, serta tantangan yang dihadapi oleh individu yang mengadopsi gaya hidup *slow living*.

Perlu diingat penelitian ini menggunakan pendekatan eksploratif. Di mana pada pendekatan eksploratif ini, wawancara dilakukan untuk menggali lebih dalam tentang kebutuhan, preferensi, dan permasalahan yang relevan dengan desain UI/UX aplikasi. Peneliti membuat daftar pertanyaan dan melakukan wawancara terhadap pengguna sesuai kriteria yang telah ditetapkan pada sesi observasi. Dalam wawancara ini, peneliti dapat memahami lebih dalam tentang kebiasaan, nilai-nilai, dan tantangan yang dihadapi oleh individu yang

mengadopsi gaya hidup *slow living*. Peneliti juga dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam untuk membentuk desain UI/UX aplikasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Sesi wawancara ini dilaksanakan secara langsung dan melalui media online seperti zoom meeting dan google meet. Untuk daftar pertanyaan dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Calon Pengguna

No	Daftar Pertanyaan
1	Bisa tolong sebutkan siapa nama Anda, berapa usia Anda, sekarang sedang berdomisili di mana, dan apa saja kesibukan saat ini?
2	Apakah Anda pernah mendengar tentang konsep <i>slow living</i> ? Jika iya, dari mana Anda mengetahui tentang konsep <i>slow living</i> ?
3	Apa yang Anda ketahui tentang gaya hidup <i>slow living</i> dan seberapa relevankah gaya hidup tersebut bagi Anda?
4	Jika Anda mencoba menerapkan prinsip <i>slow living</i> , apa yang mungkin Anda lakukan?
5	Jika Anda mencoba menerapkan prinsip <i>slow living</i> , apa tantangan terbesar yang Anda prediksi?
6	Seberapa tertarik Anda untuk menggunakan aplikasi mobile yang mendukung gaya hidup <i>slow living</i> ?
7	Menurut Anda fitur apa yang Anda anggap paling penting dalam aplikasi panduan <i>slow living</i> ini?
8	Bagaimana Anda ingin aplikasi ini mendukung dan memotivasi Anda dalam menerapkan gaya hidup <i>slow living</i> ?
9	Aspek desain apa yang Anda anggap paling penting dalam pengalaman pengguna aplikasi mobile <i>slow living</i> ? (Misalnya, tata letak, navigasi, atau konsistensi desain)
10	Apa elemen visual atau fitur desain yang menurut Anda akan membuat aplikasi lebih menarik dan mudah digunakan? Dan Anda mungkin bisa sebutkan aplikasi lain yang memiliki desain yang Anda sukai?

Pertanyaan pertama bertujuan untuk mengumpulkan data demografi calon pengguna. Pertanyaan kedua dan ketiga bertujuan untuk mengeksplorasi pengetahuan serta ketertarikan

pengguna terhadap konsep slow living, termasuk pemahaman dan relevansinya dalam kehidupan mereka. Pertanyaan keempat dan kelima berfokus pada rencana dan tindakan pengguna dalam menerapkan slow living serta tantangan yang mungkin mereka hadapi, guna mengidentifikasi kebutuhan dan hambatan yang akan dialami. Pertanyaan keenam hingga kedelapan bertujuan untuk mengetahui ketertarikan pengguna terhadap aplikasi dan fitur-fitur yang diharapkan, ini dilakukan untuk memastikan aplikasi dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka. Terakhir, pertanyaan kesembilan dan kesepuluh bertujuan mengeksplorasi preferensi desain pengguna, termasuk aspek visual dan fungsional yang mereka sukai, serta contoh desain aplikasi lain yang mereka anggap menarik.

c. *Empathy Map*

Setelah melakukan wawancara dengan calon pengguna, peneliti menyusun *empathy map* untuk lebih memahami pengalaman, perasaan, dan perspektif pengguna terkait dengan gaya hidup slow living serta bagaimana aplikasi dapat mendukung penerapannya. *Empathy map* ini membantu mengorganisir temuan dari wawancara dalam empat kategori utama, yaitu *Saying* (Apa yang dikatakan pengguna), *Thinking* (Apa yang dipikirkan pengguna), *Doing* (Apa yang dilakukan pengguna), dan *Feeling* (Apa yang dirasakan pengguna). Dengan menggunakan *empathy map*, peneliti dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang perilaku dan harapan pengguna yang dapat dijadikan dasar dalam perancangan desain UI/UX aplikasi.


3.2 *Define*

Tahap *define* dilakukan setelah peneliti memahami dan mengumpulkan analisis dari fase *empathize*, lalu memfokuskan masalah dengan mencari solusi dan inovasi yang dapat bermanfaat bagi pengguna. Proses ini melibatkan pengumpulan ide untuk mengembangkan fitur yang bisa menjadi solusi dari masalah yang dihadapi. Dalam kegiatan penelitian ini, tujuan utamanya adalah menciptakan fungsi yang mudah dipahami dan jelas bagi pengguna.

a. *User Persona*

Setelah menyelesaikan wawancara dengan calon pengguna, langkah berikutnya adalah menggabungkan dan merangkum informasi dari wawancara ke dalam profil pengguna yang disebut *user persona*. *User persona* adalah representasi fiktif yang mencerminkan karakteristik, kebutuhan, preferensi, dan tujuan mahasiswa yang sebenarnya. Dengan memiliki *user persona* yang kuat, peneliti dapat mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang

siapa calon pengguna sebenarnya, mengidentifikasi kebutuhan mereka, dan merancang solusi yang lebih sesuai dan relevan untuk aplikasi atau layanan yang ditawarkan.

 NAMA Umur : Domisili :	<u>Tujuan</u> *	<u>Tantangan</u> *
	<u>Kebutuhan</u> *	<u>Preferensi Desain</u> *

Gambar 3.1 *Template User Persona*

b. *How Might We* (HMW)

Setelah melaksanakan wawancara dengan calon pengguna, peneliti akan membuat sebuah tabel yang berisi kolom *how* dan *might* sebagai bagian dari pendekatan *how might we* (HMW). Dalam tabel ini nantinya peneliti secara sistematis mengubah setiap permasalahan yang telah diidentifikasi menjadi pertanyaan-pertanyaan yang menggali cara-cara potensial untuk menemukan solusi dari masalah tersebut.

3.3 *Ideate*

Langkah ketiga melibatkan peneliti dalam proses mengumpulkan sebanyak mungkin ide kreatif sebagai tanggapan terhadap masalah pengguna yang sudah diketahui pada tahap sebelumnya. Ide-ide ini nantinya akan dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh pengguna. Dalam proses ini, peneliti bertujuan untuk menggali berbagai konsep, gagasan, dan alternatif yang bisa memberikan solusi yang efektif dan sesuai. Dengan mengumpulkan ide-ide yang beragam, peneliti memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai pendekatan dan inovasi yang mungkin belum terpikirkan sebelumnya, sehingga dapat menghasilkan solusi yang unik dan efektif dalam mengatasi masalah pengguna.

a. *Sitemap*

Pada tahap ini, pembuatan *sitemap* dilakukan dengan menggunakan alat bantu bernama Whimsical. *Sitemap* ini disusun dengan tujuan untuk memfasilitasi pengguna dalam memahami struktur dan navigasi aplikasi *slow living*. *Sitemap* ini secara visual

menggambarkan keseluruhan halaman dan fitur yang ada, sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami bagaimana konten dan fitur-fitur tersebut terorganisir dan saling terkait.

b. *User Flow*

Pembuatan *user flow* ini juga dilakukan dengan menggunakan alat bantu bernama Whimsical, yang memungkinkan peneliti untuk menggambar dan menyusun elemen-elemen *user flow* secara visual dalam suatu diagram yang terstruktur. Dengan menggunakan *user flow*, peneliti mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi, serta dapat mengidentifikasi dan memperbaiki potensi masalah navigasi atau interaksi yang mungkin muncul.

c. *Moodboard*

Pembuatan *moodboard* menjadi langkah penting dalam memperluas pandangan dan mengumpulkan referensi desain yang sesuai untuk aplikasi *slow living*. Peneliti mengumpulkan berbagai elemen desain seperti warna, tipografi, tata letak, gambar, dan elemen visual lainnya dari berbagai sumber, termasuk referensi, situs desain terkenal seperti Dribbble, Pinterest, dan Behance, serta sumber inspirasi lainnya. Dengan memanfaatkan moodboard ini, peneliti dapat memiliki pandangan yang lebih jelas dan konsisten mengenai desain yang diinginkan, serta memastikan konsistensi dalam pengembangan desain selama proses pembuatan aplikasi *slow living*.

d. *Wireframe*

Di tahap ini pembuatan *wireframe* yang didasarkan pada *sitemap* dan *user flow* yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan *wireframe* ini bertujuan untuk menyusun tata letak dan struktur halaman yang diinginkan dengan lebih sistematis dan terorganisir. Proses ini berfungsi sebagai panduan utama dalam mendesain halaman dan elemen yang ada pada aplikasi *slow living*.

Proses ini menggunakan alat bantu Figma, peneliti dapat dengan mudah membuat sketsa visual yang lebih rinci, mengatur elemen-elemen antarmuka, dan menentukan bagaimana konten serta fitur-fitur akan disusun dalam aplikasi tersebut. Figma memungkinkan peneliti untuk membuat *wireframe* yang tidak hanya jelas dan detail, tetapi juga interaktif, sehingga mempermudah dalam melakukan penyesuaian dan perbaikan berdasarkan *feedback*.

3.4 *Prototype*

Pada langkah keempat, peneliti membuat rancangan *prototype* untuk menyelesaikan masalah dan kebutuhan pengguna pada tahap-tahap sebelumnya. *Prototype* memungkinkan kita untuk menentukan model atau versi produk mana yang paling sesuai dengan kebutuhan

pengguna. Dengan *prototype* kita dapat menggambarkan secara visual dan interaktif fitur, tata letak, dan fungsi yang diharapkan dari produk akhir.

Untuk *prototype* sendiri, iterasi direncanakan untuk dilakukan sebanyak satu kali. Tujuan dari iterasi ini adalah untuk memastikan bahwa desain aplikasi memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna melalui pengujian dan perbaikan berulang.

Adapun *tools* yang digunakan adalah Figma. Dengan bantuan Figma, peneliti dapat dengan mudah merancang dan membuat prototipe berbasis *cloud* untuk proyek digital, dan fitur seperti animasi, navigasi antarmuka yang responsif, dan pengaturan tautan memudahkan pembuatan *prototype* interaktif.

3.5 Testing

Langkah terakhir dalam *design thinking* adalah *testing*. Pada tahap ini, *testing* dilakukan menggunakan alat ukur *usability testing* dengan menerapkan *task scenarios* untuk mengumpulkan data tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan *prototype* yang telah dibuat sebelumnya.

Dalam *usability testing* ini, pengguna diberikan berbagai tugas atau skenario yang merefleksikan situasi nyata yang mungkin mereka temui saat menggunakan aplikasi *Slow living*. *Tools* yang digunakan untuk melakukan *usability testing* adalah Maze.co. Kemudian untuk mengevaluasi tingkat kepuasan, digunakan *System Usability Scale* (SUS) dengan cara memberikan kuesioner kepada peserta setelah mereka menyelesaikan sesi pengujian. Kuesioner ini berisi daftar pernyataan yang dirancang untuk mengukur pengalaman pengguna secara keseluruhan. Daftar pernyataan tersebut dapat dilihat dalam Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Daftar Pernyataan SUS

No	Pernyataan	Frekuensi Nilai*				
		1	2	3	4	5
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi.					
2	Saya merasa aplikasi ini terlalu kompleks dan memuat banyak hal yang tidak perlu.					

No	Pernyataan	Frekuensi Nilai*				
		1	2	3	4	5
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan.					
4	Saya merasa bahwa saya sangat memerlukan bantuan orang lain untuk dapat memahami fitur di aplikasi ini.					
5	Saya merasa berbagai fitur dalam aplikasi ini sudah berjalan dengan baik.					
6	Saya merasa desain aplikasi ini tidak konsisten.					
7	Saya merasa orang lain akan memahami aplikasi ini dengan cepat.					
8	Saya merasa aplikasi ini sangat sulit untuk digunakan.					
9	Saya merasa tidak ada hambatan saat menggunakan aplikasi ini.					
10	Saya merasa saya sangat perlu mempelajari banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini dengan lancar.					

*Keterangan:

1 = Sangat tidak setuju, 2 = Tidak setuju, 3 = Netral, 4 = Setuju, 5 = Sangat Setuju

Adapun berkaitan dengan pemetaan dengan prinsip UX yang pada pernyataan kuisisioner SUS ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

Pernyataan pertama mengarah kepada prinsip *Valuable*, karena jika pengguna merasa aplikasi memberikan manfaat yang cukup untuk kembali menggunakannya, itu menunjukkan aplikasi memberikan nilai yang nyata. Pengguna merasa aplikasi tersebut memecahkan

masalah mereka atau memberikan manfaat tambahan yang membuat mereka ingin menggunakannya lagi.

Pernyataan kedua mengarah kepada prinsip *Useful* dan *Usable*. Aplikasi yang terasa kompleks menunjukkan bahwa aplikasi mungkin tidak cukup berguna atau mudah digunakan. Aplikasi yang baik harus menyediakan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna tanpa kelebihan yang mengganggu pengalaman mereka.

Pernyataan ketiga mengarah kepada prinsip *Usable*. Aplikasi yang mudah digunakan meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan, mengurangi hambatan dan memungkinkan mereka untuk merasakan manfaat aplikasi dengan mudah. Pengalaman ini penting untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memberikan solusi yang praktis dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pernyataan keempat mengarah kepada prinsip *Usable* dan *Accessible*. Jika pengguna merasa perlu bantuan untuk memahami aplikasi, itu menunjukkan bahwa aplikasi tidak cukup mudah diakses atau dipahami. Aplikasi yang ideal harus memungkinkan pengguna untuk mengerti dan menggunakan fitur-fitur tanpa kesulitan besar, dengan instruksi atau antarmuka yang jelas.

Pernyataan kelima mengarah kepada *Useful* dan *Valuable*. Fitur yang berjalan dengan baik memberikan nilai lebih bagi pengguna, memastikan bahwa aplikasi berfungsi sebagaimana mestinya dan memenuhi harapan mereka. Hal ini juga menunjukkan aplikasi yang berguna, menawarkan solusi yang efektif bagi masalah pengguna.

Pertanyaan keenam mengarah kepada prinsip *Desirable* dan *Credible*. Desain yang tidak konsisten dapat mengurangi kepercayaan pengguna terhadap aplikasi, serta mengurangi daya tarik visual dan emosional yang bisa memperkuat keterlibatan pengguna. Aplikasi yang memiliki desain yang konsisten dapat lebih dipercaya dan lebih menyenangkan secara emosional.

Pernyataan ketujuh mengarah kepada prinsip *Findable* dan *Usable*. Jika pengguna merasa orang lain dapat memahami aplikasi dengan cepat, itu menunjukkan bahwa aplikasi mudah dinavigasi dan informasi mudah ditemukan. Hal ini penting agar pengguna dapat dengan cepat beradaptasi dan memanfaatkan aplikasi dengan baik.

Pernyataan kedelapan mengarah pada prinsip *Usable*. Aplikasi yang sulit digunakan akan menghalangi pengguna dalam memperoleh manfaat yang diinginkan, menurunkan pengalaman pengguna dan mengurangi nilai aplikasi itu sendiri. Aplikasi yang mudah digunakan adalah salah satu aspek penting untuk memastikan aplikasi dapat memberikan solusi yang relevan.

Pernyataan kesembilan mengarah kepada prinsip *Usable* dan *Valuable*. Pengalaman tanpa hambatan menandakan aplikasi memberikan pengalaman yang berharga bagi pengguna, dengan mempermudah mereka dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan mereka. Hal ini menunjukkan aplikasi berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan efektif.

Terakhir, pertanyaan kesepuluh mengarah kepada prinsip *Usable* dan *Accessible*. Jika pengguna merasa perlu mempelajari banyak hal untuk menggunakan aplikasi, itu berarti aplikasi tidak cukup mudah digunakan atau tidak cukup terakses untuk pengguna. Sebuah aplikasi yang baik harus mempermudah pengguna untuk segera mendapatkan manfaat tanpa kesulitan besar dalam pembelajaran.

Evaluasi Ahli

Selain pengujian *usability testing* dengan pengguna, dilakukan juga evaluasi ahli untuk menilai kualitas aplikasi dari perspektif desainer dan ahli UX/UI. Evaluasi ahli berfokus pada analisis desain antarmuka, kemudahan navigasi, konsistensi elemen desain, serta kelayakan interaksi dalam aplikasi. Hasil dari evaluasi ahli digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang mungkin tidak terlihat dalam pengujian pengguna dan memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan keahlian dan pengalaman praktis.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Tahap *Empathize*

Pada tahap *empathize*, peneliti telah melaksanakan beberapa langkah untuk memahami kebutuhan, masalah, dan aspirasi calon pengguna dalam konteks penerapan *slow living*. Metode yang digunakan meliputi observasi dan wawancara mendalam. Hasil dari tahap *empathize* akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah observasi tidak langsung dengan berbagai cara yaitu menonton *vlog*, mendengarkan podcast, membaca buku, membaca artikel, membaca *blog*, dan menonton video panjang yang berkaitan dengan *slow living*. Berdasarkan hasil observasi ini peneliti menentukan kriteria calon pengguna yang menjadi target utama untuk aplikasi ini. Kriteria calon pengguna dapat digambarkan seperti pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Tabel Kriteria Calon Pengguna

No	Kriteria Calon Pengguna
1	Merasa perlu memperlambat hidup, mencari keseimbangan hidup, atau tertarik dengan <i>mindfulness</i> .
2	Mebutuhkan panduan praktis.
3	Memahami penggunaan teknologi.
4	Berusia 19-25 tahun.

b. Wawancara

Setelah kriteria calon pengguna ditentukan, peneliti melakukan wawancara dengan individu yang memenuhi kriteria tersebut. Wawancara bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai kebiasaan, tantangan, dan kebutuhan mereka terkait dengan gaya hidup *slow living*, serta untuk memperoleh wawasan yang lebih mendalam yang dapat digunakan untuk merancang aplikasi yang relevan dengan kebutuhan pengguna. Sesi wawancara dilakukan baik secara langsung maupun melalui platform online seperti Zoom dan Google Meet, memberikan fleksibilitas dalam berinteraksi dengan calon pengguna.

Penelitian ini bersifat eksploratif, dengan fokus pada pengenalan masalah dan pemahaman kebutuhan dasar pengguna. Oleh karena itu, meskipun jumlah responden relatif kecil, hasil wawancara tersebut dianggap cukup untuk membentuk dasar yang kuat bagi desain aplikasi. Pada tahap ini, kedalaman wawasan lebih penting daripada jumlah sampel yang besar. Persona, yang dibangun berdasarkan wawancara ini, akan mewakili karakteristik pengguna yang relevan dan membantu dalam mendesain solusi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Karena penelitian ini adalah tahap awal dari pengembangan aplikasi, penggunaan sampel kecil sudah cukup untuk menggali wawasan yang dibutuhkan tanpa memerlukan jumlah sampel yang lebih besar.

Adapun responden yang terlibat di dalam sesi wawancara adalah sebagai berikut :

1. Dinda AN
2. Aulia RH
3. Reza P
4. Dawwam ZP
5. M Raihan PH
6. Khairunnisa DA
7. Warosatul MPS
8. Farah A
9. M Ziddan

c. *Empathy Map*

Setelah wawancara dilakukan dengan calon pengguna, peneliti menyusun *empathy map* untuk menggali lebih dalam tentang pengalaman, perasaan, serta perspektif mereka terkait dengan penerapan gaya hidup *slow living*. *Empathy map* ini bertujuan untuk membantu peneliti memahami lebih jauh tentang kebutuhan, tantangan, dan harapan pengguna, serta bagaimana aplikasi *slow living* dapat mendukung mereka dalam mengatasi masalah yang dihadapi. Adapun hasil dari *empathy map* dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 *Empathy Map*

Says	Thinks	Does	Feels
"Saya tahu <i>slow living</i> sebagai gaya hidup yang santai dan damai, tetapi tetap teratur.	Penerapan <i>slow living</i> dapat membantu mencari keseimbangan hidup.	Mencoba berkomitmen untuk lebih mindful dalam aktivitas sehari-hari	Merasa tertekan oleh kehidupan yang cepat, ingin memperlambat,

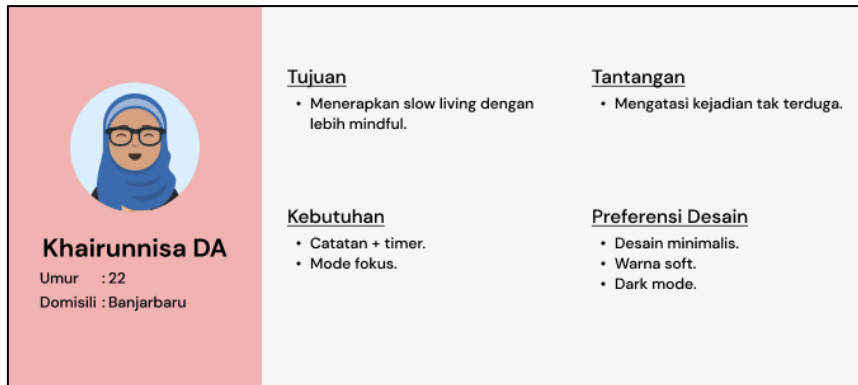
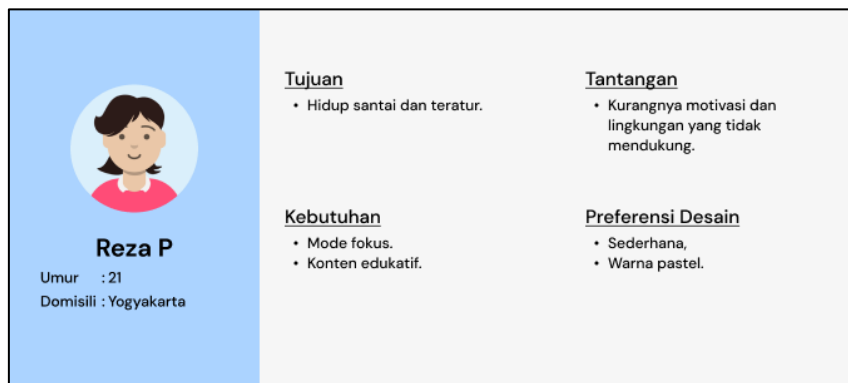
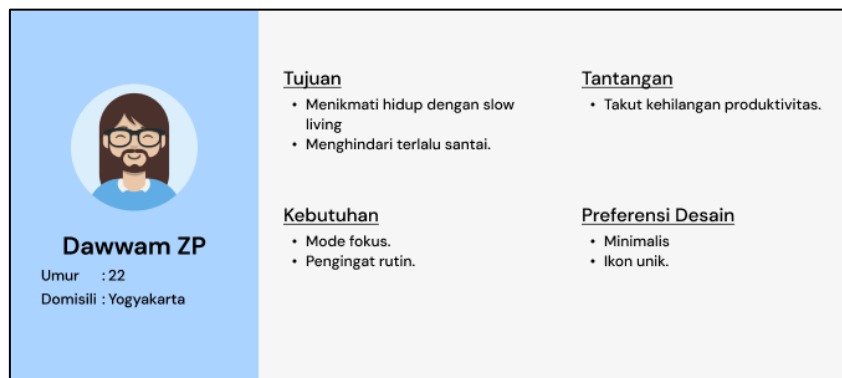
Says	Thinks	Does	Feels
Saya juga merasa slow living sangat relevan untuk saya."		dan melakukan refleksi diri.	dan menikmati momen.
"Saya berharap aplikasi ini bisa memberikan tips praktis dan penguat."	Tantangan seperti kurangnya motivasi dan pengaruh lingkungan dapat mengganggu upaya.	Mencoba membiasakan diri dengan rutinitas yang lebih teratur.	Ragu dan khawatir tentang tantangan yang dihadapi, seperti menjadi terlalu santai atau kurang produktif.
"Fitur yang paling penting bagi saya adalah mode fokus dan jurnaling."	Meskipun slow living terasa kurang relevan, tetap ada keinginan untuk mencobanya demi meningkatkan kualitas hidup.	Menggunakan aplikasi yang mendukung gaya hidup slow living untuk mencatat, memfokuskan diri, dan mendapatkan penguat.	Semangat untuk mencoba aplikasi yang dapat membantu menerapkan prinsip slow living.
"Saya lebih suka desain yang minimalis dan sederhana."	Harapan terhadap aplikasi agar dapat memberikan dukungan dan motivasi	Mencari konten edukatif yang dapat memotivasi dan menginspirasi untuk menerapkan slow living.	Terdapat tingkat ketertarikan tinggi terhadap aplikasi, dengan harapan mendapatkan dukungan dan tips praktis.

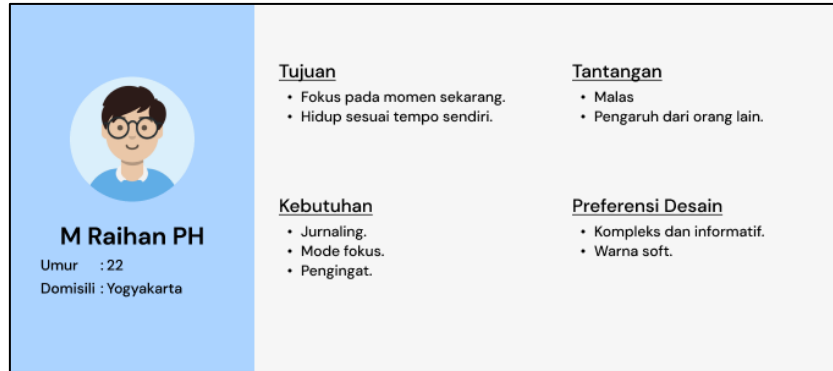
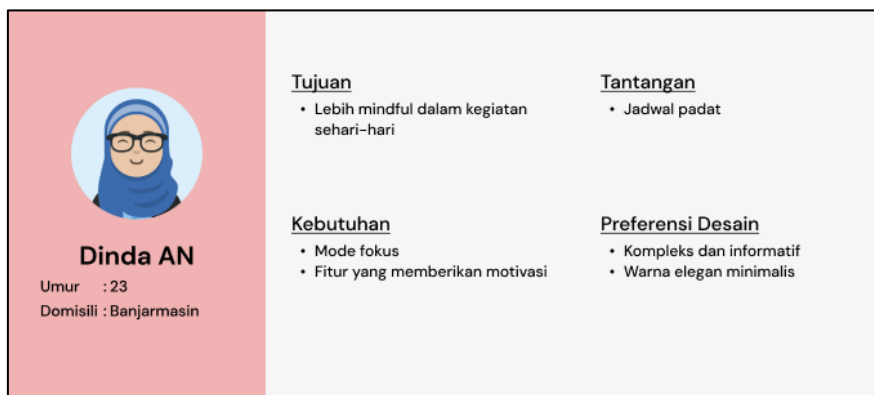
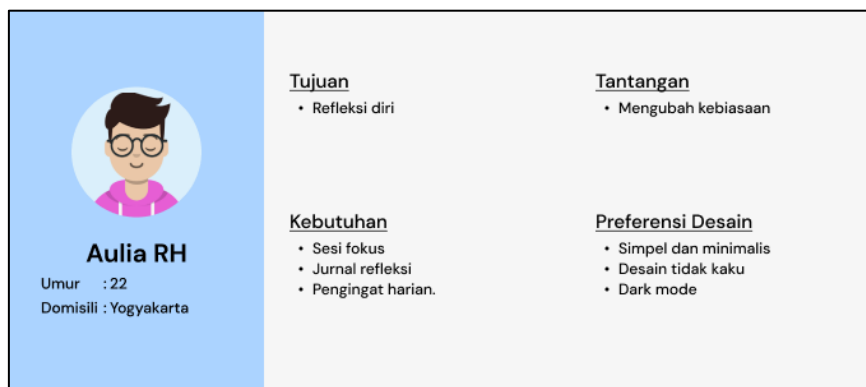
4.2 Hasil Tahap *Define*

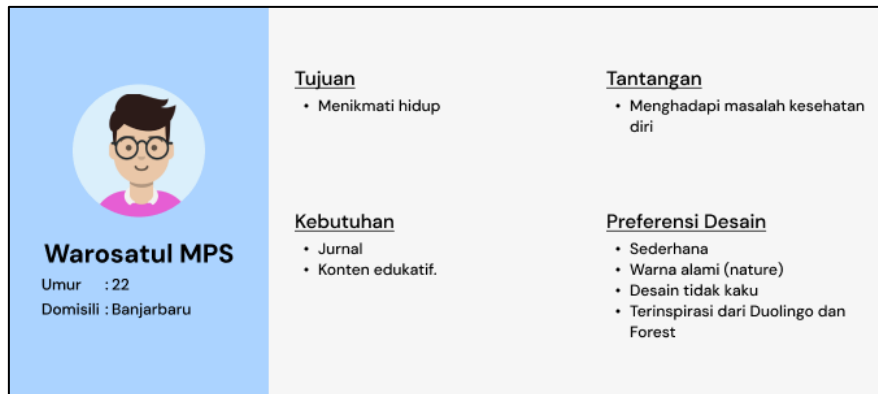
Pada tahap *define*, tujuan utamanya adalah menganalisis masalah yang telah diobservasi dan dipahami selama tahap *empathize*. Proses analisis masalah ini mencakup pembuatan *user persona* dan pemaparan dari *how might we* untuk mengarahkan pengembangan solusi desain yang efektif.

a. *User Persona*

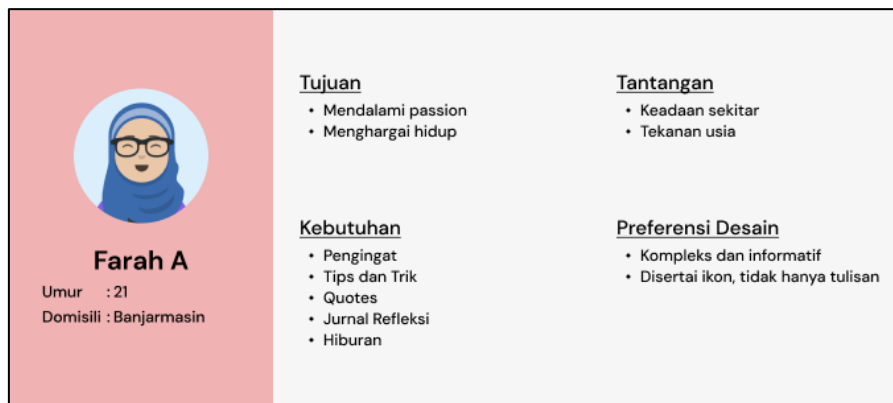
User persona dihasilkan dari informasi responden yang terkumpul selama sesi wawancara. Informasi yang diperlukan dalam proses pembuatan *user persona* ini melibatkan aspek nama, umur, domisili, tujuan, kebutuhan, tantangan, dan preferensi desain dari pengguna tersebut. Hasil *user persona* yang dibuat dapat dilihat pada Gambar 4.1 sampai dengan Gambar 4.9.

Gambar 4.1 *User Persona 1*Gambar 4.2 *User Persona 2*Gambar 4.3 *User Persona 3*

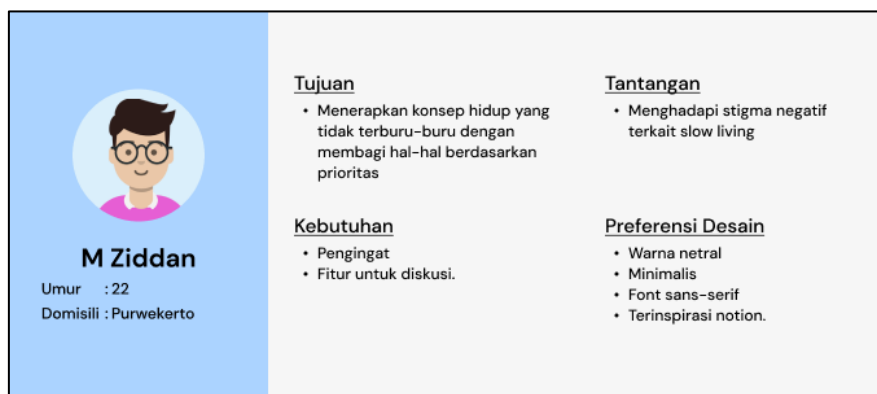
Gambar 4.4 *User Persona 4*Gambar 4.5 *User Persona 5*Gambar 4.6 *User Persona 6*



Gambar 4.7 User Persona 7



Gambar 4.8 User Persona 8



Gambar 4.9 User Persona 9

b. *How Might We* (HMW)

How might we (HMW) disusun berdasarkan informasi yang terkumpul selama sesi wawancara. Informasi yang sudah terkumpul tersebut, dengan dukungan data dari *user persona*, kemudian diproses sehingga menghasilkan pertanyaan yang akan digunakan untuk

mengidentifikasi solusi yang efektif terhadap tantangan yang ada. Solusi ini digunakan sebagai dasar perancangan desain aplikasi nantinya. Hasil dari HMW dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 *How Might We*

<i>How</i>	<i>Might</i>
Bagaimana kita bisa menyediakan fitur yang membantu pengguna mengelola dan mengingat aktivitas <i>slow living</i> mereka dengan lebih efektif?	Dengan menambahkan fitur pengingat dan jurnal, pengguna dapat dengan mudah mengatur dan melacak aktivitas penting dalam rutinitas <i>slow living</i> mereka yang akan membantu mereka tetap teratur tanpa harus terus-menerus mengingatkan diri mereka sendiri.
Bagaimana kita bisa mengatasi tantangan pengguna dalam menerapkan prinsip <i>slow living</i> secara konsisten?	Dengan fitur fokus dan meditasi harian, aplikasi akan memungkinkan pengguna untuk menetapkan waktu untuk fokus terhadap sesuatu di waktu tertentu tanpa gangguan membantu mereka menyisipkan praktik <i>mindfulness</i> secara efektif di tengah kesibukan mereka.
Bagaimana kita bisa merancang aplikasi yang memenuhi preferensi desain pengguna sambil tetap mudah dinavigasi dan digunakan?	Dengan mengadopsi desain sederhana dan minimalis, serta menyediakan mode gelap di pengaturan profil, aplikasi akan memenuhi preferensi desain pengguna dan memastikan antarmuka yang intuitif dan nyaman digunakan dalam berbagai kondisi pencahayaan.

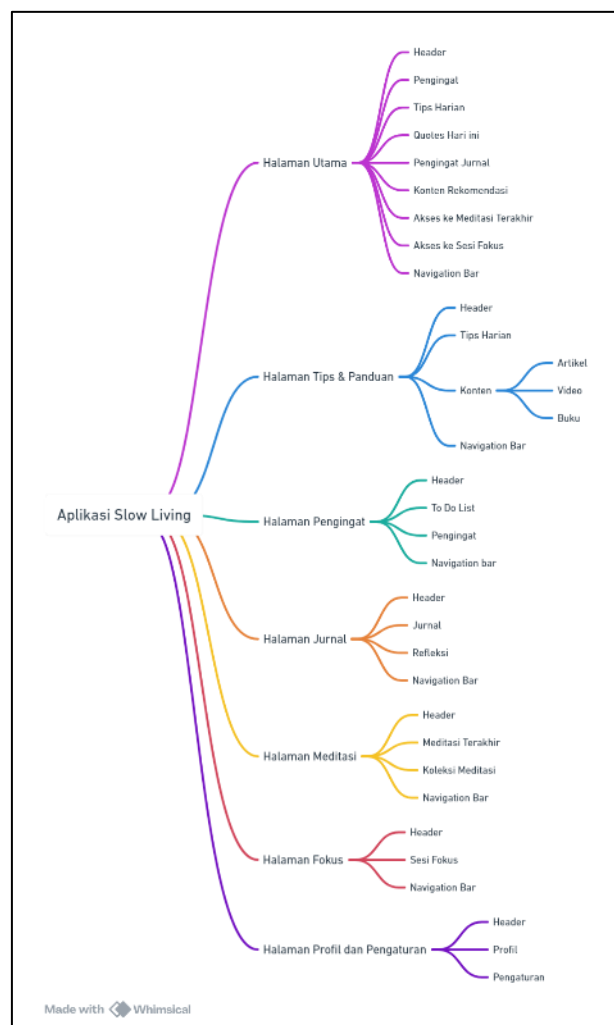
Kesimpulan dari pertanyaan *How Might We* (HMW) ini menekankan pentingnya mengembangkan aplikasi *slow living* yang menyediakan fitur pengingat dan jurnal untuk membantu pengguna mengelola aktivitas mereka, serta fitur fokus dan meditasi untuk mendukung praktik *mindfulness*. Desain yang sederhana dan minimalis, disertai opsi mode gelap, akan memastikan antarmuka yang intuitif dan nyaman digunakan, meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

4.3 Hasil Tahap *Ideate*

Pada tahap *ideate*, ide kreatif dikumpulkan sebanyak mungkin sebagai tanggapan terhadap masalah pengguna yang sudah diketahui pada tahap *define*. Ide tersebut kemudian diproses menjadi berbagai konsep, gagasan, dan alternatif digali agar bisa memberikan solusi yang efektif dan sesuai.

a. *Sitemap*

Sitemap berperan sebagai kerangka utama penyusunan dari aplikasi ini. *Sitemap* sendiri menggambarkan alur dari setiap fitur yang tersedia. Hasil dari pembuatan *sitemap* dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 *Sitemap* Aplikasi *Slow Living*

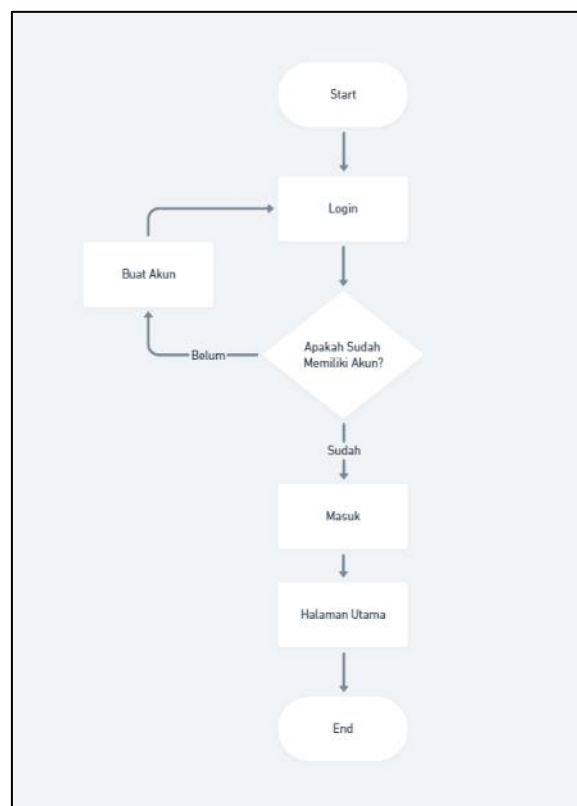
b. *User Flow*

Dalam *user flow ini*, peneliti merancang beberapa alur utama pengguna, yang mencakup alur membuat akun dan melakukan login, alur melakukan meditasi, alur membuat jurnal

refleksi, alur membuat pengingat, alur membaca tips, membaca artikel, menonton video atau membaca buku, alur mengaktifkan sesi fokus, dan alur untuk mengganti tema aplikasi.

1. *User Flow* Membuat Akun dan Melakukan Login

Pada Gambar 4.11 menggambarkan mengenai alur pengguna pada saat melakukan proses untuk masuk ke dalam aplikasi. Pengguna yang sudah memiliki akun dapat langsung masuk dan diarahkan ke halaman utama aplikasi, sedangkan jika pengguna belum memiliki akun maka akan diarahkan untuk membuat akun terlebih dahulu sebelum bisa masuk ke dalam aplikasi.

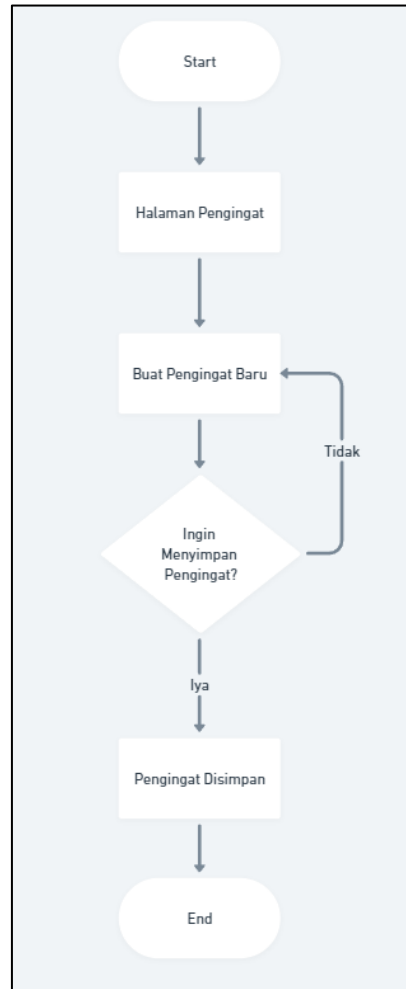


Gambar 4.11 *User Flow* Membuat Akun dan Melakukan Login

2. *User Flow* Membuat Pengingat

Pada Gambar 4.12 menggambarkan mengenai alur pengguna pada saat membuat pengingat baru. Pengguna diminta masuk ke dalam halaman pengingat, kemudian ke bagian pengingat. Kemudian pengguna memilih untuk membuat pengingat baru, pengguna memilih opsi untuk menyimpan pengingat atau tidak. Jika pengguna menyimpan pengingat, maka pengingat akan disimpan dan ditampilkan di halaman pengingat.

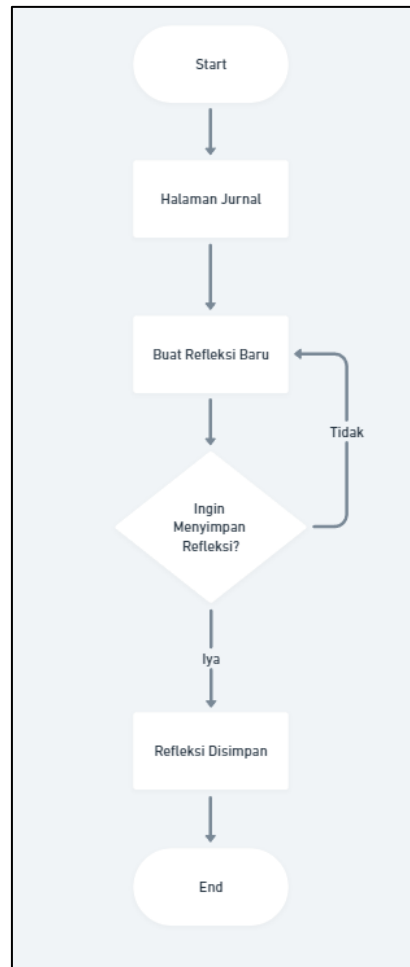
Sebaliknya, jika pengguna batal menyimpan pengingat maka pengguna akan diarahkan kembali ke halaman pengingat baru.



Gambar 4.12 *User Flow* Membuat Pengingat Baru

3. *User Flow* Membuat Refleksi

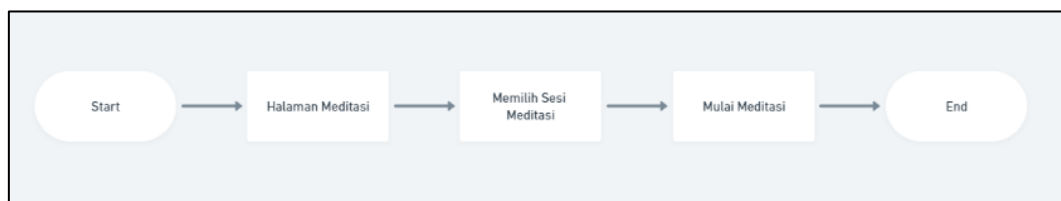
Pada Gambar 4.13 menggambarkan mengenai alur pengguna pada saat membuat refleksi baru. Pengguna diminta masuk ke dalam halaman jurnal, kemudian ke bagian refleksi. Kemudian pengguna memilih untuk membuat refleksi baru, pengguna memilih opsi untuk menyimpan refleksi atau tidak. Jika pengguna menyimpan refleksi, maka refleksi akan disimpan dan ditampilkan di halaman jurnal bagian refleksi. Sebaliknya, jika pengguna batal menyimpan jurnal maka pengguna akan diarahkan kembali ke halaman buat refleksi.



Gambar 4.13 *User Flow* Membuat Refleksi Baru

4. *User Flow* Melakukan Meditasi

Pada Gambar 4.14 menggambarkan mengenai alur pengguna pada saat melakukan meditasi. Pengguna diminta masuk ke dalam halaman meditasi dan memilih sesi meditasi yang diinginkan. Setelah itu pengguna menekan tombol untuk memulai meditasi.



Gambar 4.14 *User Flow* Melakukan Meditasi

5. *User Flow* Mengaktifkan Sesi Fokus

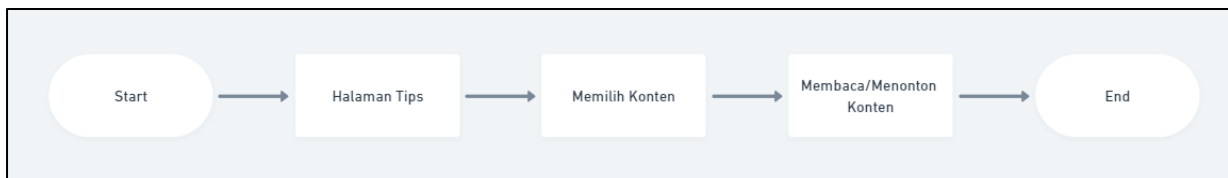
Pada Gambar 4.15 menggambarkan mengenai alur pengguna pada saat mengaktifkan mode fokus. Pengguna diminta masuk ke dalam halaman fokus dan memilih mode atau berapa lama waktu yang diinginkan. Setelah itu pengguna menekan tombol untuk memulai sesi fokus.



Gambar 4.15 *User Flow* Mengaktifkan Sesi Fokus

6. *User Flow* Membaca Tips, Membaca Artikel, Menonton Video, atau Membaca Buku

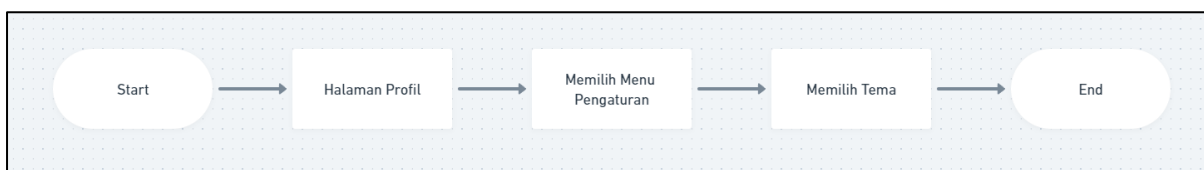
Pada Gambar 4.16 menggambarkan mengenai alur pengguna pada saat ingin membaca tips, membaca artikel, menonton video, atau membaca buku. Pengguna diminta masuk ke dalam halaman tips dan panduan, lalu pengguna memilih konten yang ingin dibuka baik tips, artikel, video, ataupun buku.



Gambar 4.16 *User Flow* Melihat Konten

7. *User Flow* Mengganti Tema Aplikasi Menjadi *Dark Mode*

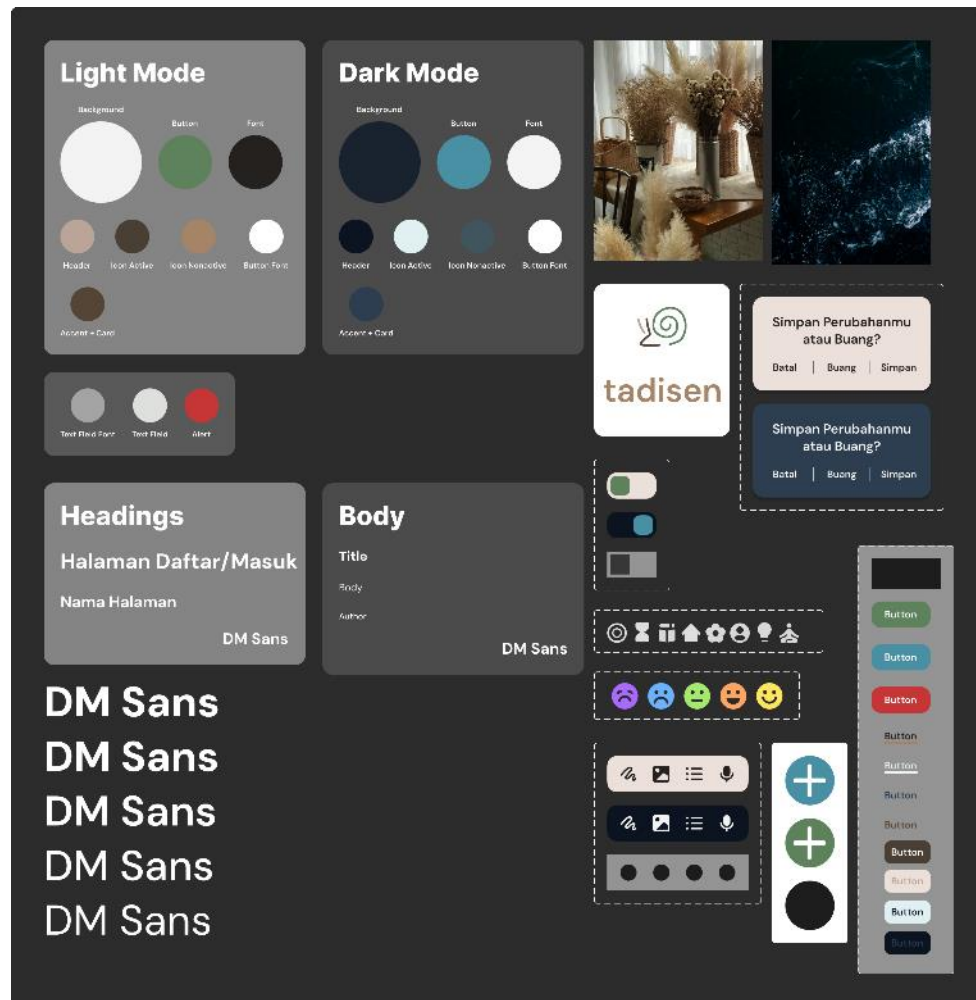
Pada Gambar 4.17 menggambarkan mengenai alur pengguna pada saat ingin mengganti tema aplikasi. Pengguna diminta masuk ke dalam halaman profil, lalu pengguna memilih pengaturan. Di menu pengaturan, pengguna diminta untuk memilih tema.



Gambar 4.17 *User Flow* Mengganti Tema Aplikasi

c. Moodboard

Moodboard ini berisi inspirasi aplikasi dengan tema yang mirip, aset, logo, gaya font yang dipakai, dan palet warna yang akan diimplementasikan dalam aplikasi. Hasil dari moodboard dapat ditemukan dalam Gambar 4.18.



Gambar 4.18 Moodboard Aplikasi

Warna dalam aplikasi yang akan digunakan terinspirasi dari palet warna alami, yaitu bunga kering untuk mode terang, yang menciptakan kesan tenang dan hangat dan warna laut malam untuk mode gelap, menciptakan kesan tenang dan sederhana. Aplikasi ini sendiri diberi nama *Tadisen* yang berasal dari gabungan kata Latin *tadrus* yang berarti lambat, dan *sensus* yang berarti makna, dengan logo siput sebagai simbol perjalanan yang bermakna namun perlahan. Font yang digunakan adalah *DM Sans*, yang dipilih karena tampilannya yang bersih

dan mudah dibaca, sedangkan ikon yang dipilih memiliki gaya minimalis, mendukung kesan sederhana dan fungsional dari desain aplikasi.

d. *Wireframe*

Pembuatan wireframe dilakukan sesuai dengan struktur aplikasi yang telah direncanakan pada *sitemap*. Berikut adalah hasil dari pembuatan *wireframe* :

1. *Wireframe* Halaman Buat Akun dan Halaman Masuk.

Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.19, halaman ini menampilkan opsi untuk masuk atau membuat akun baru. Pada halaman buat akun, terdapat logo, *textfield* untuk nama, email, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi, *button* buat akun, *button* buat akun dengan perantara pihak ketiga, dan *button link* ke halaman masuk. Sedangkan pada halaman masuk, terdapat logo, *textfield* untuk email dan kata sandi yang telah terdaftar, *button* masuk, *button* masuk dengan perantara pihak ketiga, dan *button link* buat akun.

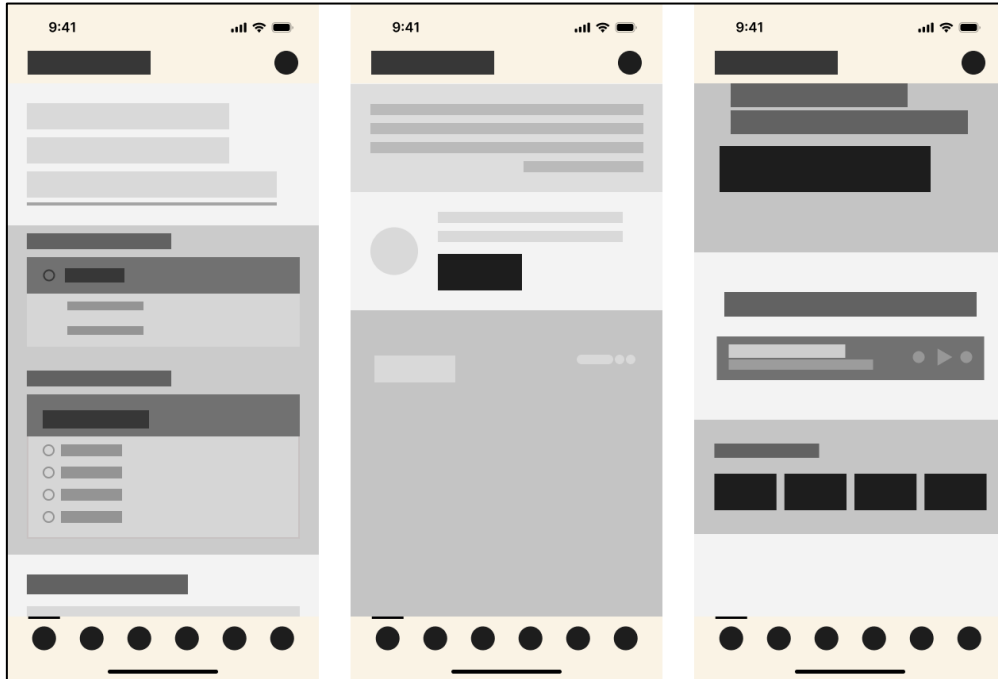


Gambar 4.19 *Wireframe* Halaman Buat Akun dan Halaman Masuk

2. *Wireframe* Halaman Utama

Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.20, halaman utama ini menampilkan menu utama aplikasi. Halaman ini memiliki *header* yang mencakup logo di sudut kiri atas dan menu ke halaman profil dan pengaturan di sudut kanan atas. Untuk isi halamannya sendiri terdiri

dari *shortcut card* ke fitur-fitur di dalam aplikasi. Di bagian *footer* halaman ini terdapat ikon navigasi utama untuk berpindah ke halaman lain.



Gambar 4.20 *Wireframe* Halaman Utama

3. *Wireframe* Halaman Tips dan Panduan

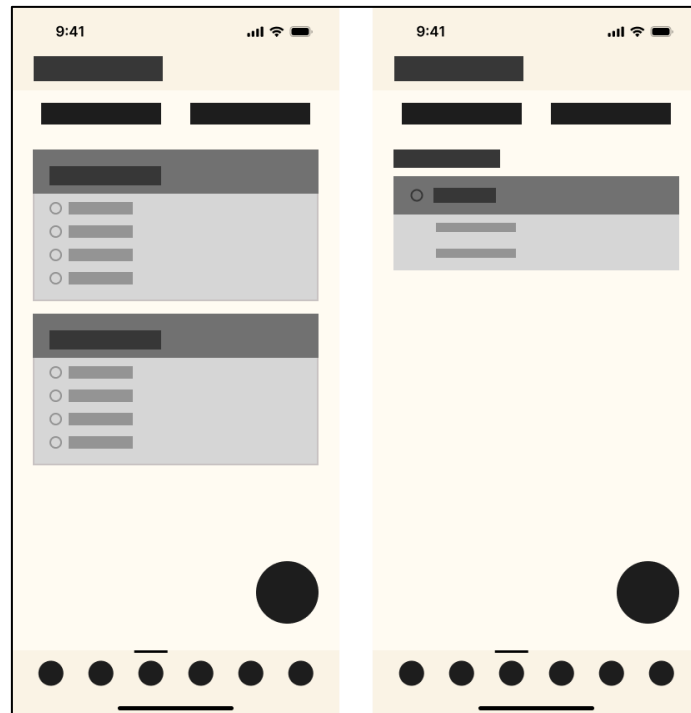
Halaman ini menampilkan konten-konten yang berkaitan dengan *slow living*. Halaman ini terdiri dari dua bagian utama, yaitu bagian tips dan bagian konten panduan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.21. Masing-masing bagian memiliki struktur yang mirip yaitu adanya *card* yang memuat konten dan *button* untuk melakukan aksi membuka selengkapnya isi konten tersebut. Sementara itu, bagian panduan pada halaman ini dibagi menjadi tiga subbagian, yaitu artikel, video, dan buku. Untuk bagian *header* halaman ini memuat nama halaman. Sementara itu, di bagian *footer* terdapat tombol navigasi yang memungkinkan pengguna untuk berpindah ke halaman lain.



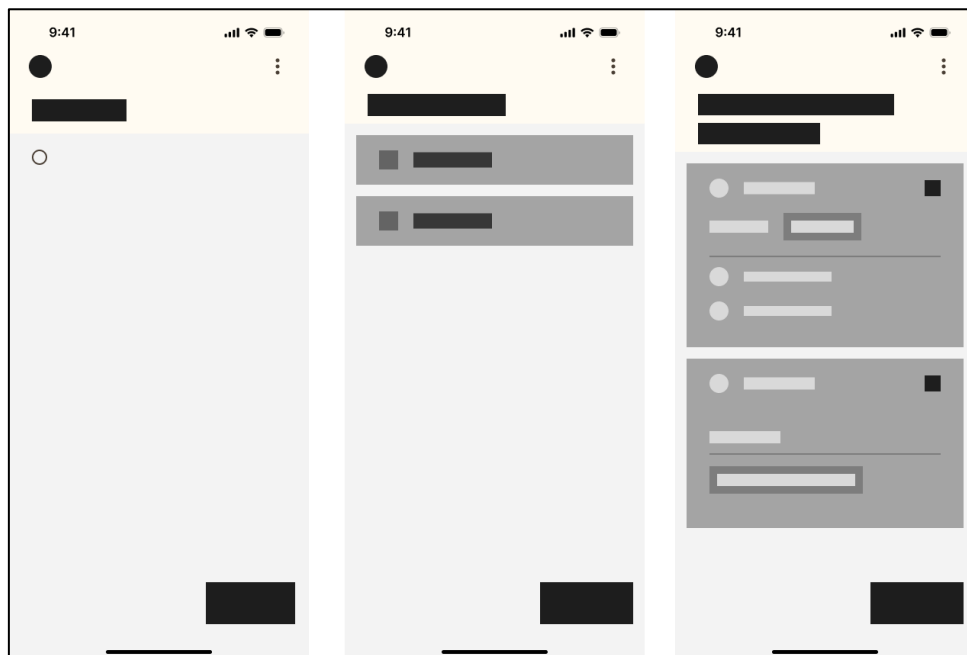
Gambar 4.21 *Wireframe* Halaman Tips dan Panduan

4. *Wireframe* Halaman Pengingat

Pada halaman ini, yang seperti ditunjukkan pada Gambar 4.22, menyajikan dua bagian utama yaitu halaman yang menyajikan *to-do list* dan halaman yang menyajikan pengingat. Di masing-masing halaman dilengkapi dengan *button* untuk mengarahkan pengguna ke halaman untuk membuat *to-do list* atau pengingat baru yang ditunjukkan pada Gambar 4.23. Selain itu, bagian *header* halaman ini memuat nama halaman. Terakhir, di bagian *footer* terdapat tombol navigasi yang memungkinkan pengguna untuk berpindah ke halaman lain.



Gambar 4.22 *Wireframe* Halaman Pengingat

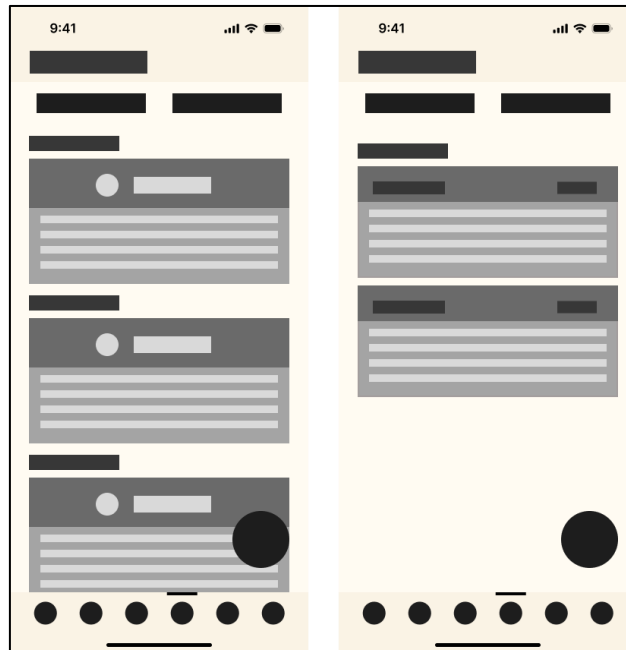


Gambar 4.23 *Wireframe* Halaman Buat *To-Do List* dan Halaman Buat Pengingat

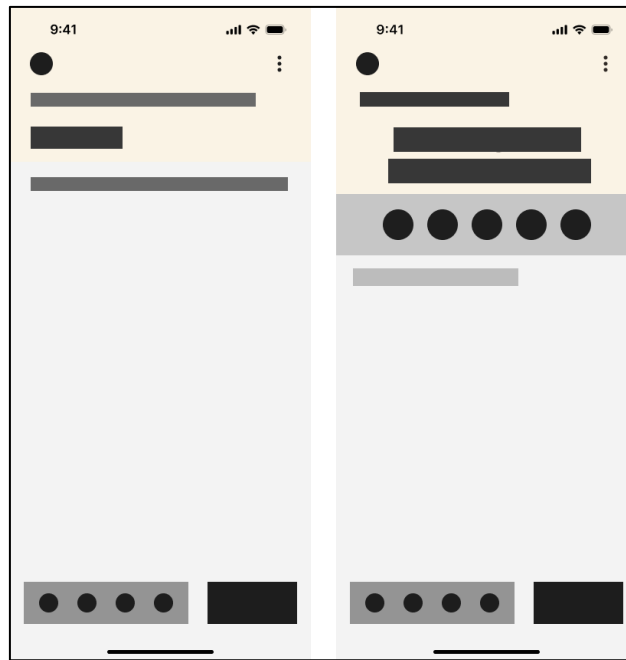
5. *Wireframe* Halaman Jurnal

Pada halaman ini, yang seperti ditunjukkan pada Gambar 4.24, menyajikan dua bagian utama yaitu halaman yang menyajikan jurnal dan halaman yang menyajikan refleksi harian.

Di masing-masing halaman dilengkapi dengan *button* untuk mengarahkan pengguna ke halaman membuat jurnal dan refleksi baru yang ditunjukkan di Gambar 4.25. Selain itu, bagian *header* halaman ini memuat nama halaman. Sementara itu, di bagian *footer* terdapat tombol navigasi yang memungkinkan pengguna untuk berpindah ke halaman lain.



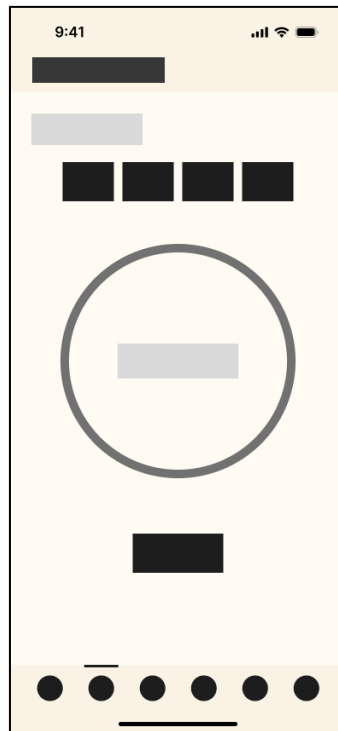
Gambar 4.24 *Wireframe* Halaman Jurnal



Gambar 4.25 *Wireframe* Halaman Buat Jurnal dan Buat Refleksi

6. *Wireframe* Halaman Fokus

Pada halaman ini, yang seperti ditunjukkan pada Gambar 4.26, menampilkan indikator waktu fokus, *button* untuk memilih waktu fokusnya, dan *button* untuk memulai sesi fokus. Selain itu, bagian *header* halaman ini memuat nama halaman. Sementara itu, di bagian *footer* terdapat tombol navigasi yang memungkinkan pengguna untuk berpindah ke halaman lain.



Gambar 4.26 Wireframe Halaman Fokus

7. Wireframe Halaman Meditasi

Pada halaman ini, yang seperti ditunjukkan pada Gambar 4.27, menyajikan dua bagian utama yaitu halaman yang menyajikan meditasi terakhir dan halaman yang menyajikan koleksi meditasi. Di halaman yang meditasi terakhir, menampilkan sesi meditasi terakhir yang telah dilakukan oleh pengguna, dengan *button* untuk memulai sesi meditasi yang diinginkan. Sementara itu, bagian koleksi menampilkan berbagai sesi meditasi yang tersedia dalam aplikasi, yang dikelompokkan berdasarkan kategori. Terdapat juga bagian *header* halaman ini memuat nama halaman dan *footer* yang terdapat tombol navigasi sehingga memungkinkan pengguna untuk berpindah ke halaman lain. Terakhir, saat melakukan sesi meditasi pengguna akan melihat tampilan seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4.28. Halaman ini memuat gambar, *button* untuk kembali, dan *button* untuk melakukan aksi memutar ataupun menjeda sesi meditasi



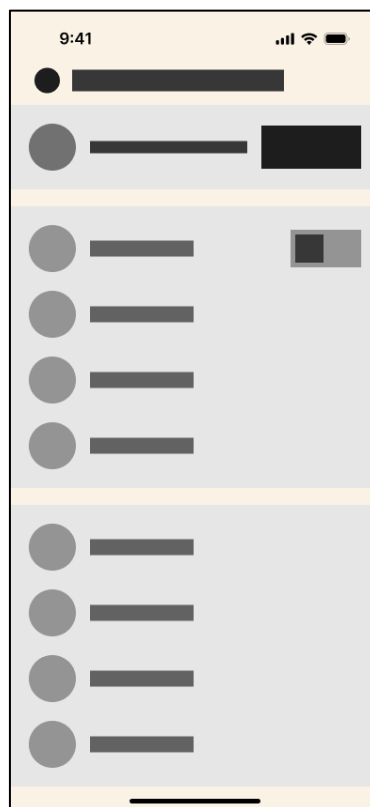
Gambar 4.27 *Wireframe* Halaman Meditasi



Gambar 4.28 *Wireframe* Halaman Sesi Meditasi

8. *Wireframe* Halaman Profil dan Pengaturan

Pada halaman ini, yang seperti ditunjukkan pada Gambar 4.29 menyajikan halaman profil dan pengaturan. Di halaman ini terdapat bagian profil yang memiliki *button* untuk mengganti nama dan foto profil pengguna, bagian preferensi yang juga memiliki *slider button* untuk mengganti tema aplikasi menjadi tema gelap ataupun tema terang, dan terakhir dibagian pengaturan terdapat *button* untuk keluar akun. Selain itu, terdapat juga *header* halaman yang memuat nama halaman dan *button* untuk kembali.



Gambar 4.29 *Wireframe* Profil dan Pengaturan

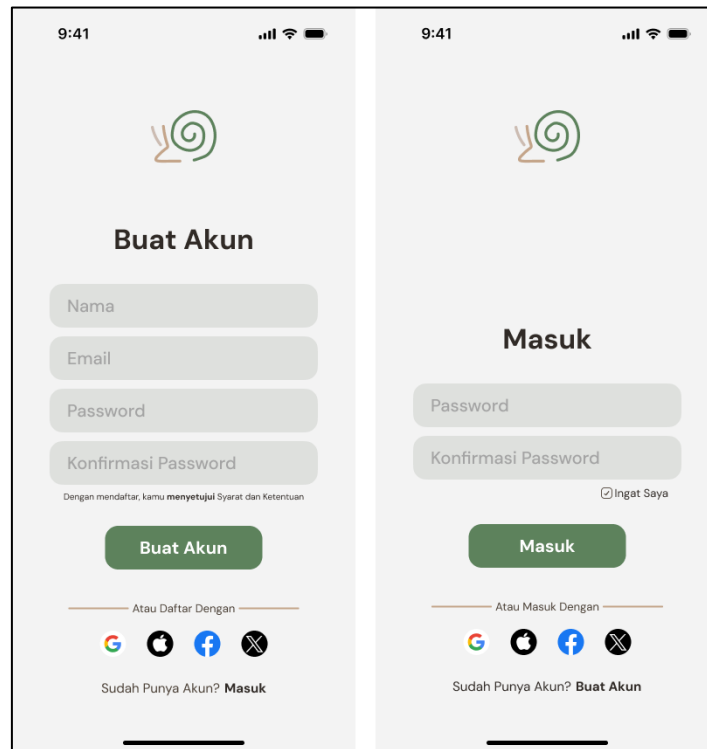
4.4 Hasil Tahap *Prototype*

Pada tahap *prototype*, *wireframe* yang sebelumnya telah dibuat diimplementasikan menjadi bentuk *prototype* yang lebih nyata. Berikut ini hasil dari *prototype* yang sudah dibangun.

a. *Prototype* Halaman Masuk dan Halaman Buat Akun

Pada Gambar 4.30 terlihat tampilan halaman masuk dan buat akun. Jika pengguna belum memiliki akun, mereka bisa memilih opsi “Buat Akun”. Sebaliknya, jika pengguna sudah

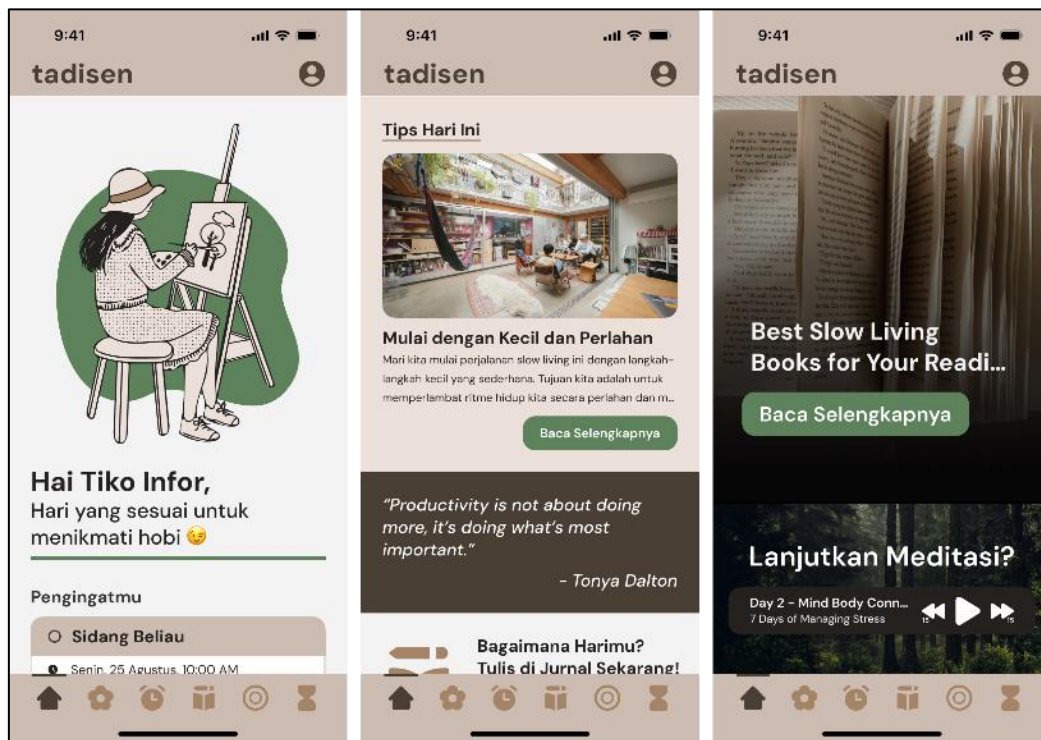
memiliki akun, mereka bisa memilih opsi “Masuk”. Selain itu, pengguna dapat memilih untuk mendaftar atau masuk melalui pihak ketiga seperti Google, Facebook, Apple, atau X (Twitter).



Gambar 4.30 *Prototype* Halaman Buat Akun dan Masuk

b. *Prototype* Halaman Utama

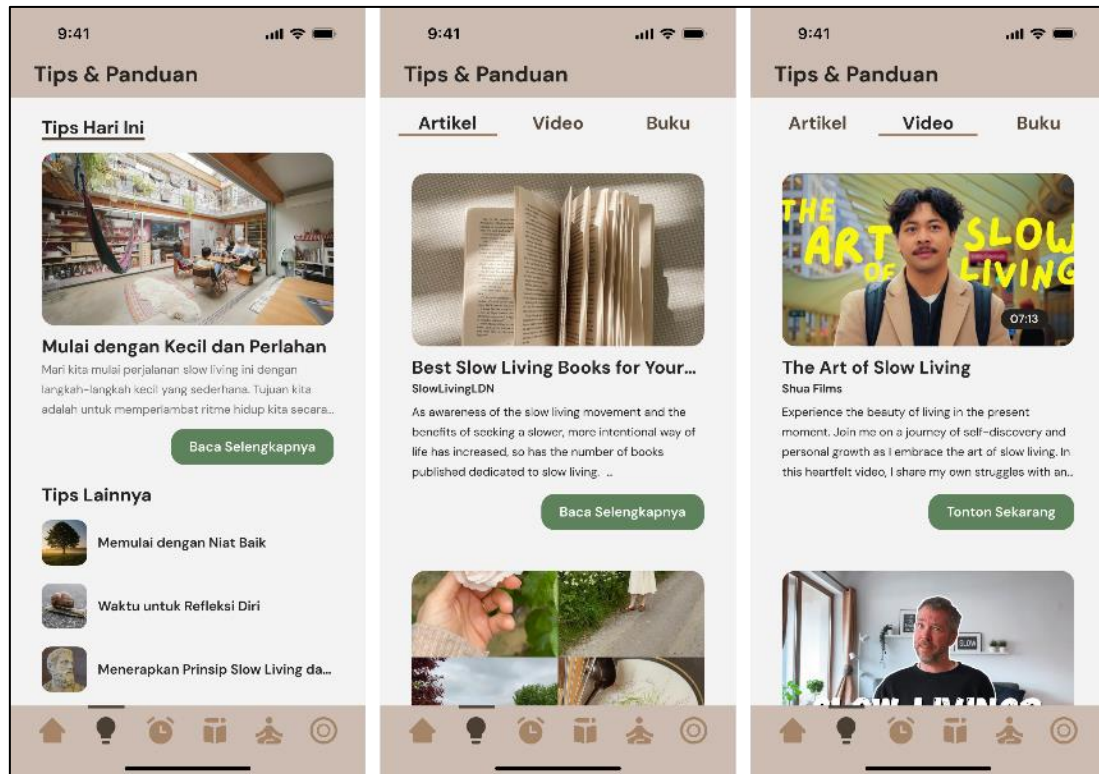
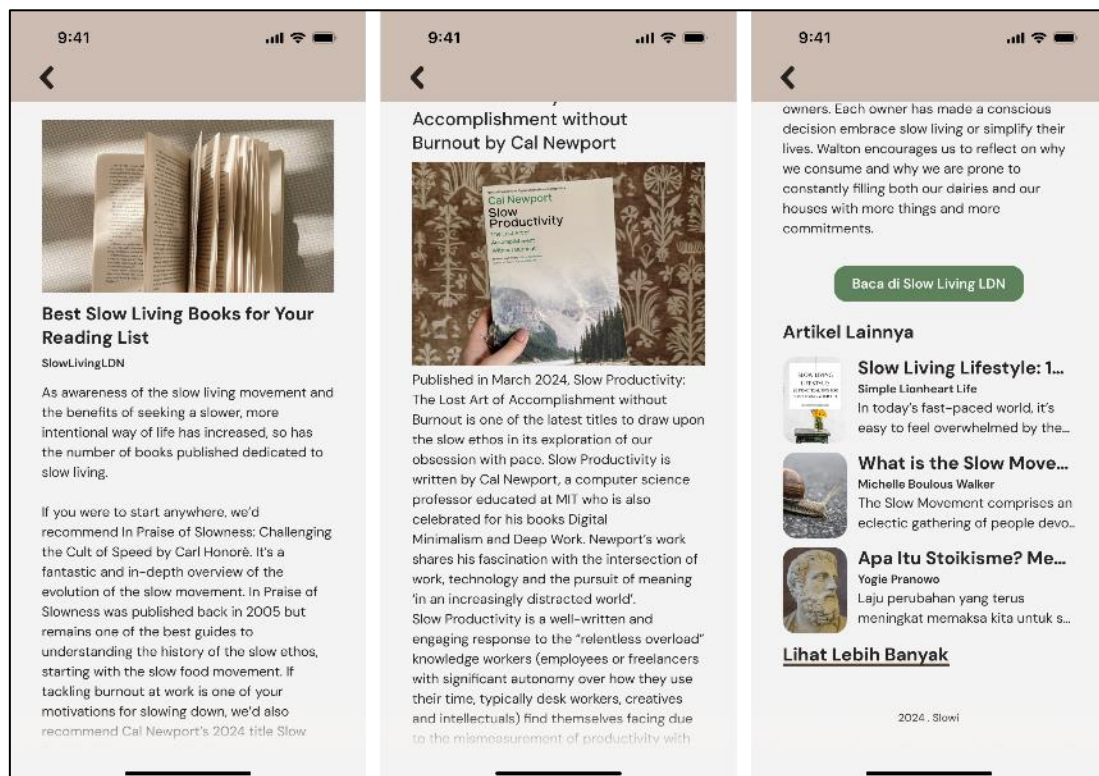
Pada Gambar 4.31 terlihat tampilan halaman utama aplikasi. Halaman ini diawali dengan ucapan kepada pengguna untuk memberikan sambutan personal. Tampilan pada halaman ini berbentuk seperti *list* yang menampilkan pengingat, *to-do list*, tips harian, *quotes* harian, pengingat jurnal, rekomendasi konten, meditasi, dan sesi fokus. Halaman ini memiliki *header* yang berisi logo dan ikon profil berfungsi sebagai tombol navigasi ke halaman profil dan pengaturan. Di bagian bawah terdapat *footer* navigasi sebagai indikator halaman dan juga berfungsi sebagai *button* untuk berpindah ke halaman lain.



Gambar 4.31 *Prototype* Halaman Utama

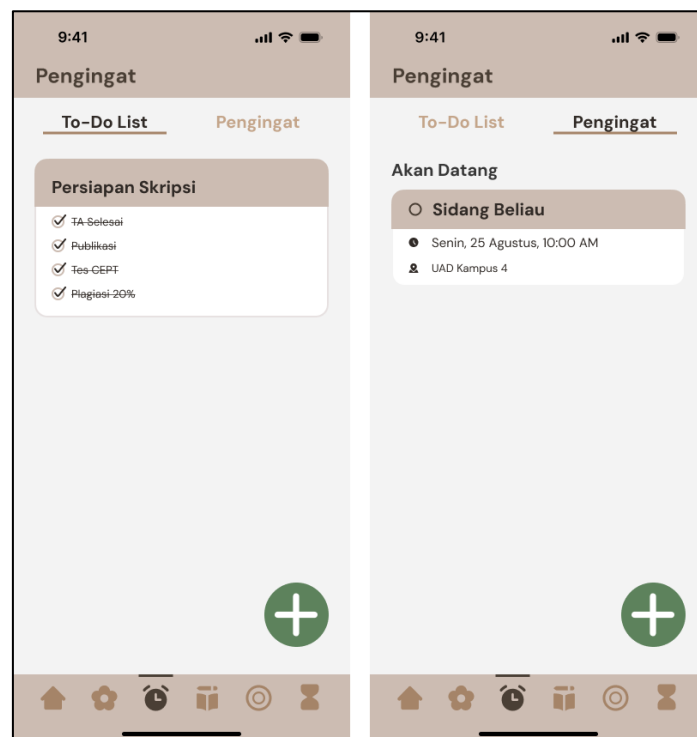
c. *Prototype* Halaman Tips dan Panduan

Pada Gambar 4.32 menunjukkan tampilan halaman tips dan panduan. Halaman ini memiliki *header* yang berisi indikator nama halaman. Di bagian bawah terdapat *footer* navigasi sebagai indikator halaman dan juga berfungsi sebagai *button* untuk berpindah ke halaman lain. Halaman ini sendiri terbagi menjadi dua bagian utama yaitu bagian tips dan panduan. Bagian tips berisi informasi mengenai tips sehari-hari atau saran untuk menerapkan gaya hidup *slow living*. Sementara itu, bagian panduan dibagi lagi menjadi tiga subbagian yaitu artikel, video, dan buku. Untuk mengakses konten di kedua bagian, pengguna dapat menekan langsung pada konten yang diinginkan atau menggunakan *button*. Salah satu contoh konten dari halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.33.

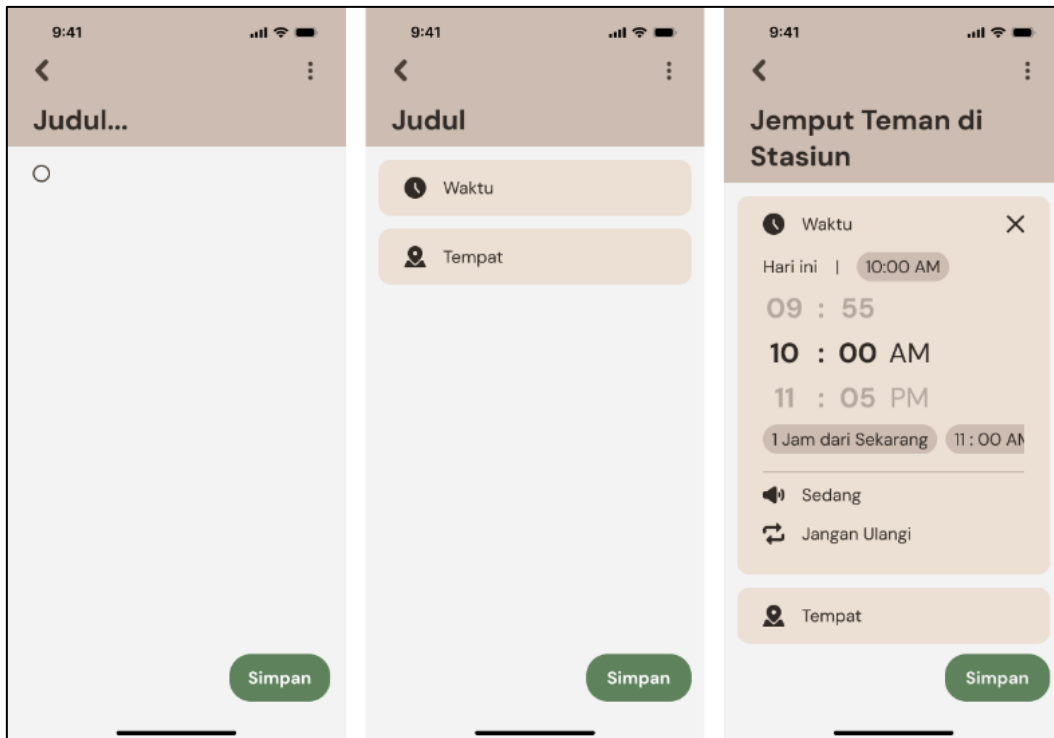
Gambar 4.32 *Prototype* Halaman Tips dan PanduanGambar 4.33 *Prototype* Halaman Isi Konten (Artikel)

d. *Prototype* Halaman Peningat

Pada Gambar 4.34 menampilkan halaman peringatan. Halaman ini memiliki *header* yang berisi indikator nama halaman. Di bagian bawah terdapat *footer* navigasi sebagai indikator halaman dan juga berfungsi sebagai *button* untuk berpindah ke halaman lain. Halaman ini memiliki dua bagian, yaitu halaman *to-do list* dan halaman peringatan. Bagian *to-do list* menampilkan *to-do list* yang telah ditulis oleh pengguna, sementara bagian peringatan menunjukkan peringatan yang telah dibuat, serta dilengkapi dengan waktu dan lokasi. Kedua bagian ini dilengkapi dengan *Button* yang memungkinkan pengguna untuk membuat *to-do list* atau peringatan baru, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.35.



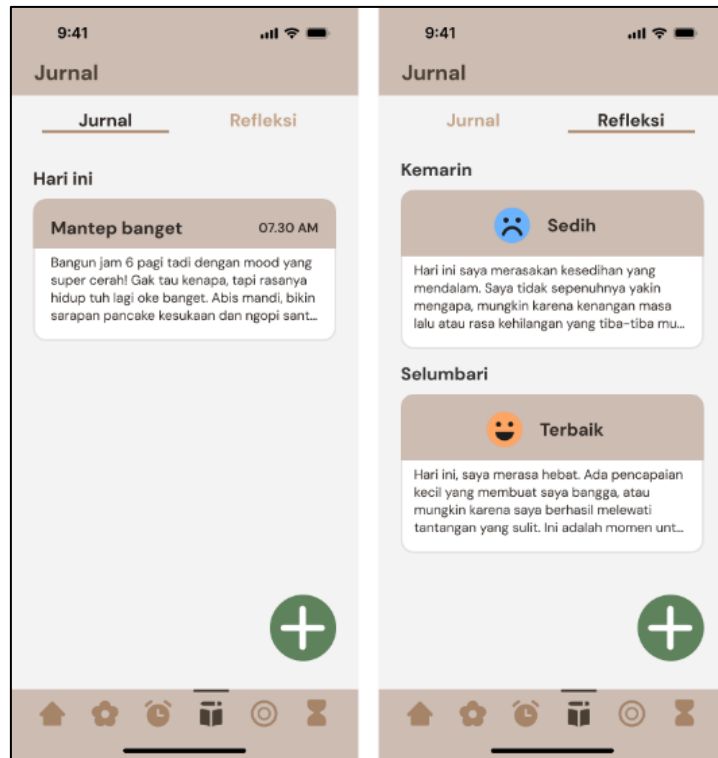
Gambar 4.34 *Prototype* Halaman Peningat



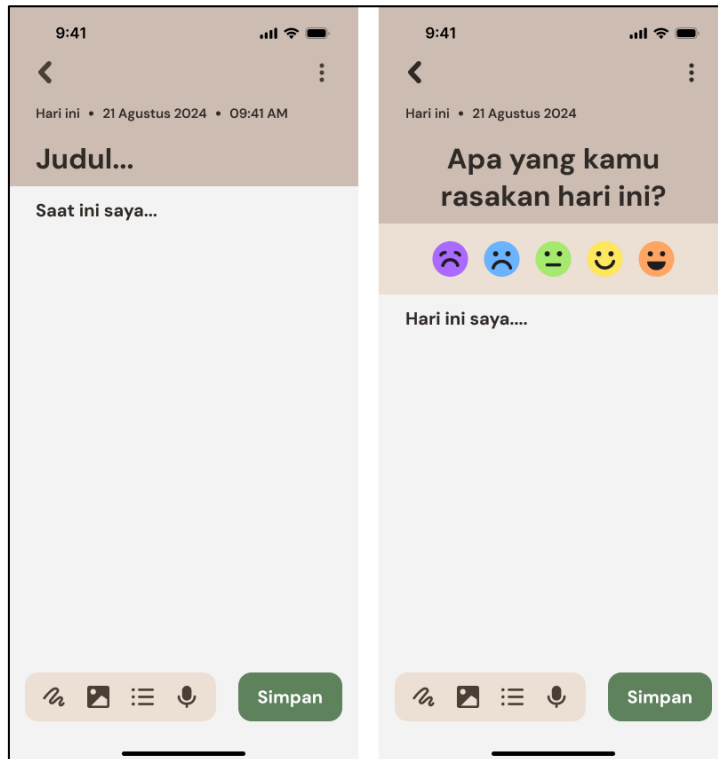
Gambar 4.35 *Prototype* Halaman Buat *To-Do List* dan Buat Pengingat Baru

e. *Prototype* Halaman Jurnal

Pada Gambar 4.36 menampilkan halaman jurnal. Halaman ini memiliki *header* yang berisi indikator nama halaman. Di bagian bawah terdapat *footer* navigasi sebagai indikator halaman dan juga berfungsi sebagai *button* untuk berpindah ke halaman lain. Halaman ini memiliki dua bagian, yaitu halaman jurnal dan halaman refleksi. Bagian jurnal menampilkan jurnal-jurnal yang telah ditulis oleh pengguna, sementara bagian refleksi menunjukkan refleksi harian yang telah dibuat, serta dilengkapi dengan fitur untuk mencatat emosi saat itu. Kedua bagian ini dilengkapi dengan *button* yang memungkinkan pengguna untuk membuat jurnal atau refleksi baru, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.37.



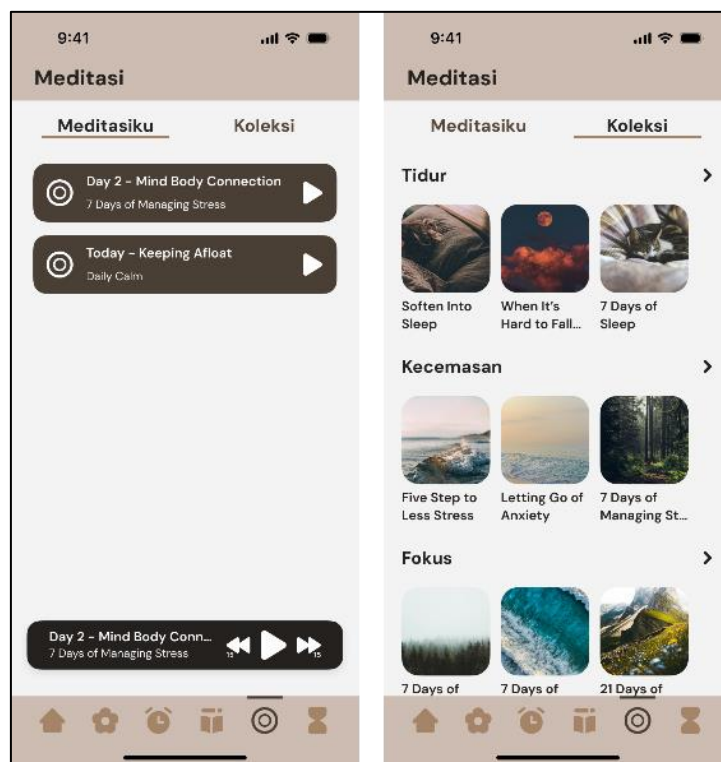
Gambar 4.36 *Prototype* Halaman Jurnal



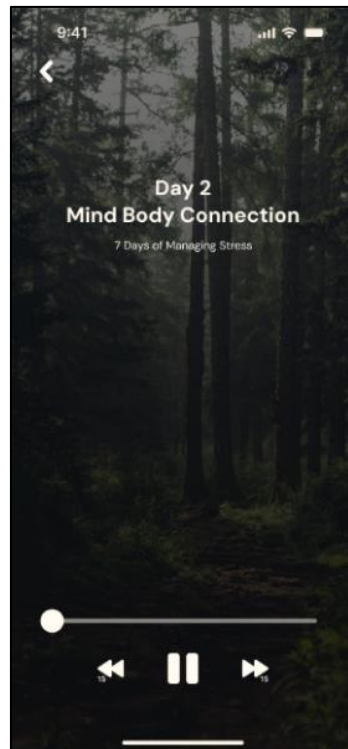
Gambar 4.37 *Prototype* Halaman Buat Jurnal dan Buat Refleksi Baru

f. *Prototype* Halaman Meditasi

Pada Gambar 4.38 menampilkan halaman meditasi. Halaman ini memiliki *header* yang berisi indikator nama halaman. Di bagian bawah terdapat *footer* navigasi sebagai indikator halaman dan juga berfungsi sebagai *button* untuk berpindah ke halaman lain. Halaman ini memiliki dua bagian, yaitu halaman meditasiku dan halaman koleksi. Bagian meditasiku menampilkan meditasi yang baru atau sedang dilakukan oleh pengguna, sementara bagian koleksi menunjukkan meditasi-meditasi yang tersedia. Dibagian halaman meditasiku juga memiliki indikator dan akses ke sesi meditasi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.39.



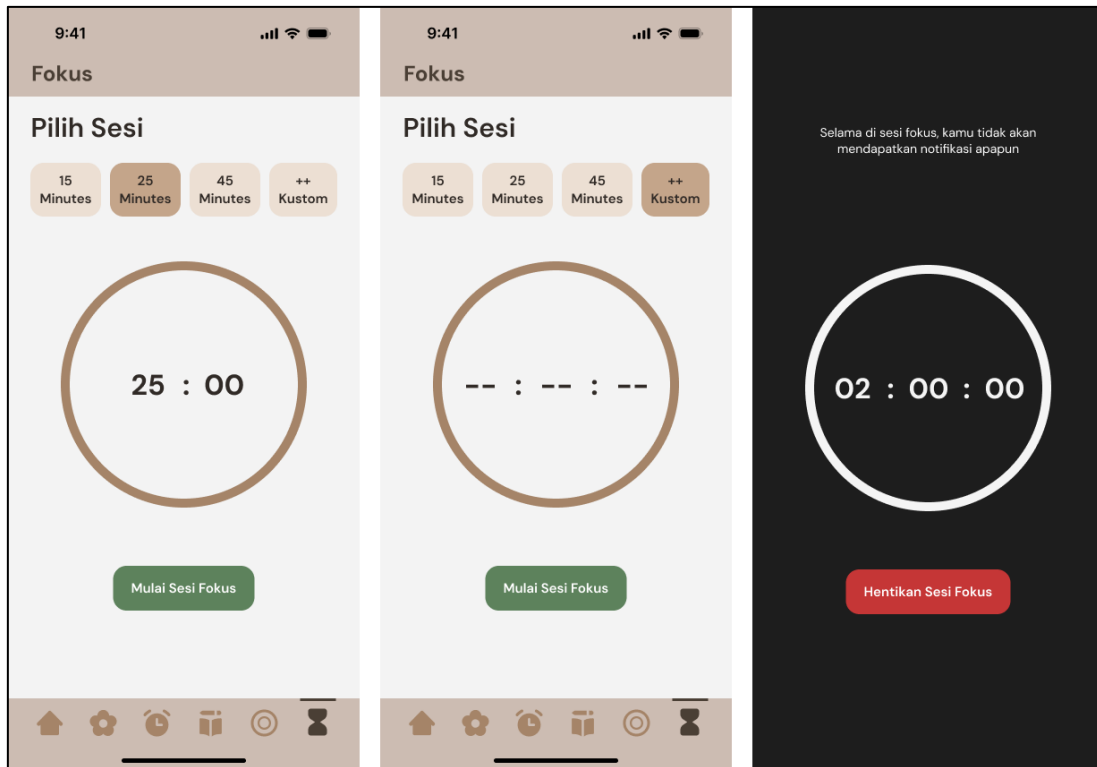
Gambar 4.38 *Prototype* Halaman Meditasi



Gambar 4.39 *Prototype* Halaman Sesi Meditasi

g. *Prototype* Halaman Fokus

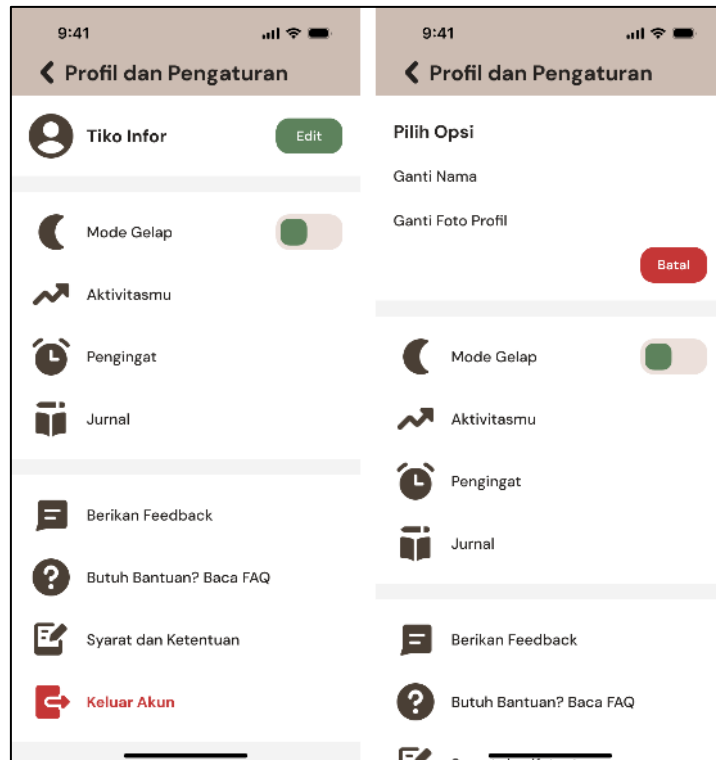
Pada Gambar 4.40 menampilkan halaman fokus. Halaman ini menampilkan waktu dan pilihan sesi waktu untuk fokus, serta terdapat *button* untuk memulai sesi fokus. Halaman ini memiliki *header* yang berisi indikator nama halaman. Di bagian bawah terdapat *footer* navigasi sebagai indikator halaman dan juga berfungsi sebagai *button* untuk berpindah ke halaman lain.



Gambar 4.40 *Prototype* Halaman Sesi Fokus

h. *Prototype* Halaman Profil dan Pengaturan

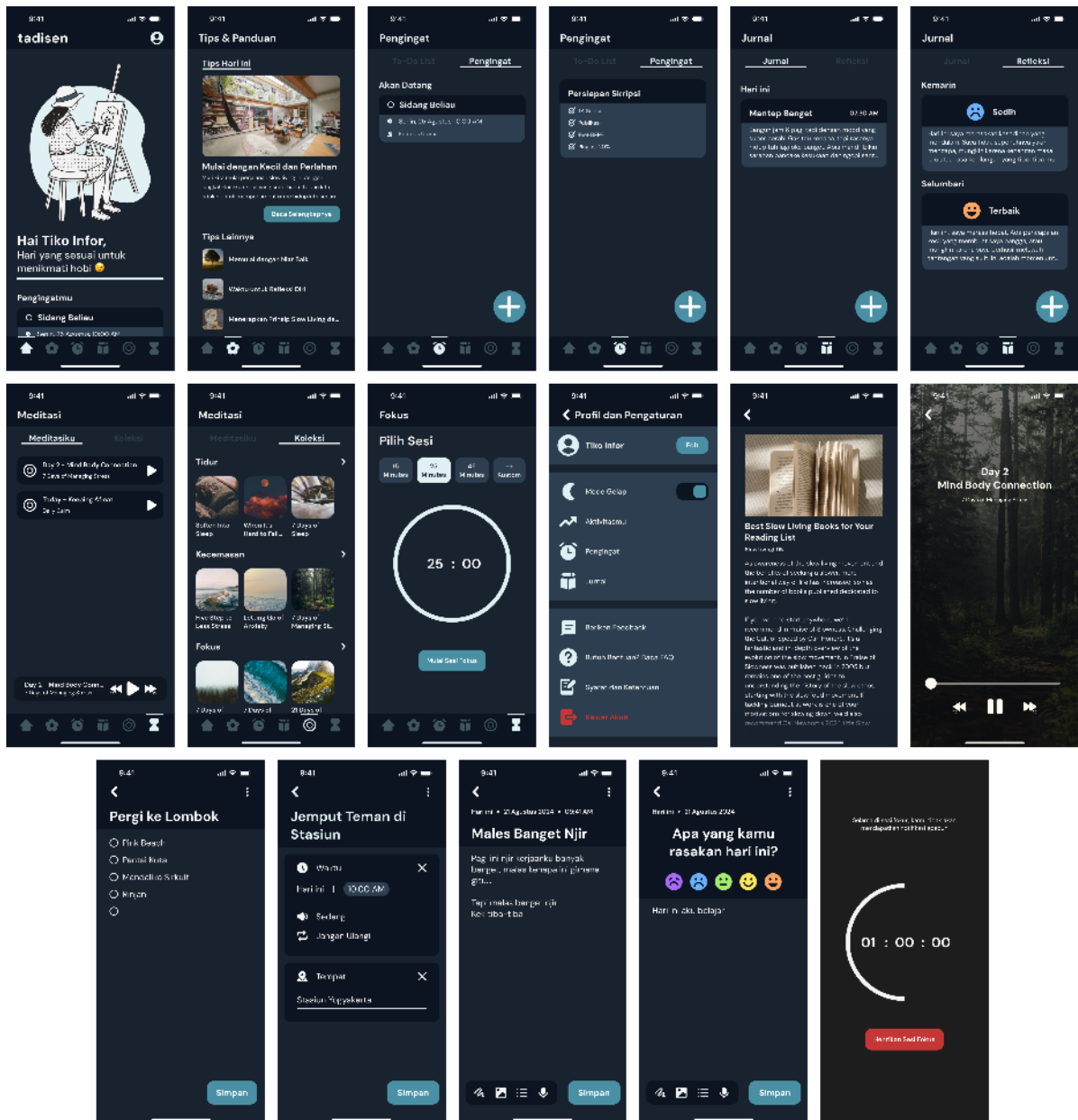
Pada Gambar 4.41 menampilkan halaman profil dan pengaturan. Pada halaman ini terdapat *button* yang berfungsi untuk mengganti tema aplikasi. Halaman ini memiliki *header* yang berisi indikator nama halaman dan *button* kembali ke halaman utama. Pada halaman ini terbagi ke dalam 3 bagian, yaitu profil pengguna, pengaturan preferensi pengguna, dan pengaturan lainnya. Di bagian preferensi pengguna terdapat *button* yang berfungsi untuk mengganti tampilan aplikasi.



Gambar 4.41 *Prototype* Halaman Profil dan Pengaturan

i. *Prototype* Mode Gelap

Seperti yang disebutkan sebelumnya, aplikasi ini memiliki tampilan mode gelap. Untuk contoh beberapa tampilan mode gelap dari aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 4.42.



Gambar 4.42 *Prototype* Halaman Aplikasi dalam Mode Gelap

4.5 Hasil Tahap *Testing*

Pada tahap *testing*, *prototype* yang sebelumnya telah dibangun, diuji coba untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau tidak. Pengujian ini melibatkan 9 responden yang sebelumnya terlibat pada tahap-tahap sebelumnya. Mereka diminta untuk menyelesaikan tugas skenario yang telah ditetapkan pada Tabel 4.4. Pengujian ini dilakukan di situs maze.co berdasarkan dengan tugas dan skenario tersebut.

Tabel 4.4 Daftar Skenario Pengujian *Prototype*

No	Tugas	Skenario
1	Pengguna melakukan pendaftaran dan masuk ke akun.	Responden diminta untuk membuka aplikasi, melakukan login dengan akun yang telah disediakan, dan memastikan bahwa mereka dapat melihat halaman utama setelah berhasil masuk.
2	Pengguna membaca konten tips atau panduan.	Responden diminta untuk membuka halaman Tips dan Panduan di bagian navigasi dan responden diminta untuk membaca artikel yang berjudul " <i>Best Slow Living Books for Your Reading List</i> ".
3	Pengguna membuat pengingat baru	Responden diminta untuk membuka halaman Pengingat di bagian navigasi dan membuat pengingat baru sesuai dengan kebutuhan. Responden juga diharapkan untuk memastikan bahwa mereka sudah melihat adanya tambahan pengingat.
4	Pengguna membuat jurnal refleksi baru	Responden diminta untuk membuka halaman Jurnal di bagian navigasi dan membuat refleksi baru dengan mencatat emosi, pengalaman, atau pemikiran pribadi. Responden juga diharapkan untuk memastikan bahwa mereka sudah melihat adanya tambahan refleksi.
5	Pengguna melakukan sesi meditasi	Responden diminta untuk membuka halaman Meditasi di bagian navigasi dan memulai sesi meditasi yang berjudul " <i>Day 2 - Mind Body Connection</i> ".
6	Pengguna memulai sesi fokus	Responden diminta untuk membuka halaman Fokus di bagian navigasi, memilih waktu kustom, dan memulai sesi fokus.
7	Pengguna mengganti tema aplikasi	Responden diminta untuk membuka halaman Profil dan Pengaturan, lalu mengganti tampilan aplikasi ke mode gelap. Responden harus memastikan tampilan aplikasi berubah.

Setelah menyelesaikan pengujian, para *user persona* diminta untuk memberi penilaian menggunakan *System Usability Testing*. Penilaian ini menggunakan kuesioner yang diberikan kepada mereka melalui Google Form. Hasil dari kuesioner dari kesembilan responden dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Jawaban Kuesioner

Responden	Penilaian									
	<i>P-1</i>	<i>P-2</i>	<i>P-3</i>	<i>P-4</i>	<i>P-5</i>	<i>P-6</i>	<i>P-7</i>	<i>P-8</i>	<i>P-9</i>	<i>P-10</i>
R-1	5	2	5	2	5	2	4	2	5	3
R-2	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5
R-3	4	2	4	1	4	1	5	3	5	3
R-4	5	2	5	1	4	1	4	1	5	1
R-5	4	2	4	2	4	1	4	2	4	2
R-6	4	1	4	2	4	2	4	1	4	4
R-7	4	2	4	5	5	1	4	2	3	2
R-8	5	3	3	5	5	1	3	1	4	4
R-9	4	2	3	2	4	4	1	3	5	2

Kemudian untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna, penilaian diukur menggunakan skala dari 1 hingga 5. Untuk pertanyaan dengan nomor ganjil, skor didapat dengan mengurangkan 1 dari skala jawaban ($n - 1$). Sementara itu pertanyaan dengan nomor genap, skor didapat dari mengurangkan 5 dengan skala jawaban ($5 - n$). Skor akhir dari SUS diperoleh dari menghitung total skor dari semua pertanyaan, kemudian mengalikannya dengan 2,5. Untuk hasil nilai SUS dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil dari Nilai SUS

Responden	Penilaian										Total	x 2,5
	<i>P-1</i>	<i>P-2</i>	<i>P-3</i>	<i>P-4</i>	<i>P-5</i>	<i>P-6</i>	<i>P-7</i>	<i>P-8</i>	<i>P-9</i>	<i>P-10</i>		
R-1	4	3	4	3	4	3	3	3	4	2	33	82.5
R-2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	36	90

Responden	Penilaian										Total	x 2,5
	P-1	P-2	P-3	P-4	P-5	P-6	P-7	P-8	P-9	P-10		
R-3	3	3	3	4	3	4	4	2	4	2	32	80
R-4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	37	92,5
R-5	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	77,5
R-6	3	4	3	3	3	3	3	4	3	1	30	75
R-7	3	3	3	0	4	4	3	3	2	3	28	70
R-8	4	2	2	0	4	4	2	4	3	1	26	65
R-9	3	3	2	3	3	1	0	2	4	3	24	60
Total												692,5

Kemudian hasil akhir dari SUS sendiri didapatkan dengan menghitung nilai rata-rata dari seluruh partisipan dengan menggunakan persamaan yang sudah ditentukan yaitu :

$$\bar{x} = \left(\frac{\sum SUS\ Score}{n} \right) \quad (4.1)$$

\bar{x} = nilai rata-rata

$\sum SUS\ Score$ = jumlah nilai SUS

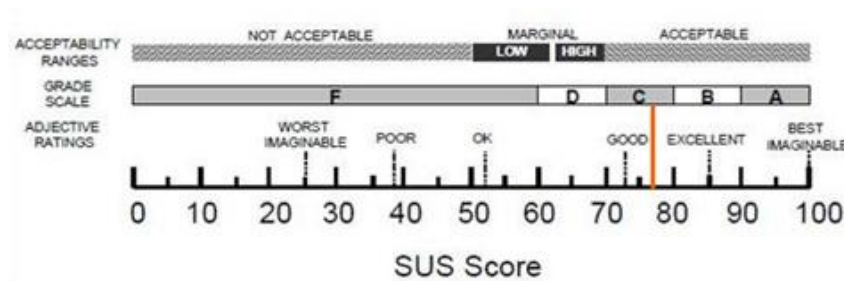
n = jumlah responden

$$\bar{x} = \left(\frac{692,5}{9} \right) \quad (4.2)$$

$$\bar{x} = 76,9 \quad (4.3)$$

Berdasarkan perhitungan nilai kepuasan pengguna pada uji coba pertama, diperoleh rata-rata nilai skor dari kuesioner SUS yaitu 76,9 . Dapat dilihat dalam Gambar 4.43, ditunjukkan bahwa untuk *testing* tahap pertama aplikasi ini memiliki nilai skor 76,9 dengan keterangan sebagai berikut :

1. *Acceptability Ranges*-nya berada di kategori *Acceptable*,
2. *Grade Scale* yang termasuk ke dalam kategori C, dan
3. *Adjective Ratings*-nya termasuk dalam kategori *Excellent*.



Gambar 4.43 Hasil SUS Uji Coba Tahap Pertama

Setelah melakukan uji coba pertama, sebenarnya nilai untuk aplikasi ini sudah termasuk cukup baik dan dapat dilanjutkan untuk tahap pengembangan. Tetapi untuk memaksimalkan pengalaman pengguna, dilakukan iterasi terhadap desain aplikasi berdasarkan saran yang diberikan oleh responden pada sesi uji coba. Terdapat beberapa perbaikan mengenai desain aplikasi yang ditunjukkan pada Tabel 4.7

Tabel 4.7 Saran dan Perbaikan yang Dilakukan

Saran	Perbaikan yang Dilakukan
Ikon yang digunakan sebaiknya lebih disesuaikan dengan fungsinya.	Mengganti ikon “Panduan”, “Meditasi”, dan “Fokus” di bagian navigasi dengan ikon yang lebih sesuai.
Posisi halaman pengingat dan <i>to do list</i> sebaiknya diatur kembali agar lebih sesuai dan mudah diakses.	Menukar posisi halaman pengingat dan <i>to do list</i> .
Kontras warna pada mode terang perlu ditingkatkan agar teks dan elemen lebih mudah dibaca.	Menaikkan kontras warna aplikasi pada mode terang.

Perbaikan Desain

Perbaikan dilakukan atas pertimbangan dari tes sebelumnya dan saran dari responden, salah satu halaman yang dirasa paling perlu dilakukan perbaikan adalah halaman pengingat

yang ditunjukkan pada Gambar 4.44, di mana perubahan desain yang dilakukan mencakup perubahan ikon halaman navigasi, peningkatan kontras, perubahan posisi dan tampilan dari *button* subbagian halaman.



Gambar 4.44 Perbaikan desain dari (a) Desain Awal ke (b) Desain Setelah Perbaikan pada Halaman Peningat

Setelah menyelesaikan perbaikan desain, pengujian kembali dilakukan dan para responden diminta untuk memberi penilaian menggunakan *System Usability Testing*. Penilaian ini tetap menggunakan kuesioner yang diberikan kepada mereka sebelumnya melalui Google Form. Hasil dari kuesioner dari kesembilan responden dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Hasil Jawaban Kuesioner Uji Coba Kedua

Responden	Penilaian									
	P-1	P-2	P-3	P-4	P-5	P-6	P-7	P-8	P-9	P-10
R-1	4	2	5	1	4	1	5	1	4	2
R-2	5	2	5	1	5	1	4	2	5	1
R-3	5	2	5	1	4	1	5	2	5	1
R-4	4	2	5	2	4	2	4	1	4	2
R-5	5	1	5	1	5	1	4	1	5	3

Responden	Penilaian									
	<i>P-1</i>	<i>P-2</i>	<i>P-3</i>	<i>P-4</i>	<i>P-5</i>	<i>P-6</i>	<i>P-7</i>	<i>P-8</i>	<i>P-9</i>	<i>P-10</i>
R-6	5	1	5	1	5	1	4	1	5	2
R-7	5	1	5	1	5	1	5	1	5	4
R-8	5	2	5	1	5	1	5	1	5	1
R-9	5	1	4	1	4	2	5	1	4	2

Kemudian untuk mengukur kembali tingkat kepuasan pengguna, digunakan penilaian yang sama seperti pada ujicoba pertama. Penilaian diukur menggunakan skala dari 1 hingga 5. Untuk pertanyaan dengan nomor ganjil, skor didapat dengan mengurangkan 1 dari skala jawaban ($n - 1$). Sementara itu pertanyaan dengan nomor genap, skor didapat dari mengurangkan 5 dengan skala jawaban ($5 - n$). Skor akhir dari SUS diperoleh dari menghitung total skor dari semua pertanyaan, kemudian mengalikannya dengan 2,5. Untuk hasil nilai SUS dapat dilihat pada Tabel 4.9

Tabel 4.9 Hasil dari Nilai SUS Uji Coba Kedua

Responden	Penilaian										Total	x 2,5
	<i>P-1</i>	<i>P-2</i>	<i>P-3</i>	<i>P-4</i>	<i>P-5</i>	<i>P-6</i>	<i>P-7</i>	<i>P-8</i>	<i>P-9</i>	<i>P-10</i>		
R-1	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	35	87,5
R-2	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	37	92,5
R-3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	37	92,5
R-4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	32	80
R-5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	37	92,5
R-6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,5
R-7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	37	92,5
R-8	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95
R-9	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	35	87,5
Total												817,5

Kemudian hasil akhir dari SUS sendiri didapatkan dengan menghitung nilai rata-rata dari seluruh partisipan dengan menggunakan persamaan yang sudah ditentukan yaitu :

$$\bar{x} = \left(\frac{\sum SUS\ Score}{n} \right) \quad (4.4)$$

\bar{x} = nilai rata-rata

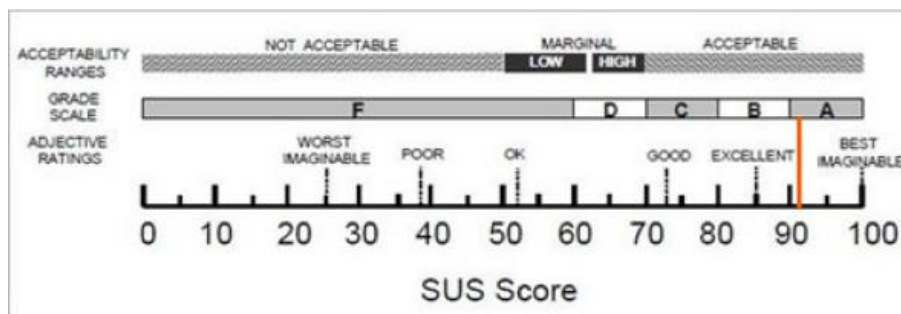
$\sum SUS\ Score$ = jumlah nilai SUS

n = jumlah responden

$$\bar{x} = \left(\frac{817.5}{9} \right) \quad (4.5)$$

$$\bar{x} = 90.83 \quad (4.6)$$

Berdasarkan perhitungan nilai kepuasan pengguna pada uji coba kedua, diperoleh rata-rata nilai skor dari kuesioner SUS mengalami kenaikan menjadi 90,83.



Gambar 4.45 Hasil SUS Uji Coba Tahap Kedua

Dapat dilihat dalam Gambar 4.45, ditunjukkan bahwa untuk uji coba tahap kedua aplikasi ini memiliki nilai skor dengan keterangan sebagai berikut :

1. *Acceptability Ranges*-nya berada di kategori *Acceptable*,
2. *Grade Scale* yang termasuk ke dalam kategori A , dan
3. *Adjective Ratings*-nya termasuk dalam kategori *Best Imaginable*.

Hal ini menunjukkan bahwa desain UI/UX yang dihasilkan telah memenuhi kebutuhan pengguna dalam mendukung penerapan gaya hidup *slow living*.

Pemetaan dari segi UX

Untuk mengetahui apakah desain aplikasi memenuhi pengalaman UX yang baik terhadap pengguna, dilakukan pemetaan prinsip UX berdasarkan data SUS yang diperoleh. Pada skala SUS yang berkisar antara **1 hingga 5**, di mana penilaian pernyataan dengan nomor ganjil (P-1, P-3, P-5, P-7, dan P-9) mencerminkan aspek positif, sehingga semakin tinggi nilai, semakin baik. Sebaliknya, penilaian pernyataan dengan nomor genap (P-2, P-4, P-6, P-8, dan P-10) mencerminkan aspek negatif, sehingga semakin rendah nilai, semakin baik. Adapun untuk skor rata-rata ini diperoleh dari setiap penilaian pernyataan dari semua responden. Berikut penjelasan skor rata-rata yang dihubungkan dengan prinsip UX:

1. *Useful*

P-2 : Skor rata-rata yang diperoleh adalah **1,56**. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi tidak terlalu kompleks bagi sebagian besar responden, yang berarti aplikasi sudah cukup berguna dalam memenuhi kebutuhan pengguna dengan cara yang tidak rumit. Selain itu, skor yang didapat untuk pernyataan genap ini termasuk rendah, yang berarti baik. Ini menunjukkan bahwa desain aplikasi sudah memenuhi aspek kegunaan.

P-5 : Skor rata-rata yang diperoleh adalah **4,56**, yang menunjukkan bahwa fitur-fitur utama aplikasi berfungsi dengan baik dan berguna bagi pengguna, memperkuat prinsip *usefulness* dengan memberikan solusi yang relevan. Selain itu, skor yang didapat untuk pernyataan ganjil ini termasuk tinggi, yang berarti baik. Ini menunjukkan desain aplikasi ini sudah memenuhi aspek kegunaan.

2. *Usable*

P-3 : Skor rata-rata yang diperoleh adalah **4,89**, yang menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa aplikasi mudah digunakan. Selain itu, skor yang didapat untuk pernyataan ganjil ini termasuk tinggi, yang berarti baik. Ini menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat *usability* yang sangat baik.

P-4 : Skor rata-rata yang diperoleh adalah **1,11**, yang menunjukkan bahwa pengguna tidak memerlukan bantuan tambahan untuk memahami cara penggunaan aplikasi. Skor rendah pada pernyataan genap ini mengindikasikan desain aplikasi ini sudah baik mendukung *usability*.

P-8 : Skor rata-rata yang diperoleh adalah **1,22**, yang menunjukkan bahwa mayoritas pengguna tidak mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi, memperkuat pengalaman *usability* yang baik. Skor rendah ini pada pernyataan genap ini menunjukkan bahwa desain aplikasi mudah digunakan dan memenuhi aspek *usability* dengan baik.

P-9 : Skor rata-rata yang diperoleh adalah **4,67**, yang menunjukkan bahwa pengalaman pengguna dalam menyelesaikan tugas di aplikasi berjalan lancar tanpa hambatan berarti, menunjukkan *usability* yang optimal. Skor tinggi pada pernyataan ganjil ini menunjukkan bahwa aplikasi memiliki *usability* yang baik dalam menyelesaikan tugas-tugas pengguna dengan efektif.

3. *Desirable*

P-6 : Skor rata-rata yang diperoleh adalah **1,22**, yang menunjukkan bahwa desain aplikasi cukup konsisten dan menarik bagi pengguna. Desain yang sederhana dan tidak membingungkan mampu menarik keterlibatan pengguna dengan baik. Skor rendah pada pernyataan genap ini menunjukkan bahwa desain aplikasi sudah memenuhi aspek *desirability* dengan baik.

4. *Findable*

P-7: Skor rata-rata yang diperoleh adalah **4,56**. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan mudah menemukan fitur dan navigasi di aplikasi, membuat aplikasi ini mudah digunakan dan dipahami dengan cepat. Selain itu, skor tinggi pada pernyataan ganjil ini menandakan bahwa prinsip *findability* sudah tercapai dengan baik.

5. *Accessible*

P-4: Skor rata-rata yang diperoleh adalah **1,11**, yang menunjukkan bahwa aplikasi mudah dipahami dan diakses tanpa bantuan tambahan. Skor rendah pada pernyataan genap ini menunjukkan bahwa aplikasi sudah baik dalam memenuhi aspek aksesibilitas yang baik dan dapat dipahami oleh pengguna tanpa kendala.

P-10: Skor rata-rata yang diperoleh adalah **2,00**, yang menunjukkan bahwa aplikasi cukup mudah dipelajari dan diakses meskipun ada beberapa ruang untuk perbaikan. Skor yang lumayan rendah pada pernyataan genap ini menunjukkan bahwa aplikasi sudah cukup baik untuk memenuhi aksesibilitas, namun masih bisa diperbaiki agar lebih mudah dipahami tanpa banyak usaha.

6. *Credible*

P-6: Skor rata-rata yang diperoleh adalah **1,22**, yang menunjukkan bahwa desain aplikasi yang konsisten dan sederhana meningkatkan kredibilitas serta kepercayaan pengguna. Skor rendah pada pernyataan genap ini menunjukkan bahwa aplikasi memenuhi aspek kredibilitas yang baik, karena desain yang konsisten dapat membangun rasa percaya pada pengguna.

7. *Valuable*

P-1: Skor rata-rata yang diperoleh adalah **4,78**, yang menunjukkan bahwa aplikasi dianggap berharga oleh pengguna. Selain itu, skor tinggi pada pernyataan ganjil ini menunjukkan bahwa aplikasi memenuhi aspek *valuable* yang baik dan bermanfaat bagi pengguna dalam kehidupan sehari-hari.

Evaluasi dari Ahli

Sebagai pelengkap dari pengujian *usability testing* yang dilakukan kepada pengguna, evaluasi ahli dilakukan untuk menilai kualitas aplikasi dari perspektif desainer dan ahli UX/UI. Evaluasi ini bertujuan untuk memberikan validasi tambahan terhadap desain yang telah dibuat, dengan fokus pada analisis desain antarmuka, kemudahan navigasi, konsistensi elemen desain, serta kelayakan interaksi dalam aplikasi.

Hasil evaluasi ahli ini bertujuan memberikan pandangan yang lebih mendalam terkait aspek-aspek teknis yang mungkin tidak terdeteksi dalam pengujian pengguna. Masukan yang diberikan berupa rekomendasi perbaikan berdasarkan keahlian dan pengalaman praktis ahli. Namun, mengingat hasil *usability testing* telah menunjukkan bahwa desain memenuhi kebutuhan pengguna, masukan ini lebih difokuskan sebagai saran pengembangan untuk iterasi desain di masa depan.

Evaluasi ahli ini sendiri dilakukan oleh Reni Okta Nia, seorang UX Researcher di Telkom Indonesia. Adapun untuk hasil dari evaluasi ahli dirangkum pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10 Hasil Evaluasi Ahli

No	Aspek Evaluasi	Hasil Evaluasi Ahli	Tindak Lanjut	Catatan
1	Desain Antarmuka	Desain antarmuka aplikasi secara keseluruhan sudah cukup baik. Namun, ukuran gambar di halaman utama terlalu besar dan perlu disesuaikan	Tidak direvisi	Desain antarmuka telah diuji pada pengguna dan dinilai cukup baik. Saran ini dicatat untuk pengembangan di masa depan.

No	Aspek Evaluasi	Hasil Evaluasi Ahli	Tindak Lanjut	Catatan
		agar lebih proporsional.		
2	Kemudahan Navigasi	Navigasi aplikasi secara umum sudah cukup mudah dipahami, namun border bar pada navigasi perlu diperjelas dan halaman utama perlu diatur kembali agar lebih ramah aksesibilitas.	Dicatat untuk saran pengembangan.	Navigasi dalam usability testing sudah dinilai cukup memadai oleh pengguna.
3	Konsistensi Elemen Desain	Konsistensi elemen desain umumnya sudah baik, namun hierarki tombol perlu lebih diperhatikan agar lebih konsisten di seluruh aplikasi.	Tidak direvisi.	Desain saat ini sudah memenuhi kebutuhan usability. Masukan ini relevan untuk iterasi desain mendatang.
4	Kelayakan Interaksi	Aplikasi mudah digunakan secara umum. Namun, penambahan fitur aksesibilitas seperti text input dan <i>voice-over</i>	Dicatat untuk saran pengembangan	Tidak memengaruhi hasil usability testing sebelumnya, tetapi dapat menjadi peningkatan untuk kebutuhan pengguna

No	Aspek Evaluasi	Hasil Evaluasi Ahli	Tindak Lanjut	Catatan
		dapat meningkatkan kenyamanan bagi pengguna dengan kebutuhan khusus.		dengan kebutuhan khusus.
5	Informasi Arsitektur	Struktur informasi aplikasi sudah cukup jelas, namun masih ada ruang untuk perbaikan agar lebih mudah dipahami oleh pengguna.	Dicatat untuk saran pengembangan.	Saat ini struktur telah memenuhi kebutuhan fungsional, dan masukan ini relevan untuk pengembangan lebih lanjut.

Hasil evaluasi yang diberikan oleh ahli ini memberikan masukan yang berguna untuk pengembangan aplikasi, meskipun tidak mengharuskan adanya revisi total terhadap desain saat ini. Secara keseluruhan, desain aplikasi sudah memenuhi kebutuhan dasar dan telah diuji dengan hasil yang cukup baik pada pengguna. Namun, ada beberapa area yang masih bisa diperbaiki, seperti ukuran gambar di halaman utama yang dianggap terlalu besar dan perlu disesuaikan agar lebih proporsional. Selain itu, beberapa elemen desain seperti navigasi dan hierarki tombol juga perlu diperhatikan lebih lanjut agar konsistensinya lebih terjaga di seluruh aplikasi. Meskipun demikian, masukan ini tidak mengharuskan perubahan besar pada desain yang sudah ada, karena desain tersebut sudah dinilai cukup efektif dalam pengujian sebelumnya.

Masukan-masukan tersebut dapat menjadi dipertimbangkan untuk pembuatan desain berikutnya, terutama jika aplikasi dikembangkan lebih lanjut menjadi produk yang lebih komersial atau digunakan oleh audiens yang lebih luas. Dalam pengembangan selanjutnya, penting juga untuk mempertimbangkan aspek aksesibilitas, seperti menambahkan fitur *text*

input dan *voice-over*, untuk memastikan aplikasi dapat diakses dengan baik oleh pengguna dengan kebutuhan khusus. Dengan mempertimbangkan saran ini, aplikasi akan dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan lebih inklusif, serta memenuhi standar kualitas yang lebih tinggi di masa depan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis dan desain *user interface* dan *user experience* untuk aplikasi *slow living* yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini berhasil merancang desain UI/UX aplikasi *slow living* menggunakan pendekatan *design thinking*, dengan aplikasi memperoleh skor *System Usability Scale* (SUS) 90,83, yang menunjukkan kategori *Acceptable*, *grade A*, dan *Best Imaginable*. Ini menunjukkan bahwa desain aplikasi telah berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dalam mendukung gaya hidup *slow living*.
- b. Pendekatan *design thinking* terbukti efektif dalam menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, melalui lima tahap iteratif yang memungkinkan desain disesuaikan berdasarkan umpan balik pengguna.
- c. Evaluasi ahli memberikan masukan yang berguna, seperti penyesuaian ukuran elemen visual, peningkatan navigasi, dan penambahan fitur aksesibilitas. Masukan ini akan dipertimbangkan pada iterasi desain mendatang untuk memastikan aplikasi semakin sesuai dengan kebutuhan pengguna yang lebih luas.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari analisis dan desain *user interface* dan *user experience* untuk aplikasi *slow living* yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi panduan untuk penelitian di masa depan. Saran tersebut meliputi :

- a. Mengoptimalkan dan mempertimbangkan untuk membuat fitur-fitur lain yang relevan dan sesuai dengan konsep *slow living*, seperti komunitas atau fitur rekomendasi.
- b. Mempertimbangkan evaluasi ahli dengan melakukan penyesuaian pada ukuran elemen visual di halaman utama agar lebih proporsional, serta memperbaiki struktur informasi untuk meningkatkan pemahaman pengguna terhadap fitur yang tersedia.
- c. Memperluas target pengguna dengan menyertakan demografi yang lebih beragam dan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dari berbagai latar belakang.
- d. Melanjutkan pengembangan desain menjadi bentuk aplikasi dalam versi *mobile* agar dapat diakses dan digunakan oleh pengguna di berbagai perangkat.

DAFTAR PUSTAKA

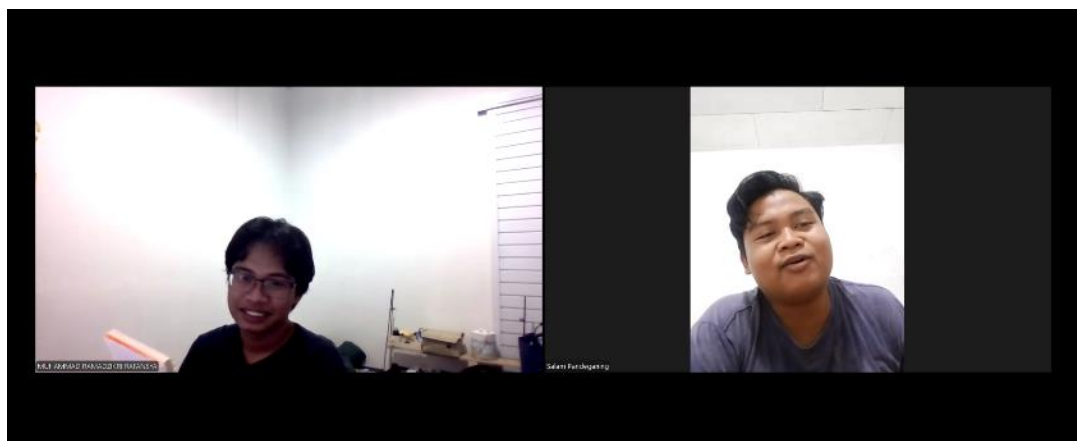
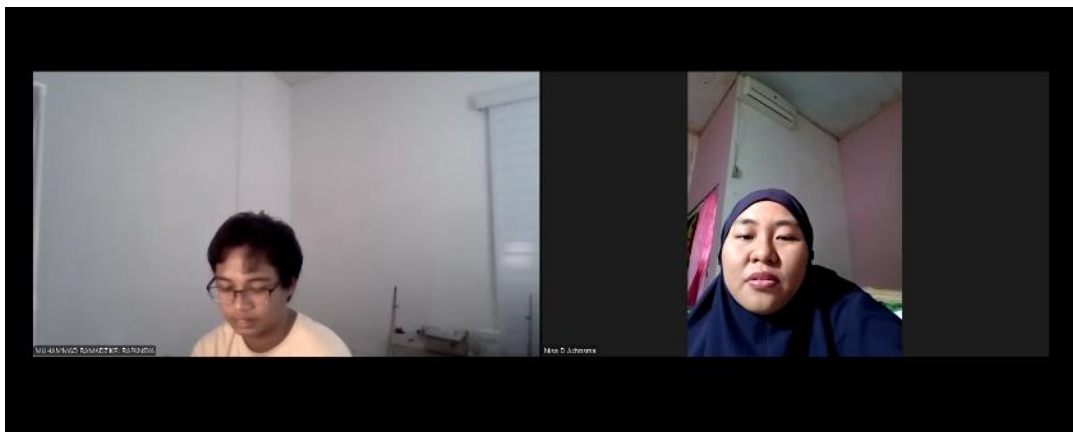
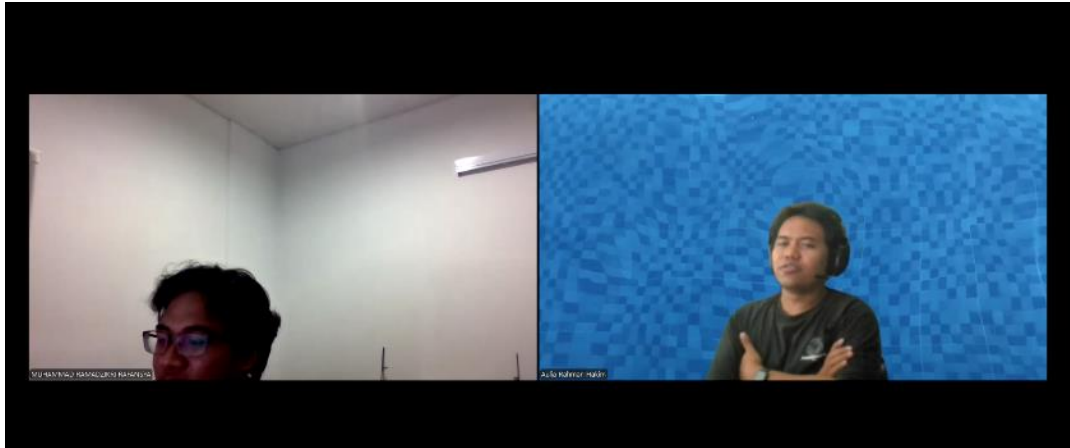
- Al Baihaqi, F., & Suranto, B. (2023). Perancangan UI/UX Berbasis Android untuk Manajemen Keuangan Pribadi dengan Metode Design Thinking. *AUTOMATA*, Vol. 4(No. 2). <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/28844>
- Almayda, R. A. (2022). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AYO BERAKSI (BELAWAN BERSIH ANTI KORUPSI) DENGAN METODE DESIGN THINKING*.
- Almayda, R. A., & Luthfi, A. (2022). *Perancangan Aplikasi Ayo Beraksi Dengan Metode Design Thinking*. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/24128>
- Alsindo, Y., Ariandi, M., Zuhri Yadi, I., & Oktarina, T. (2023). RANCANG BANGUN DESIGN UI/UX PADA APIKASI WORKFIT MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(2), 331–343.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. In *Journal of Usability Studies* (Vol. 4).
- Brooke, J. (1996). SUS : A “Quick and Dirty” Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry*, 207–212. <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- Brooke, J. (2013). SUS: A Retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8, 29–40.
- Cahaya, K. D. (2018, March 13). *Hati-hati, “Dewasa Muda” adalah Usia Rawan Stres*. <https://lifestyle.kompas.com/read/2018/03/13/193000620/hati-hati-dewasa-muda-adalah-usia-rawan-stres?page=all>
- Fiqriansyah, R. (2023). *PERANCANGAN USER INTERFACE & USER EXPERIENCE PADA WEBSITE BESUREK COFFEE DENGAN METODE DESIGN THINKING*.
- Fiqriansyah, R., & Suranto, B. (2023). PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA DAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA WEBSITE BESUREK COFFEE DENGAN METODE DESIGN THINKING. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 11(2), 643–656. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i2.1028>
- Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability* (3rd ed.). New Riders.
- Kurnianto, F., & Wahyuni, E. G. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung. *AUTOMATA*, 3(2). <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/24308/14056>

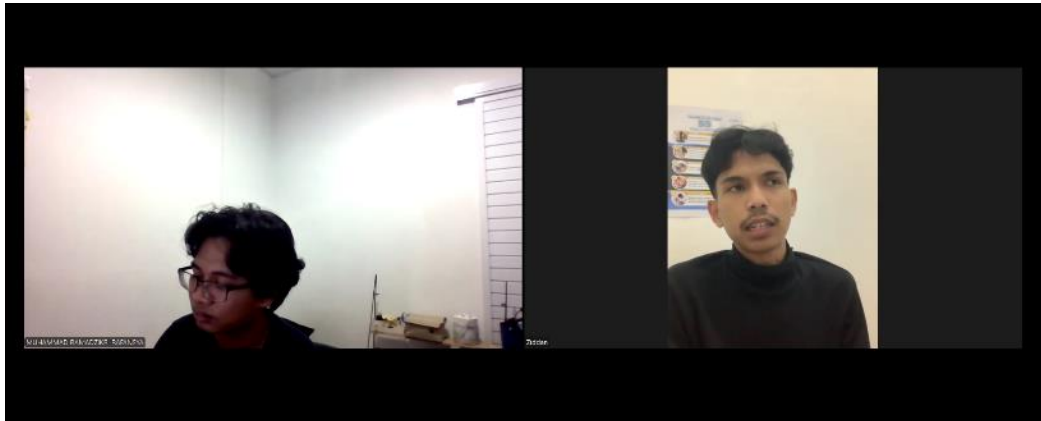
- Manumpil, E. L., David, L. E. V., & Pali, C. (2023). Hubungan antara kecanduan internet (internet addiction) dengan fear of missing out (FoMO) pada mahasiswa FK UNSRAT angkatan 2021. *J Kedokt Kom Tropik*, 11(2), 503–508.
- McAlary, B. (2018). *SLOW: Live Life Simply*.
- Morville, P. (2004, June 21). *User Experience Design*.
https://semanticstudios.com/user_experience_design/
- Nadillah, M. F., Voutama, A., Informasi, S., Karawang, S., Ronggo Waluyo, J. H., Timur, T., Karawang, J., & Barat, I. (2024). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DAUR ULANG SAMPAH BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 3).
- Nielsen, J. (2000, March 18). *Why You Only Need to Test with 5 Users*.
<https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>.
- Pratama, R. E. (2023). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE E-COMMERCE YADA PADA PERUSAHAAN CV GPA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*.
- Putri, A. F. (2018). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35.
<https://doi.org/10.23916/08430011>
- Radek. (2023, March 17). *Exploratory Research*. <https://thestory.is/en/journal/exploratory-research/>
- Rahman, A. (2022). Ganteng Tidak Harus Mewah: Studi terhadap Gaya Hidup Sederhana pada Tiga Mahasiswa di Kota Makassar. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11), 4070–4075. <https://doi.org/10.56799/jim.v1i11.991>
- Ramadhan, D. W., Soedijono, B., & Pramono, E. (2019). PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 04(02), 139–147. <https://excelindo.co.id>
- Rapri, H. P., Rokhmawati, R. I., & Hanggara, B. T. (2022). Perancangan dan Pengembangan User Experience Sistem Penilaian Karyawan 360 Derajat PT. Kaltim Daya Mandiri. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(4), 2548–2964.
<http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Reynaldi, A. (2019). *PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) APLIKASI PENCARI KOST*.

- Ruspandi, A. A. K., & Mahendra, A. S. (2018). Penerapan Healing Architecture dengan Konsep Slow Living dalam Perancangan Ruang Publik Pereda Stres. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol. 7, No.2*. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i2.33492>
- Rusydi, M. H., & Nuryasin, I. (2024). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI HIDUP SEHAT BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Journal Of Information Systems And Informatics Engineering*, 8(1), 54–64. <https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4168>
- Sari, S. A., & Lukito, Y. N. (2017). *Slow living as an Alternative Response to Modern Life*.
- Shafira, J. (2022). *Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Website Manajemen Material Scaffolding Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus PT. Graha Mandala Sakti)*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/40441>
- SlowLivingLDN. (n.d.). *What is slow living?* Retrieved March 12, 2024, from <https://slowlivingldn.com/what-is-slow-living/>
- Soewondo, S. (1996). Stress factors in modern urban lifestyles : an Indonesian perspective. *Asia Pacific Journal of Clinical Nutrition, Volume 5*(Number 3), 135–137.
- Solichuddin, R. B., & Wahyuni, E. G. (2021). Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi. *AUTOMATA Vol.2 No.2*. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19477>
- Susan Ballinger. (2024, January 27). *Slow Living Movement: The 7 Principles of this Lifestyle*. <https://www.sassysisterstuff.com/what-is-the-slow-living-movement/#:~:text=t%20always%20better,-,Slow%20Living%20Principles,living%20an%20honest%2C%20clean%20life.>
- Susilo, E., Danang Wijaya, F., & Hartanto, R. (2018). Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application. In *JNTETI* (Vol. 7, Issue 2).
- Umiga, M. (2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(2), 56–62. <https://doi.org/10.54066/jci.v2i2.242>

LAMPIRAN

1. Wawancara terhadap calon pengguna





2. Testing Aplikasi

TASK

Masuk ke Aplikasi

Tester diminta untuk membuka aplikasi, melakukan login dengan akun yang telah disediakan, dan memastikan bahwa mereka dapat melihat halaman utama setelah berhasil masuk.

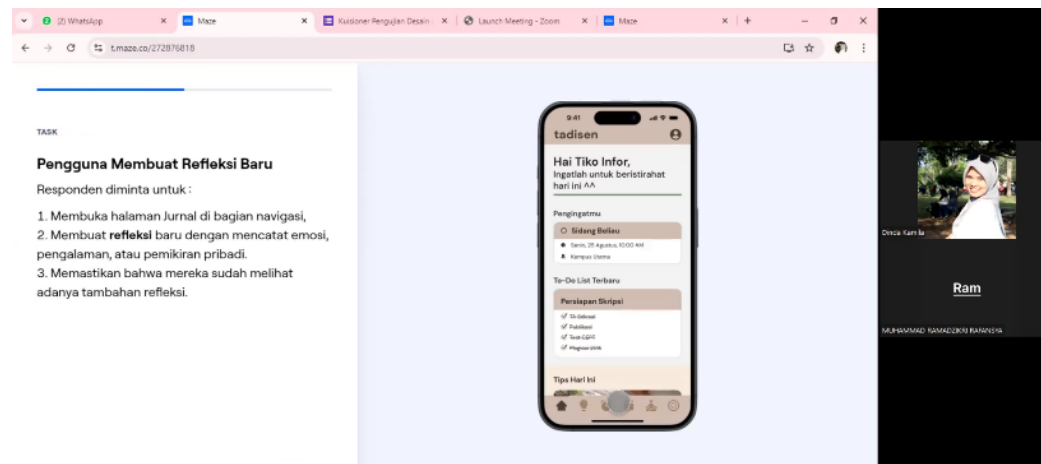
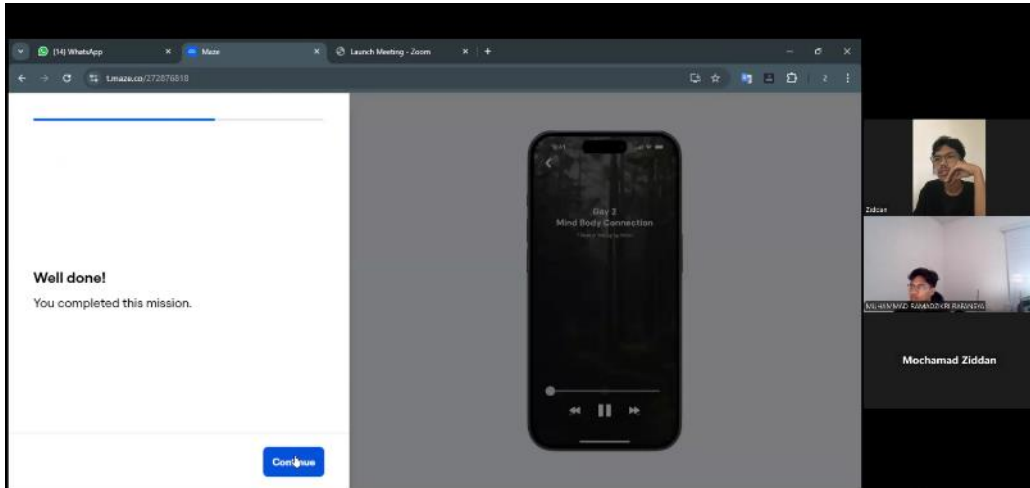
The screenshot shows a mobile app interface with a white background and the text "Selamat Datang" (Welcome) in the center. A small video call window is visible in the top right corner.

TASK

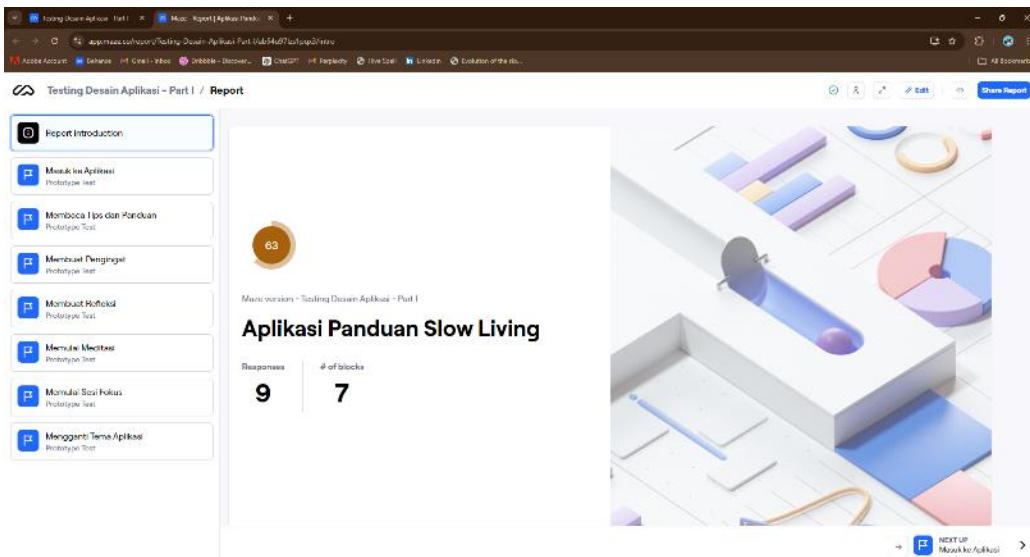
Membuat Refleksi

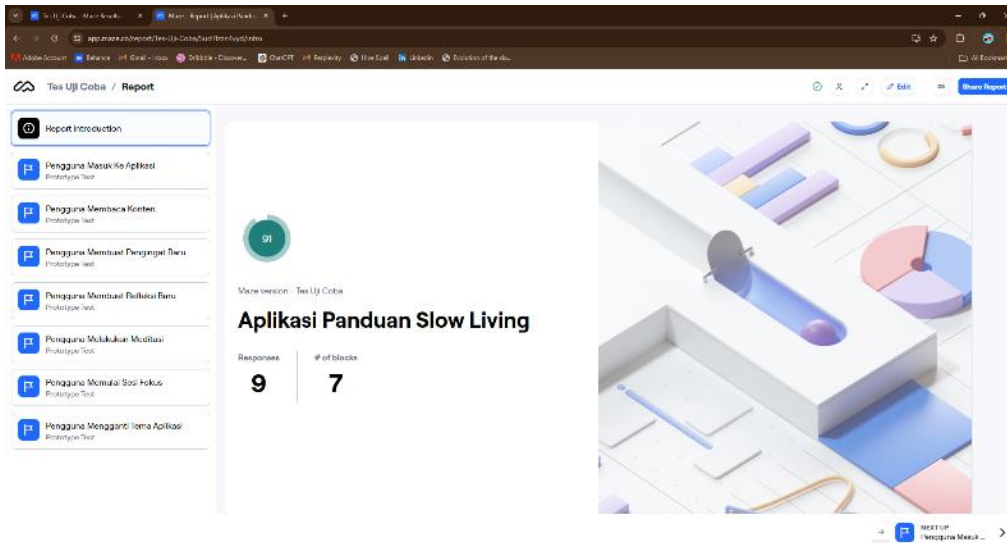
Tester diminta untuk membuka halaman "Jurnal" di bagian navigasi dan membuat **Refleksi** baru dengan mencatat pengalaman atau pemikiran pribadi. Tester juga diharapkan untuk memastikan bahwa mereka sudah melihat adanya tambahan refleksi.

The screenshot shows a mobile app interface with a dark background. The text "Hai Tiko Infor, Ingatlah untuk beristirahat hari ini ^^" is displayed. Below it, there are sections for "Pengingatmu" (Reminders) and "To-Do List Terbaru" (Latest To-Do List). A small video call window is visible in the top right corner.

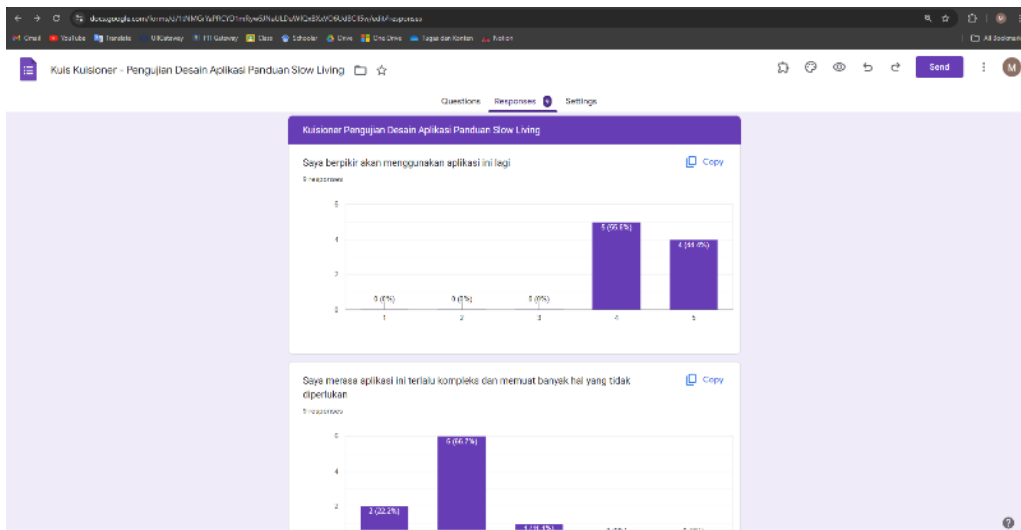


3. Hasil dari Maze





4. Hasil Kuesioner Google Form



This screenshot shows the 'Kritik dan Saran' (Feedback and Suggestions) section of the Google Form. It contains the following text:

Kesan mengenai aplikasi

Aplikasi yang menarik dan memberikan berbagai macam fitur untuk menunjang pelaksanaan hidup slow living

Sangat enak digunakan, desainnya sangat menarik, berencana menggunakan aplikasi saat launching

Aplikasi ini memiliki desain minimalis yang membuat pembawaan aplikasi menjadi tenang, navigasi juga lengkap dan sederhana

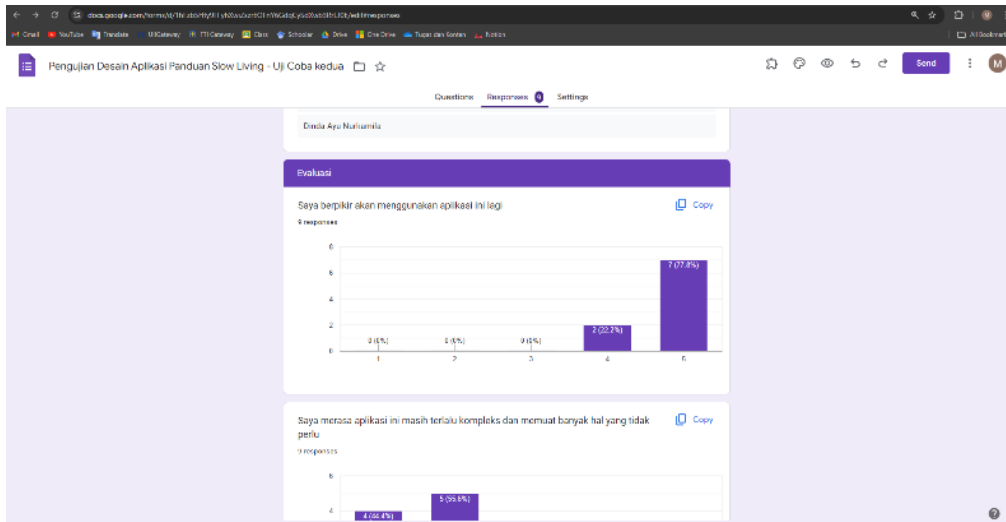
Aplikasi ini cukup mudah digunakan, saya cukup membacanya dalam uji coba penggunaan aplikasi ini, because untuk fitur yang kompleks, cukup membantu dalam memahami saya walaupun masih-banyak saran ahli ahli melaluianya ke media sosial yang belum tentu bening-bak

Menarik untuk dikembangkan lagi

Begitu digunakan untuk ngunduh kehidupan

pemilihan warna tone nya bagus, tapi komplementari dari warnanya masih bisa diperbaiki, secara fungsi aplikasinya sudah bisa jadi solusi efektif untuk self task atau reminder

Kritik dan saran membangun untuk aplikasi



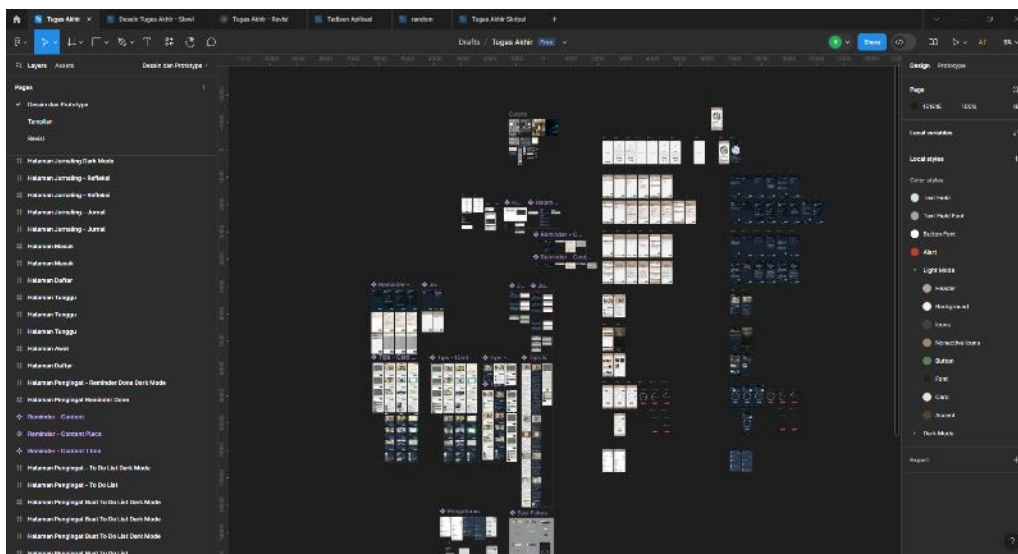
Kritik

navigasinya terlihat terlalu kecil, takut sulit untuk dibaca
 overall, saya puas dengan aplikasi ini.
 Tidak ada kritik
 tidak ada, with tugas awal

Saran

tidak ada, saya harap aplikasi ini dapat dirilis.
 ada pilihan font untuk tampilan interfacenya
 fitur navigasi lebih keterangan dan bisa kustomisasi tampilan sedikit

5. Desain Figma



6. Rekapitan Hasil Wawancara

1	Nama saya Khairunnisa, saya berusia 22 tahun, saat ini berdomisili di Banjarbaru, dan saat ini saya sedang kuliah.
2	Saya pernah mendengar tentang konsep slow living dari sosial media.
3	Saya mengetahui slow living sebagai gaya hidup yang santai dan damai tetapi tetap teratur. Konsep ini terasa relevan bagi saya dalam mencari keseimbangan hidup.
4	Jika saya mencoba menerapkan prinsip slow living, saya akan berusaha untuk menjadi lebih mindful dalam aktivitas sehari-hari.
5	Tantangan terbesar yang saya prediksi adalah menghadapi kejadian-kejadian tidak terduga yang bisa mengganggu upaya untuk tetap santai.
6	Saya cukup tertarik untuk menggunakan aplikasi mobile yang mendukung gaya hidup slow living, dengan tingkat ketertarikan 7.
7	Fitur yang saya anggap penting adalah catatan, timer, notifikasi, waktu fokus, dan refleksi diri.
8	Saya berharap aplikasi ini bisa memberikan tips praktis dan pengingat yang membantu saya dalam menerapkan gaya hidup slow living.
9	Saya lebih suka desain UI yang minimalist untuk pengalaman pengguna aplikasi mobile slow living.
10	Elemen visual yang menarik bagi saya termasuk penggunaan warna soft dan dark mode untuk meningkatkan kenyamanan penggunaan.

1	Nama saya Reza, berusia 22 tahun, berdomisili di Yogya, dan saat ini saya sedang kuliah di semester akhir.
2	Saya pernah mendengar tentang konsep slow living dari teman.
3	Saya mengetahui slow living sebagai gaya hidup yang santai dan teratur. Namun, saya merasa gaya hidup ini kurang relevan bagi saya.
4	Jika saya mencoba menerapkan prinsip slow living, saya akan membiasakan diri untuk rutin bangun pagi dan merapikan kasur setiap hari.
5	Tantangan yang saya prediksi adalah kurangnya motivasi dan niat, serta pengaruh lingkungan sekitar.
6	Saya lumayan tertarik untuk menggunakan aplikasi ini dengan tingkat ketertarikan 7.
7	Fitur mode fokus adalah yang paling penting bagi saya.
8	Saya berharap aplikasi ini menyediakan konten edukatif untuk memotivasi saya dalam menerapkan slow living.
9	Saya lebih suka desain yang sederhana untuk pengalaman pengguna aplikasi.

10	Saya suka warna pastel dan desain yang mirip dengan aplikasi Money Love.
----	--

1	Nama saya Raihan, usia saya 22 tahun, saya berdomisili di Yogya, dan saya sedang kuliah di semester akhir.
2	Saya sudah pernah mendengar tentang konsep slow living dari teman.
3	Slow living bagi saya adalah menjalani hidup dengan tempo sendiri dan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.
4	Jika saya mencoba menerapkan prinsip slow living, saya akan lebih fokus pada momen saat ini.
5	Tantangan yang saya prediksi adalah rasa malas dan pengaruh kehidupan orang lain yang bisa mengganggu.
6	Saya lumayan tertarik dengan aplikasi ini dengan tingkat ketertarikan 8.
7	Fitur jurnaling dan mode fokus sangat penting bagi saya.
8	Saya berharap aplikasi ini memberikan pengingat secara berkala.
9	Saya lebih suka desain yang kompleks dan informatif untuk pengalaman pengguna.
10	Saya suka warna soft untuk elemen desain aplikasi.

1	Nama saya Dawwam, berusia 22 tahun, berdomisili di Yogya, dan saat ini saya sedang kuliah di semester akhir.
2	Saya tidak pernah mendengar tentang konsep slow living sebelumnya.
3	Meskipun saya tidak familiar dengan istilah tersebut, saya merasa konsep slow living relevan untuk diterapkan.
4	Jika saya menerapkan prinsip slow living, saya akan berusaha untuk tidak terlalu memikirkan kehidupan orang lain dan lebih menikmati hidup.
5	Tantangan terbesar yang saya prediksi adalah takut menjadi terlalu santai dan tidak produktif.
6	Saya tertarik untuk menggunakan aplikasi ini dengan tingkat ketertarikan 7.
7	Mode fokus adalah fitur yang saya anggap paling penting.
8	Saya berharap aplikasi ini bisa memberikan reminder untuk menjaga komitmen terhadap gaya hidup slow living.
9	Saya lebih suka desain yang minimalis dan mudah diakses.
10	Saya suka ikon yang unik dan desain minimalis tetapi tidak kaku, seperti pada aplikasi Facebook.

1	Nama saya Dinda, berusia 23 tahun, berdomisili di Banjarmasin, dan saya bekerja sebagai MC dan pengajar.
2	Saya belum pernah mendengar tentang konsep slow living sebelumnya.
3	Meskipun saya baru mengenal istilah tersebut, saya merasa slow living sangat relevan untuk saya.
4	Saya akan berusaha untuk lebih mindful dalam kegiatan sehari-hari saya.
5	Tantangan terbesar adalah jadwal yang padat.
6	Saya lumayan tertarik untuk menggunakan aplikasi ini dengan tingkat ketertarikan 10.
7	Fitur fokus adalah yang paling penting bagi saya.
8	Saya berharap aplikasi ini bisa memberikan motivasi dan dukungan.
9	Saya lebih suka desain yang kompleks dan informatif.
10	Saya lebih menyukai desain yang terstruktur dengan warna elegan dan minimalis, seperti pada Pinterest.

1	Nama saya Aulia, usia saya 22 tahun, berdomisili di Yogyakarta, dan saya sedang kuliah di semester akhir sambil magang.
2	Saya mengetahui tentang slow living melalui Youtube.
3	Slow living bagi saya adalah konsep hidup mengikuti arus, dan saya merasa ini penting untuk diterapkan.
4	Saya akan berusaha melakukan refleksi diri sebagai bagian dari slow living.
5	Tantangan terbesar adalah mengubah kebiasaan yang sudah lama terbentuk.
6	Saya tertarik dengan aplikasi ini dengan tingkat ketertarikan pada mode fokus.
7	Fitur jurnal dan pengingat adalah yang paling penting bagi saya.
8	Saya berharap aplikasi ini dapat memberikan pengingat secara konsisten.
9	Saya lebih suka desain yang simpel dan minimalis.
10	Saya suka dark mode, desain yang tidak kaku, pastel, dan terinspirasi dari Line.

1	Nama saya Farah, berusia 22 tahun, berdomisili di Banjarbaru, dan saya sedang kuliah sambil aktif dalam organisasi dan magang.
2	Saya pernah mendengar tentang slow living melalui media sosial.
3	Saya memahami slow living sebagai gaya hidup yang berorientasi pada menikmati sesuatu yang kita hargai, meskipun saya merasa ini kurang relevan bagi saya.
4	Jika saya menerapkannya, saya akan meluangkan waktu untuk mendalami passion saya.
5	Tantangan yang saya prediksi adalah kondisi sekitar yang dapat mempengaruhi.
6	Saya cukup tertarik dengan aplikasi ini dengan tingkat ketertarikan pada fitur reminder.

7	Fitur yang saya anggap penting adalah jurnaling dan mode fokus.
8	Saya berharap aplikasi ini bisa memberikan quotes, pengingat, hiburan, dan tips trik.
9	Saya lebih suka desain yang kompleks dan informatif.
10	Saya suka elemen desain yang tidak hanya tulisan, tetapi juga maskot dan ikon, seperti Money+.

1	Nama saya Salam, berusia 22 tahun, berdomisili di Banjarbaru, dan saya mahasiswa semester akhir dengan pekerjaan paruh waktu.
2	Saya belum pernah mendengar tentang slow living sebelumnya.
3	Meskipun saya baru mengenal istilah tersebut, saya merasa slow living sangat relevan untuk diterapkan.
4	Jika saya menerapkannya, saya akan berusaha untuk lebih menikmati hidup dan momen yang ada.
5	Tantangan yang saya prediksi adalah keadaan sekitar yang bisa mempengaruhi fokus saya.
6	Saya tertarik menggunakan aplikasi ini dengan terutama pada fitur jurnaling dan fokus.
7	Fitur jurnaling dan mode fokus sangat penting bagi saya.
8	Saya berharap aplikasi ini dapat memberikan tips dan panduan yang jelas.
9	Saya lebih suka desain yang sederhana dan minimalis.
10	Saya suka warna-warna yang berkaitan dengan alam dan desain yang tidak terlalu rumit.

1	Nama saya Ziddan, berusia 22 tahun, berdomisili di Purwokerto, dan saya bekerja full time sebagai leader branding.
2	Saya pernah mendengar tentang slow living.
3	Saya melihat slow living sebagai penerapan konsep hidup yang tidak terburu-buru, dan merasa konsep ini cukup relevan.
4	Saya akan membagi prioritas saya dan meluangkan waktu untuk aktivitas yang berarti.
5	Tantangan terbesar adalah menyeimbangkan prioritas.
6	Saya tertarik menggunakan aplikasi ini dengan tingkat ketertarikan pada fitur mode fokus.
7	Fitur yang penting bagi saya adalah reminder dan diskusi anonim.
8	Saya berharap aplikasi ini dapat memberikan pengingat yang konsisten.
9	Saya lebih suka desain yang minimalis.
10	Saya lebih suka light mode dan dark mode dengan warna netral dan font sans serif.