

Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Slow Living dengan Design Thinking

Muhammad Ramadzikri Rafansya¹, Beni Suranto²

20523123@students.uui.ac.id¹, beni.suranto@uui.ac.id²

¹ Program Studi Informatika Program Sarjana FTI UUI, Universitas Islam Indonesia

² Jurusan Informatika FTI UUI, Universitas Islam Indonesia

Informasi Artikel

Diterima : 9 Sep 2024
Direvisi : 18 Sep 2024
Disetujui : 29 Okt 2024

Kata Kunci

Design Thinking, Slow Living, User Experience, User Interface,

Abstrak

Gaya hidup modern yang cepat sering menyebabkan stres, terutama di masyarakat urban dengan rutinitas padat dan tuntutan produktivitas tinggi. *Slow living* muncul sebagai solusi alternatif, menawarkan cara hidup yang lebih bermakna dan seimbang, terutama pasca pandemi COVID-19 saat kesejahteraan menjadi prioritas. Penelitian ini bertujuan merancang UI dan UX untuk aplikasi mobile *slow living* menggunakan pendekatan design thinking yang terdiri dari lima tahap: *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Metode ini dipilih karena menekankan solusi berpusat pada pengguna, dengan fokus pada kesederhanaan, kemudahan penggunaan, dan estetika sesuai prinsip *slow living*. Aplikasi ini diharapkan membantu pengguna menemukan keseimbangan dalam gaya hidup cepat. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi ini memperoleh skor *System Usability Scale (SUS)* sebesar 90,83, menandakan penerimaan baik oleh pengguna dan pengalaman yang sesuai dengan prinsip *slow living*.

Keywords

Design Thinking, Slow Living, User Experience, User Interface

Abstract

In today's fast-paced urban environments, stress and mental fatigue are increasingly prevalent due to demanding routines and high productivity expectations. In response, the concept of slow living has gained traction as an alternative lifestyle, promoting mindfulness, balance, and well-being—especially following the COVID-19 pandemic, which heightened the need for mental and physical health prioritization. This study presents the design and development of a UI and UX for a slow living mobile application, employing the Design Thinking framework, which includes five iterative stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. This user-centered approach aligns with the slow living philosophy by prioritizing simplicity, ease of use, and aesthetic appeal. The application aims to assist individuals in achieving equilibrium amidst in a fast-paced lifestyle. Evaluation of the app yielded a high System Usability Scale (SUS) score of 90.83, demonstrating strong user acceptance and confirming that the experience resonates with the principles of slow living.

A. Pendahuluan

Gaya hidup masyarakat modern di wilayah urban identik dengan gaya hidup serba cepat atau yang biasa disebut *fast paced lifestyle*. *Fast paced lifestyle* merupakan istilah yang biasa digunakan dalam gaya hidup dengan aktivitas padat dan terus menerus. Di sini 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 [1]. *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. Terutama di masa dewasa awal, karena masa ini penyesuaian diri terhadap pola hidup yang baru [2]. Selain itu di era teknologi yang terus berkembang ini, teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat modern. Salah satu dampaknya adalah terjadinya perubahan dalam pola hidup dan interaksi sosial. Dampak ini memiliki efek buruk yaitu terlalu bergantungnya orang-orang pada teknologi sehingga dapat menyebabkan gangguan fokus dan konsentrasi, stres, dan kecemasan [3].

Dalam situasi seperti ini, orang-orang mulai mempertimbangkan cara hidup alternatif yang dapat membantu mereka menemukan keseimbangan dan ketenangan sambil mengurangi stres. *Slow living* muncul sebagai alternatif yang menawarkan jalan keluar dari kecemasan dan ketegangan yang diakibatkan oleh *fast paced lifestyle*. *Slow living* juga dapat diartikan sebagai gaya hidup yang pada hakikatnya mengajak individu untuk memperlambat langkah, merenungkan, dan mengevaluasi nilai-nilai dalam kehidupan mereka untuk menemukan makna dan tujuan hidup. Konsep *slow living* menjadi semakin relevan ketika pandemi COVID-19 melanda banyak negara. Hal ini dibuktikan dari analisis tren Google dunia menunjukkan bahwa minat terhadap *slow living* mengalami peningkatan pesat selama pandemi, ini menunjukkan pergeseran kesadaran masyarakat terhadap nilai-nilai penting dalam hidup.

Berdasarkan fakta bahwa perkembangan teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari dan didukung dengan data naiknya minat masyarakat terhadap *slow living*, maka dirasa perlu adanya aplikasi sebagai panduan untuk membantu penerapan *slow living*. Perancangan aplikasi diawali dengan perancangan desain UI sebagai langkah awal dalam implementasi ide dan penentuan alur kerja dari aplikasi yang akan dibangun [4]. Desain UI dibuat mempertimbangkan kegunaannya, sedangkan UX dibuat dengan mempertimbangkan pengalaman pengguna menggunakan sistem [5]. Pendekatan *Design Thinking* digunakan pada penelitian ini dikarenakan pendekatan ini menempatkan pengguna di pusat perhatian dari proses desain [6]. Terdapat lima tahap pada *Design Thinking* yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*

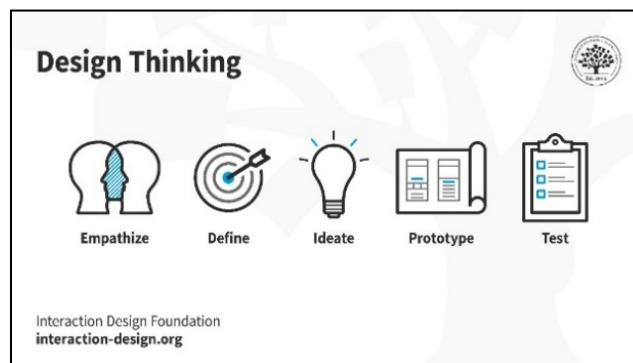
Beberapa penelitian pernah dilakukan dengan menerapkan pendekatan *design thinking* dan berkaitan gaya hidup, penelitian pertama adalah "*Rancang Bangun Design UI/UX pada Aplikasi Workfit Menggunakan Metode Design Thinking*" [7]. Dijelaskan bahwa penelitian dilakukan untuk mengembangkan aplikasi kesehatan dengan pendekatan *design thinking*. Penelitian lain, "*Perancangan UI/UX Berbasis Android untuk Manajemen Keuangan Pribadi dengan Metode Design Thinking*" [8]. Dijelaskan bahwa penelitian dilakukan untuk mengeksplorasi perancangan UI/UX untuk aplikasi manajemen keuangan pribadi dengan

pendekatan *design thinking*. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman tentang efektivitas design thinking dalam merancang aplikasi mobile, yang sejalan dengan fokus penelitian ini. Terakhir, penelitian lainnya dalam konteks yang sama yaitu “Perancangan UI/UX Aplikasi Hidup Sehat Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking” [9] di mana penelitian tersebut bertujuan merancang aplikasi untuk gaya hidup sehat.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus membahas gaya hidup *slow living* dan menerapkan *design thinking* masih sangat sedikit, walaupun tema ini semakin relevan dalam konteks kehidupan modern. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus untuk merancang desain UI/UX yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga mendukung pengguna dalam menerapkan prinsip-prinsip *slow living*.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design thinking*, 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. Terdapat lima tahapan utama yang dilakukan pada penelitian ini, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Design Thinking [10]

A. Empathize

Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang apa yang dilakukan, dikatakan, dipikirkan, dan dirasakan oleh pengguna. Proses ini dilakukan sebagai langkah awal untuk pembuatan sebuah aplikasi sebagai upaya mengetahui hal-hal yang dibutuhkan oleh pengguna [11]. Pada tahap ini peneliti berempati dengan calon pengguna untuk mengidentifikasi inti dari masalah yang ingin dipecahkan dalam pengembangan aplikasi.

B. Define

Tahap ini tujuannya untuk mengamati dan menganalisis permasalahan pengguna dengan menggunakan hasil penelitian dan observasi guna mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Dalam proses ini, pengumpulan ide menjadi penting untuk pengembangan fitur, sehingga dapat menjadi solusi bagi masalah yang sudah didefinisikan pada tahap *empathize* [12].

C. Ideate

Pada tahapan ini *brainstorming* dilakukan, tujuannya adalah mencari ide dan solusi yang bisa membantu memecahkan masalah pengguna berdasarkan apa yang telah dipelajari sebelumnya [13]. Proses ini dikonsentrasikan untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai panduan dasar dalam membuat *prototype* desain yang akan dibuat [14]. Pada tahap ini, ide-ide kreatif dikumpulkan untuk memecahkan masalah pengguna. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi berbagai ide, konsep, dan gagasan alternatif yang dapat digunakan untuk memberikan solusi yang tepat dan efisien.

D. Prototype

Tahap ini berisi proses pembentukan dan pengembangan dari ide-ide ke dalam bentuk *prototype* dengan tujuan untuk mencari solusi dari masalah yang sudah diidentifikasi pada tahap-tahap sebelumnya [12]. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi dan memvisualisasikan ide-ide secara konkret, sehingga dapat diuji, diperbaiki, dan dikembangkan lebih lanjut. Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan *prototype* untuk menyelesaikan masalah dan kebutuhan pengguna pada tahap-tahap sebelumnya. Dengan *prototype*, peneliti dapat memilih model atau versi produk yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna. Peneliti dapat menggambarkan secara visual dan interaktif fitur, tata letak, dan fungsi yang diharapkan dari produk akhir.

E. Test

Tahap di mana *prototype* diuji dengan pengguna nyata untuk memperoleh umpan balik serta memastikan apakah tujuan perancangan telah tercapai [11]. Pada tahap ini, *prototype* yang sudah dibuat di tahap sebelumnya, diuji menggunakan alat ukur *usability testing* dengan menerapkan *task scenarios* untuk mengumpulkan data tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan *prototype*. *Task scenario* ini digunakan untuk menguji aspek efektivitas dan efisiensi dari desain yang sudah dibuat [15].

C. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Tahap Emphatize

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.

1) Observasi

Observasi yang dilakukan adalah observasi tidak langsung yang mana hasil observasi ini peneliti menentukan kriteria calon pengguna yang menjadi target utama untuk aplikasi ini. Kriteria calon pengguna ditunjukkan oleh Tabel 1

Tabel 1. Kriteria Calon Pengguna

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

Kriteria pengguna ini dipilih karena individu berusia 19-25 tahun sering mengalami tekanan akibat transisi hidup yang cepat, yang mendorong mereka merasa perlu memperlambat dan mencari keseimbangan. Selain itu, mereka membutuhkan panduan praktis untuk menerapkan konsep *slow living*, mengingat banyaknya informasi yang ada dapat menyebabkan kebingungan. Pemahaman tentang teknologi juga menjadi faktor penting, karena aplikasi digital dapat memberikan solusi yang mudah diakses dan terstruktur untuk membantu mereka menerapkan prinsip-prinsip *slow living* dalam kehidupan sehari-hari.

2) Wawancara

Setelah menentukan kriteria calon pengguna, selanjutnya dilakukan wawancara. Dengan 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. Rangkuman hasil dari wawancara akan dimasukkan ke dalam *empathy map* yang ditunjukkan oleh Tabel 2.

Tabel 2 Empathy Map

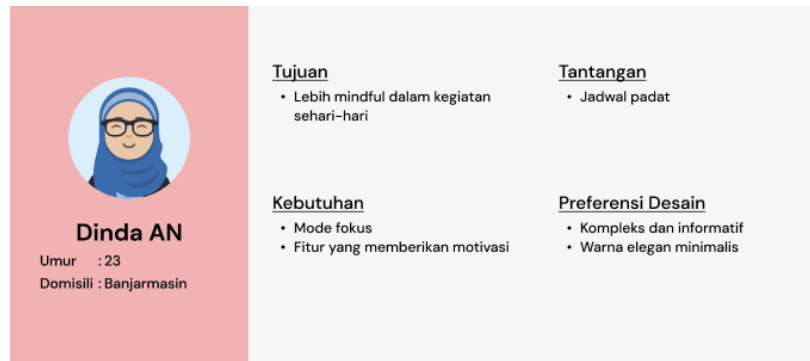
Says	Thinks	Does	Feels
"Saya tahu <i>slow living</i> sebagai gaya hidup yang santai dan damai, tetapi tetap teratur. Saya juga merasa <i>slow living</i> sangat relevan untuk saya."	Penerapan <i>slow living</i> dapat membantu mencari keseimbangan hidup.	Mencoba berkomitmen untuk lebih mindful dalam aktivitas sehari-hari dan melakukan refleksi diri.	Merasa tertekan oleh kehidupan yang cepat, ingin memperlambat, dan menikmati momen.
"Saya berharap aplikasi ini bisa memberikan tips praktis dan pengingat."	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 jurnalizing."	Meskipun <i>slow living</i> terasa kurang relevan, tetap ada keinginan untuk mencobanya demi meningkatkan kualitas hidup.	Menggunakan aplikasi yang mendukung gaya hidup <i>slow living</i> untuk mencatat, memfokuskan diri, dan mendapatkan pengingat.	Semangat untuk mencoba aplikasi yang dapat membantu menerapkan prinsip <i>slow living</i> .
"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 <i>slow living</i> .	Terdapat tingkat ketertarikan tinggi terhadap aplikasi, dengan harapan mendapatkan dukungan dan tips praktis.

B. Hasil Tahap Define

Tahap *define* dilakukan setelah peneliti memahami dan mengumpulkan analisis dari fase *empathize*. Pada tahap ini, peneliti berkonsentrasi pada masalah dengan mencari solusi dan ide baru yang bermanfaat bagi pengguna.

1) User Persona

User persona didapatkan dari informasi responden yang terkumpul selama sesi wawancara [12]. Informasi yang dimuat dalam proses pembuatan *user persona* ini antara lain : nama, umur, domisili, tujuan, kebutuhan, tantangan, dan preferensi desain dari pengguna tersebut.



Gambar 2. Salah Satu *User Persona*

2) How Might We

How might we (HMW) disusun berdasarkan informasi yang telah 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. Pertanyaan ini dengan awal yang sama yaitu "Bagaimana kita" untuk memastikan solusi-solusi dari pertanyaan pemicu sebagai tujuan perancangan [16]. Solusi ini digunakan sebagai dasar perancangan desain aplikasi nantinya.

Tabel 3. *How Might We*

How	Might
Bagaimana kita bisa menyediakan fitur yang membantu pengguna mengelola dan mengingat aktivitas <i>slow living</i> mereka dengan lebih efektif?	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?	Menggunakan fitur fokus dan meditasi 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?	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.

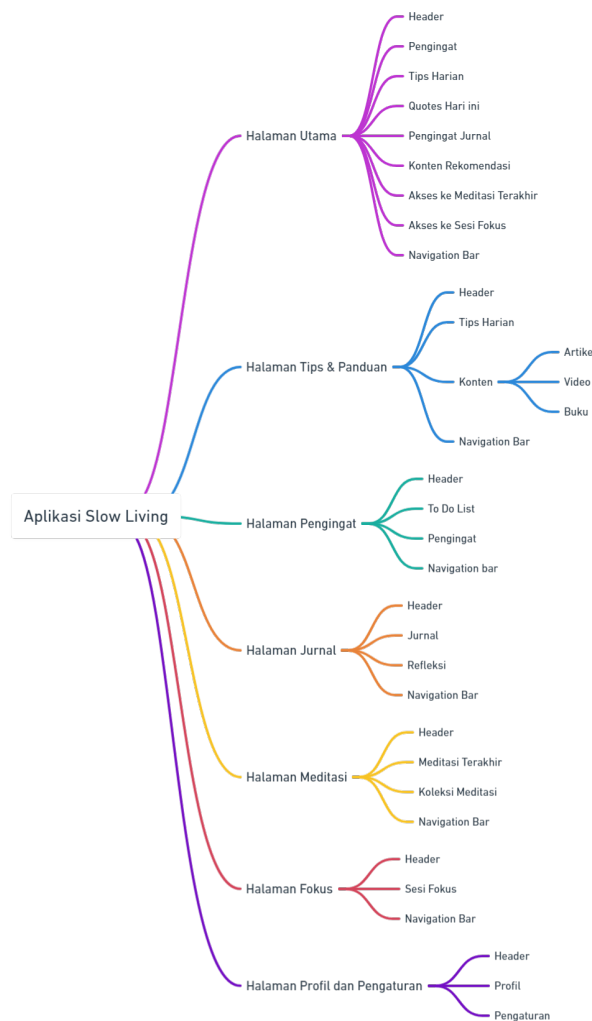
Kesimpulan dari pertanyaan *How Might We* (HMW) ini menekankan pentingnya mengembangkan aplikasi *slow living* yang menyediakan fitur pengingat dan jurnal untuk membantu pengguna mengelola aktivitas mereka, serta fitur fokus dan meditasi untuk mendukung praktik *mindfulness*. Desain yang sederhana dan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

C. Hasil Tahap Ideate

Pada tahap ini ide kreatif dikumpulkan sebanyak mungkin sebagai tanggapan terhadap masalah pengguna yang sudah diketahui pada tahap *define*. Untuk memberikan solusi yang efektif dan sesuai, ide tersebut diproses menjadi berbagai ide, konsep, dan alternatif.

1) Sitemap

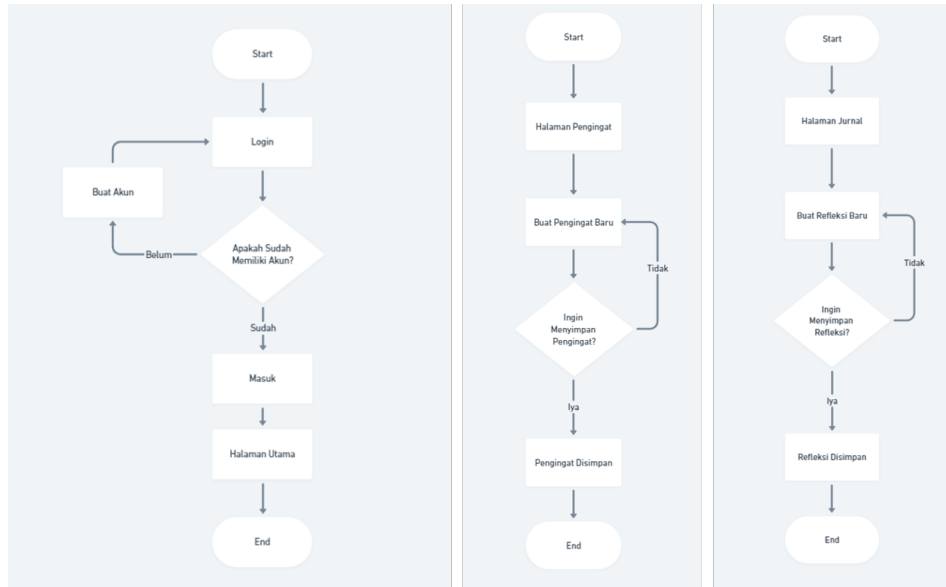
Sitemap berperan sebagai kerangka utama penyusunan dari aplikasi ini. *Sitemap* sendiri menggambarkan struktur dari aplikasi. Gambar 3 merupakan hasil dari pembuatan *sitemap*.



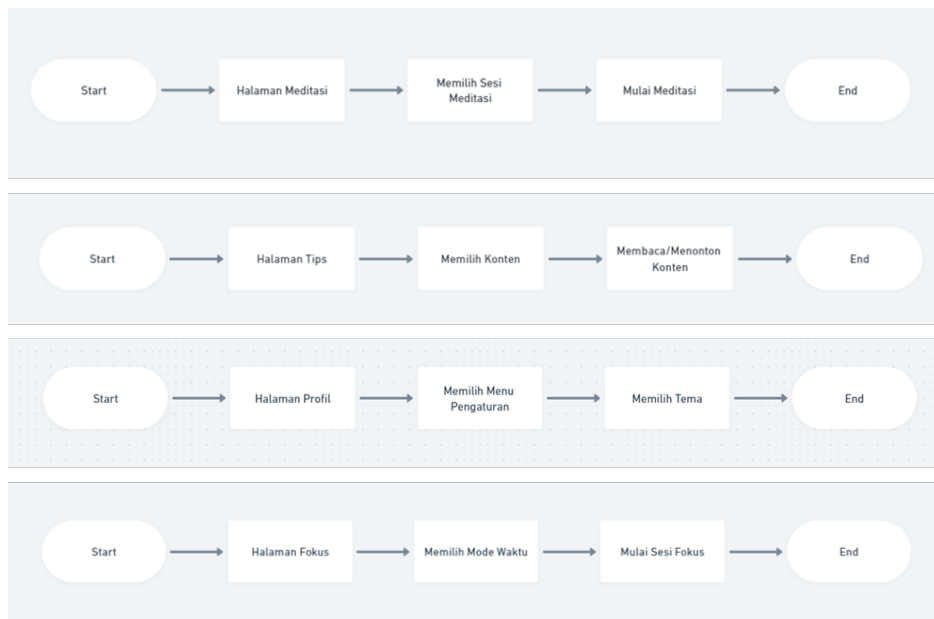
Gambar 3. Sitemap Aplikasi

2) User Flow

User flow menjelaskan alur pengguna untuk menyelesaikan tugas tertentu [11]. *User flow* aplikasi ini mencakup alur membuat akun dan melakukan login, alur membuka konten panduan, alur membuat jurnal refleksi, alur membuat pengingat, alur memulai meditasi, alur memulai sesi fokus, dan alur untuk mengganti tema.



Gambar 4. *User Flow* Masuk ke Aplikasi, Membuat Pengingat Baru, dan Membuat Jurnal Refleksi Baru

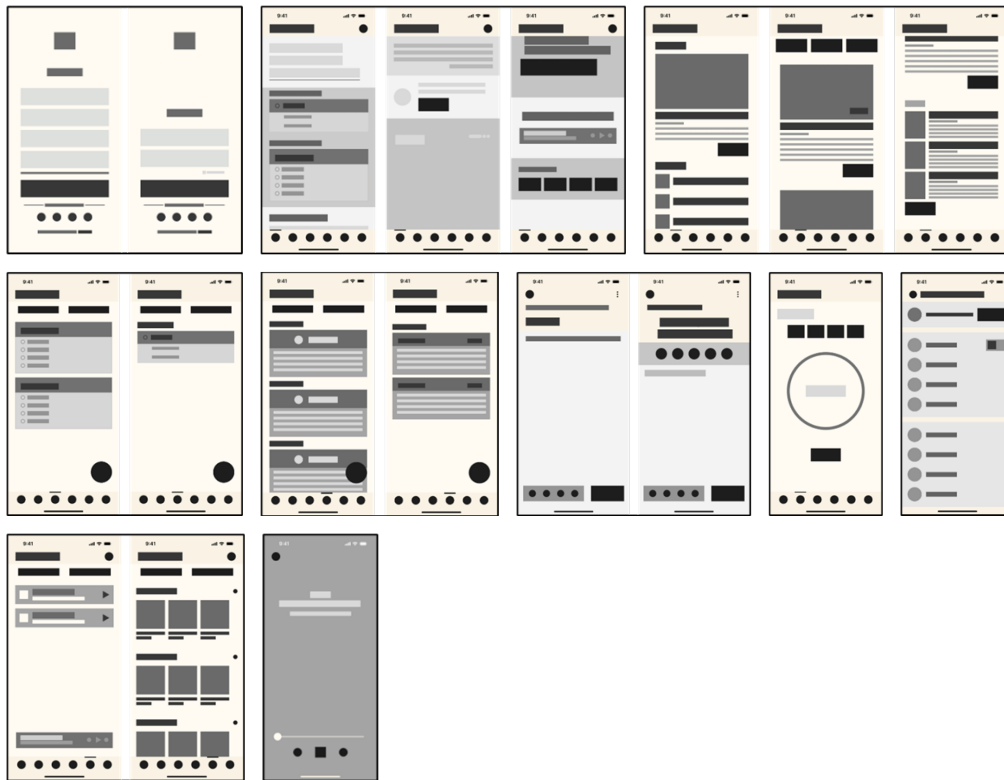


Gambar 5. *User Flow* Memulai Meditasi, Membuka Konten, Mengganti Tema, dan Memulai Sesi Fokus

3) Wireframe

Wireframe dibuat untuk memberikan gambaran awal bentuk desain antarmuka aplikasi yang akan dibangun [17]. Pembuatan *wireframe* disesuaikan

dengan struktur yang telah direncanakan di *sitemap*. Hasil dari pembuatan *wireframe* aplikasi ditunjukkan oleh Gambar 6



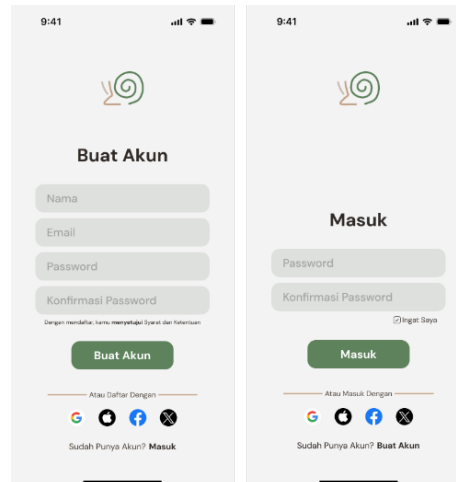
Gambar 6. *Wireframe Aplikasi*

D. Hasil Tahap Prototype

Pada tahap *prototype*, *wireframe* yang sebelumnya telah dibuat diimplementasikan menjadi bentuk prototipe yang lebih nyata [18]. Adapun hasil dari beberapa pengimplementasian *prototype* untuk aplikasi *slow living* adalah sebagai berikut :

1) Halaman Masuk dan Buat Akun

Pada awalnya pengguna akan ditampilkan halaman masuk. Apabila pengguna sudah memiliki akun, pengguna bisa memilih opsi “Masuk”. Sebaliknya, jika pengguna belum memiliki akun, mereka bisa memilih opsi “Buat Akun”. Selain itu pengguna dapat memilih masuk melalui pihak ketiga.

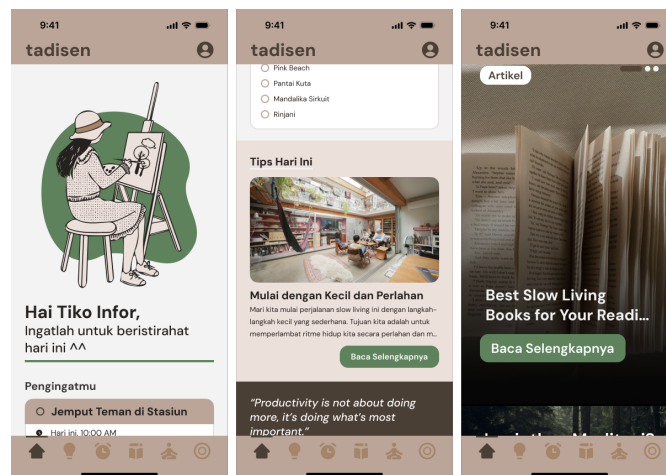


Gambar 7. *Prototype* Halaman Buat Akun dan Halaman Masuk

2) Halaman Utama

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 berfungsi untuk memberikan akses cepat ke berbagai fitur di dalam aplikasi ini.

Dengan menyajikan semua elemen penting dalam satu tampilan, halaman utama tidak hanya bertujuan untuk mempercepat interaksi pengguna dengan aplikasi, tetapi juga untuk mendukung penerapan prinsip *slow living* secara efisien dan efektif.



Gambar 8. *Prototype* Halaman Utama

3) Halaman Tips dan Panduan

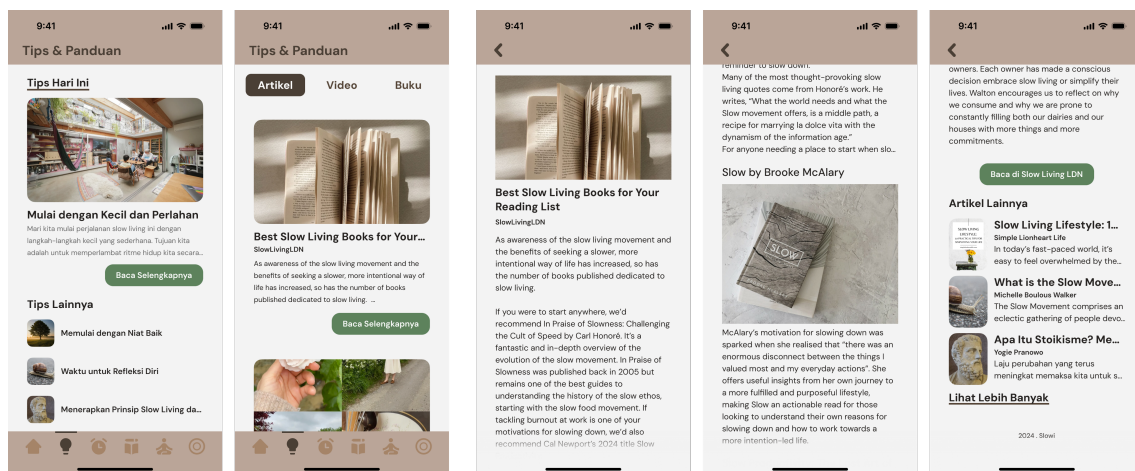
Halaman ini sendiri terbagi menjadi dua bagian utama yaitu bagian tips dan panduan. Bagian tips berisi informasi mengenai tips sehari-hari atau saran untuk menerapkan gaya hidup *slow living*. Sementara itu, bagian panduan dibagi lagi menjadi tiga sub bagian yaitu artikel, video, dan buku.

Halaman ini dibuat dengan tujuan untuk menyediakan informasi yang berguna kepada pengguna yang ingin memahami dan mengimplementasikan *slow living* dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini penting karena tidak semua orang memiliki

pengetahuan atau akses terhadap informasi yang dapat membantu mereka mengubah kebiasaan hidup mereka.

Selain itu, halaman ini juga berfungsi sebagai tempat untuk membangun komunitas dan keterlibatan pengguna. Dengan menyediakan konten yang bervariasi, seperti artikel, video, dan rekomendasi buku, pengguna didorong untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi topik *slow living*. Ini dapat menciptakan ruang bagi pengguna untuk belajar, berbagi pengalaman, dan terinspirasi oleh orang lain yang memiliki tujuan serupa.

Dengan demikian, halaman tips dan panduan tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga memfasilitasi pertumbuhan pribadi dan dukungan sosial bagi mereka yang berusaha menerapkan *slow living*.

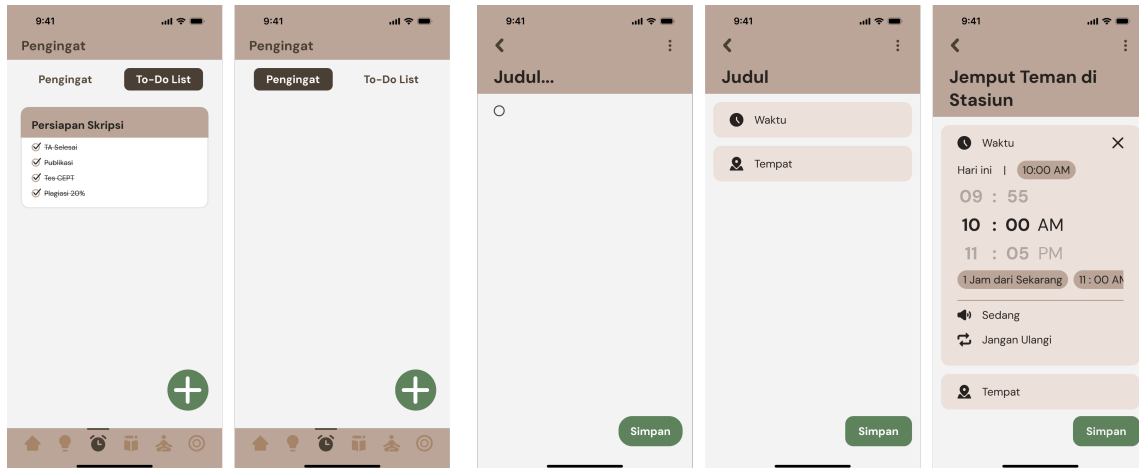


Gambar 9. Prototype Halaman Tips dan Panduan

4) Halaman Peningkat

Halaman ini dirancang memiliki dua bagian, yaitu halaman *to-do list* dan halaman pengingat. Bagian *to-do list* menampilkan tugas yang telah ditulis oleh pengguna, yang memungkinkan pengguna mengelola aktivitas sehari-hari dengan lebih terstruktur. Pengguna dapat dengan mudah menambahkan, mengedit, atau menghapus tugas sesuai kebutuhan mereka. Fitur ini berfungsi untuk membantu pengguna memprioritaskan aktivitas yang penting dan mendukung perencanaan waktu yang lebih baik. Dengan pengelolaan yang lebih efisien, pengguna dapat mengurangi perasaan terbebani dan lebih fokus pada tugas yang berarti, sesuai dengan prinsip *slow living*.

Sementara itu, bagian pengingat menunjukkan pengingat yang telah dibuat oleh pengguna, lengkap dengan informasi waktu dan lokasi. Fitur ini sangat berguna untuk membantu pengguna tetap terorganisir dan mengingat aktivitas penting, seperti jadwal pertemuan, tenggat waktu, atau momen-momen spesial. Dengan adanya pengingat, pengguna dapat mengurangi risiko melupakan hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat menjalani hidup dengan lebih tenang.

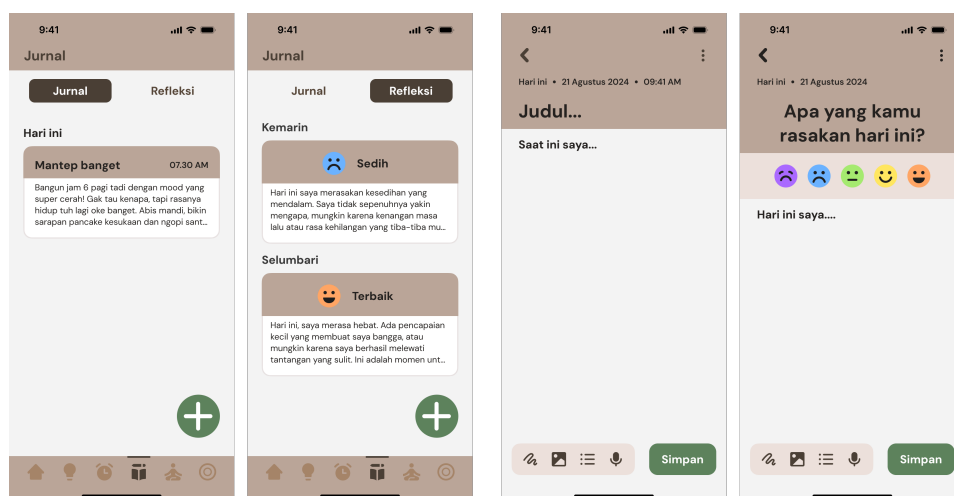


Gambar 10. *Prototype* Halaman Pengingat dan Halaman Buat Pengingat Baru

5) Halaman Jurnal

Halaman ini memiliki dua bagian, yaitu halaman jurnal dan halaman refleksi. Bagian jurnal menampilkan jurnal-jurnal yang telah ditulis oleh pengguna. Bagian ini bertujuan untuk mendorong pengguna dalam melakukan praktik menulis sebagai bentuk refleksi diri, yang dapat meningkatkan kesadaran diri dan membantu mereka mengidentifikasi pola dalam kehidupan mereka. Dengan menulis jurnal secara rutin, pengguna dapat memproses emosi dan pengalaman mereka, yang sejalan dengan prinsip *slow living*, di mana introspeksi dan kesadaran akan momen sangat dihargai.

Sementara bagian refleksi menunjukkan refleksi harian yang telah dibuat, serta dilengkapi dengan fitur untuk mencatat emosi saat itu. Bagian ini bertujuan memberikan pengguna kesempatan untuk merenungkan perasaan dan pengalaman mereka setiap hari, membantu pengguna untuk memahami dan mengelola emosi dengan lebih baik. Dengan mencatat emosi, pengguna dapat melacak perubahan suasana hati dan menemukan hubungan antara pengalaman mereka dan keadaan emosional. Hal ini penting dalam penerapan *slow living*, di mana kesadaran akan perasaan dan pengalaman menjadi kunci untuk hidup yang lebih bermakna dan seimbang.

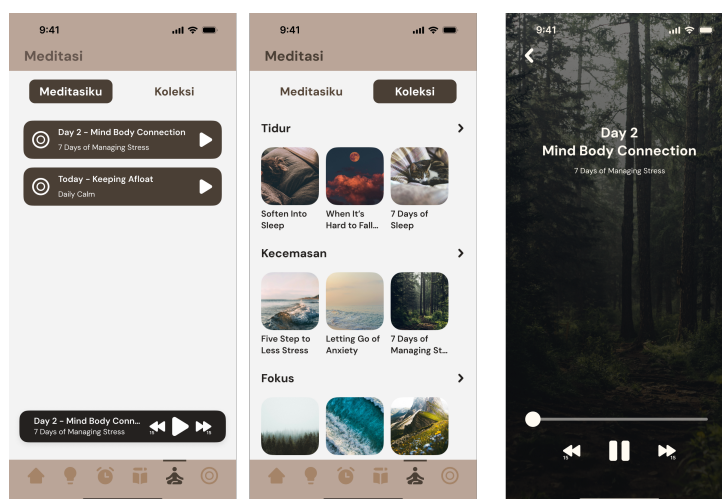


Gambar 11. *Prototype* Halaman Jurnal dan Halaman Buat Jurnal Baru

6) Halaman Meditasi

Halaman ini memiliki dua bagian, yaitu halaman meditasiku dan halaman koleksi. Bagian meditasiku menampilkan meditasi yang baru atau sedang dilakukan oleh pengguna, bagian ini dirancang untuk memberikan pengguna akses cepat dan mudah ke sesi meditasi yang sedang berlangsung, serta memungkinkan mereka untuk melanjutkan praktik meditasi tanpa gangguan. Dengan adanya fitur ini, pengguna dapat lebih mudah mengintegrasikan meditasi ke dalam rutinitas sehari-hari mereka, yang sangat penting untuk mencapai ketenangan dan keseimbangan dalam hidup. Meditasi diharapkan dapat membantu pengguna meredakan stres dan meningkatkan kesadaran diri, yang merupakan bagian penting dari *slow living*.

Sementara bagian koleksi menunjukkan meditasi-meditasi yang tersedia, bagian mencakup beragam tema dan durasi untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna. Dengan menyediakan berbagai pilihan meditasi, halaman ini mendukung pengguna dalam menemukan meditasi yang paling cocok untuk mereka, mendorong konsistensi dalam melakukan meditasi, dan memaksimalkan manfaat yang didapatkan.

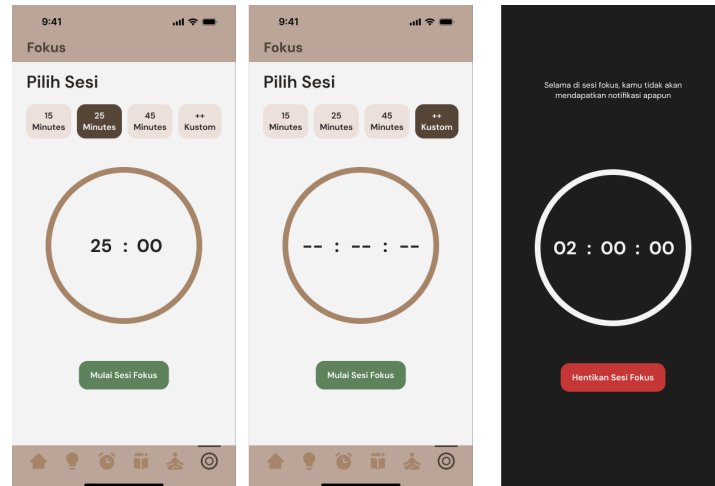


Gambar 12. *Prototype* Halaman Meditasi

7) Halaman Fokus

Halaman ini menampilkan waktu dan pilihan sesi waktu untuk fokus. Halaman ini dirancang untuk membantu pengguna memaksimalkan produktivitas mereka dengan memberikan pilihan yang sesuai dengan gaya hidup dan rutinitas masing-masing. Dengan memungkinkan pengguna untuk menentukan durasi sesi fokus, halaman ini mendorong praktik konsentrasi yang lebih baik, membantu mereka tetap terfokus pada tugas yang sedang dikerjakan, dan mengurangi risiko kelelahan mental.

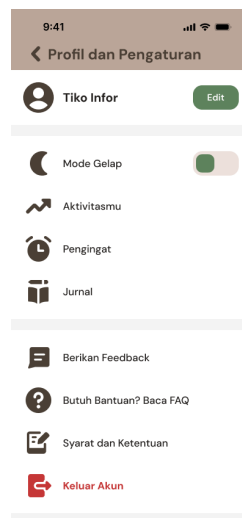
Hal ini sejalan dengan prinsip *slow living*, yang menekankan pentingnya penggunaan waktu yang berkualitas dan *mindful*. Pengguna dapat menghargai setiap sesi fokus sebagai kesempatan untuk terhubung dengan tugas yang mereka jalani, sehingga mencapai hasil yang lebih memuaskan.



Gambar 13. *Prototype Halaman Fokus*

8) Halaman Profil dan Pengaturan

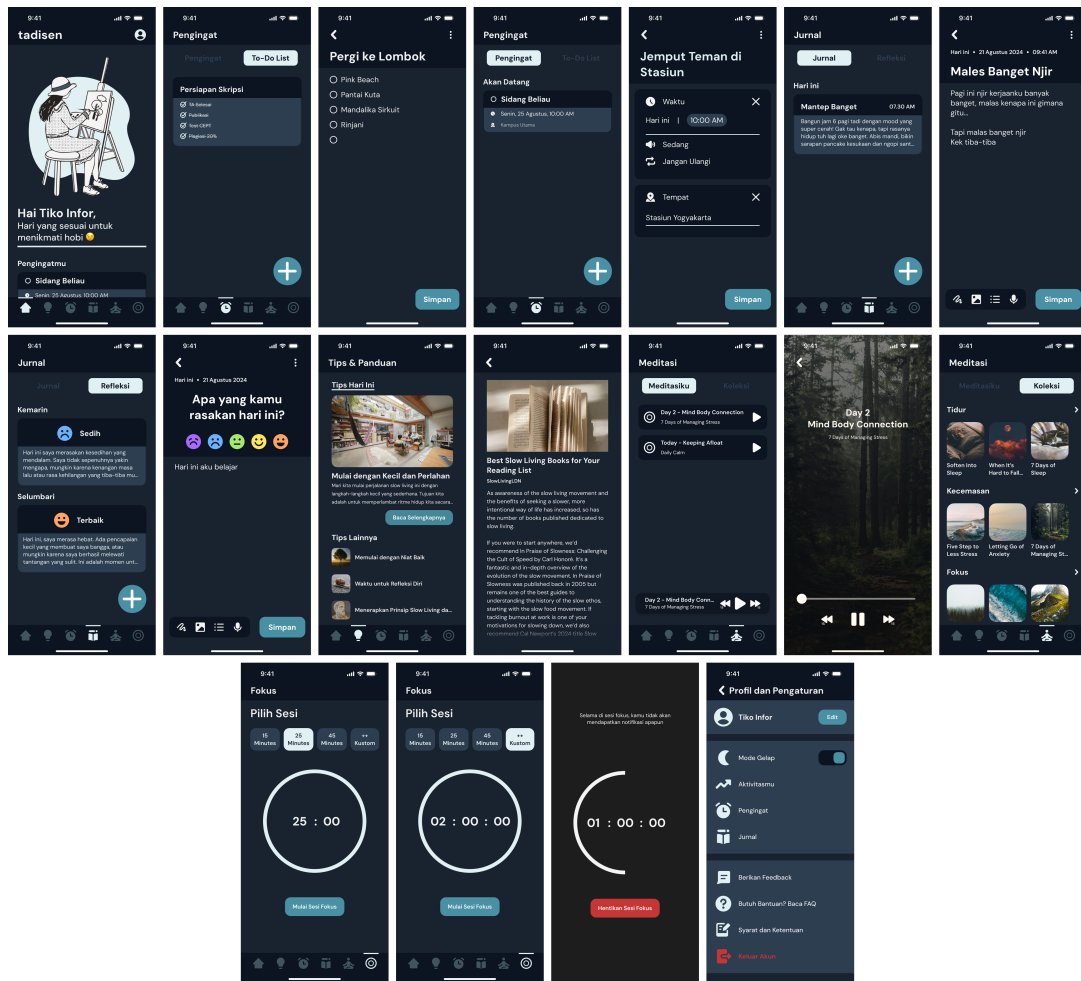
Halaman ini menampilkan bagian profil dan pengaturan. Terdapat *button slider* untuk mengganti tema aplikasi. Fitur ini dibuat untuk memberikan pengguna kemampuan untuk menyesuaikan tampilan aplikasi sesuai dengan preferensi mereka, sehingga menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan saat menggunakan aplikasi. Pengguna dapat memilih tema yang lebih terang atau gelap, sesuai dengan suasana hati atau lingkungan sekitar mereka.



Gambar 14. *Prototype Halaman Profil dan Pengaturan*

9) Tampilan Aplikasi pada Mode Gelap

Bagian ini menunjukkan aplikasi saat berada di mode gelap. Mode gelap sendiri dapat diakses melalui halaman profil dan pengaturan. Mode gelap dirancang untuk memberikan pengalaman visual yang lebih nyaman bagi pengguna, terutama saat menggunakan aplikasi di lingkungan yang minim cahaya. Dengan latar belakang yang lebih gelap dan teks yang lebih cerah, mode ini tidak hanya mengurangi silau, tetapi juga dapat membantu mengurangi kelelahan mata selama sesi penggunaan yang lama.



Gambar 15. Tampilan Aplikasi Saat Mode Gelap Aktif

E. Hasil Tahap Test

Pada tahap testing, *prototype* yang sebelumnya telah dibangun, diuji coba untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau tidak. Responden yang sudah berpartisipasi diminta untuk menyelesaikan *task scenario* yang telah ditetapkan pada Tabel 4. Pengujian ini dilakukan di situs *maze.co*.

Tabel 4. *Task Scenario* Pengujian Aplikasi

Kode	Tugas	Skenario
TS-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.
TS-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> .
TS-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.

Kode	Tugas	Skenario
TS-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.
TS-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> ".
TS-6	Pengguna memulai sesi fokus	Responden diminta untuk membuka halaman Fokus di bagian navigasi, memilih waktu kustom, dan memulai sesi fokus.
TS-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.

Pengujian ini terdiri dari tujuh *task scenario* yang dirancang untuk memastikan fungsionalitas dasar aplikasi berjalan dengan baik. Setiap skenario mencakup tugas spesifik yang harus dilakukan oleh pengguna, dimulai dari pendaftaran dan login, hingga menggunakan berbagai fitur seperti membaca konten, membuat pengingat, menulis jurnal refleksi, mengikuti sesi meditasi dan fokus, serta mengganti tema aplikasi.

Setelah melakukan pengujian, responden diminta untuk mengisi kuesioner untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna. Pada tahap ini digunakan *System Usability Scale* (SUS) sebagai metode pengukuran. SUS sendiri merupakan teknik evaluasi kegunaan yang menggunakan 10 pernyataan standar sebagai instrumen pengujian. Hasil evaluasi dengan SUS akan memberikan nilai yang relevan untuk menilai apakah sebuah aplikasi cocok atau tidak untuk diterapkan [19]. Pertanyaan kuisisioner dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Daftar Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan SUS
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi.
2	Saya merasa aplikasi ini terlalu kompleks dan memuat banyak hal yang tidak perlu.
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.

Tabel 6 menunjukkan hasil akhir dari kuesioner kepuasan responden.

Tabel 6 Skor SUS

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-1	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	35	87,5

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-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	

Untuk mengetahui hasil akhir SUS sendiri, nilai rata-rata dari semua peserta dihitung dengan menggunakan persamaan :

$$\bar{x} = \frac{\sum SUS Score}{n} \quad (1)$$

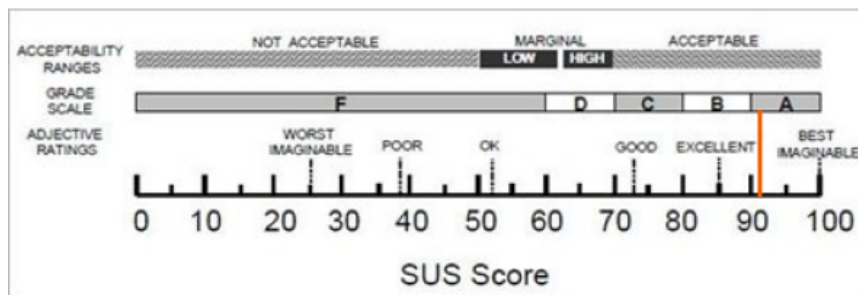
$$\bar{x} = \frac{817,5}{9} \quad (2)$$

$$\bar{x} = 90,38 \quad (3)$$

Dengan $\bar{x}$ = nilai rata-rata, $\sum SUS Score$ = jumlah skor SUS, dan n = jumlah responden

Berdasarkan perhitungan nilai kepuasan pengguna pada uji coba adalah 90.83. Dapat dilihat dalam Gambar 16 ditunjukkan bahwa untuk uji coba 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*.



Gambar 16. Hasil SUS Aplikasi

Hasil ini menunjukkan bahwa desain UI/UX yang dihasilkan telah memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna dalam mendukung penerapan gaya hidup *slow living*. Dengan nilai 90.83 dalam desain aplikasi, menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan mudah mengakses fitur-fitur yang mendukung mereka dalam mengurangi stres dan menemukan keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan *user interface* dan *user experience* untuk aplikasi *slow living* yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini berhasil merancang desain UI/UX aplikasi *mobile* sebagai pendukung penerapan

gaya hidup *slow living*. Hasil akhir dari pengujian kepuasan pengguna menunjukkan bahwa desain aplikasi mendapatkan skor SUS sebesar 90,83 yang artinya desain aplikasi ini dapat diterima oleh pengguna. Penelitian ini juga menunjukkan metode *design thinking* dapat menghasilkan solusi yang relevan dan efektif dalam menyelesaikan masalah yang muncul selama proses perancangan. Selain itu, hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan dan membuka peluang bagi pengembang dan peneliti dalam menciptakan platform teknologi yang mendukung gaya hidup yang berorientasi pada *mindful living* seperti gaya hidup *slow living*.

E. Referensi

- [1] A. A. K. Ruspandi and A. S. Mahendra, "Penerapan Healing Architecture dengan Konsep Slow Living dalam Perancangan Ruang Publik Pereda Stres," *Jurnal Sains Dan Seni ITS Vol. 7, No.2.*, 2018, doi: 10.12962/j23373520.v7i2.33492.
- [2] A. F. Putri, "Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya," *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, vol. 3, no. 2, p. 35, Jun. 2018, doi: 10.23916/08430011.
- [3] E. L. Manumpil, L. E. V. David, and C. Pali, "Hubungan antara kecanduan internet (internet addiction) dengan fear of missing out (FoMO) pada mahasiswa FK UNSRAT angkatan 2021," *J Kedokt Kom Tropik*, vol. 11, no. 2, pp. 503–508, 2023.
- [4] G. P. Sutrisno, Y. Sumaryana, and M. Hikmatyar, "Designing User Interface And User Experience Of Mobile-Based Nguriling Kota Tasik (Ngulisik) Bus E-Ticket Application With Design Thinking Method," *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, vol. 17, no. 1, pp. 97–110, Oct. 2023, doi: 10.35457/antivirus.v17i1.3047.
- [5] F. Kurnianto and E. G. Wahyuni, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung," *AUTOMATA*, vol. 3, no. 2, 2022, Accessed: Aug. 12, 2024. [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/24308/14056>
- [6] R. E. Pratama and E. G. Wahyuni, "Perancangan Desain Antarmuka Pengguna Dan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Yada," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 9, no. 2, pp. 841–851, May 2024, doi: 10.29100/jupi.v9i2.4742.
- [7] Y. Alsindo, M. Ariandi, I. Zuhri Yadi, and T. Oktarina, "RANCANG BANGUN DESIGN UI/UX PADA APIKASI WORKFIT MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, vol. 7, no. 2, pp. 331–343, 2023.
- [8] F. Al Baihaqi and B. Suranto, "Perancangan UI/UX Berbasis Android untuk Manajemen Keuangan Pribadi dengan Metode Design Thinking," *AUTOMATA*, vol. Vol. 4, no. No. 2, 2023, Accessed: May 19, 2024. [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/28844>
- [9] M. H. Rusydi and I. Nuryasin, "perancangan ui/ux aplikasi hidup sehat berbasis mobile menggunakan metode design thinking," *Journal Of Information Systems And Informatics Engineering*, vol. 8, no. 1, pp. 54–64, May 2024, doi: 10.35145/joies.v8i1.4168.

- [10] Interaction Design Foundation - IxDF, "What is Design Thinking (DT)?" Accessed: Sep. 16, 2024. [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>
- [11] R. A. Almayda and A. Luthfi, "Perancangan Aplikasi Ayo Beraksi Dengan Metode Design Thinking," 2022. Accessed: Apr. 03, 2024. [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/24128>
- [12] R. Fiqriansyah and B. Suranto, "Perancangan Antarmuka Pengguna Dan Pengalaman Pengguna Pada Website Besurek Coffee Dengan Metode Design Thinking," *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, vol. 11, no. 2, pp. 643–656, Dec. 2023, doi: 10.47668/edusaintek.v11i2.1028.
- [13] V. K. Reynaldi and N. Setiyawati, "Perancangan Ui/Ux Fitur Mentor On Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 07, no. 3, pp. 835–849, Sep. 2022, Accessed: Oct. 12, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/jipi/article/view/3109/1325>
- [14] J. Shafira, "Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Website Manajemen Material Scaffolding Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus PT. Graha Mandala Sakti)," 2022. Accessed: Sep. 10, 2024. [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/40441>
- [15] T. R. Faressi, R. Kartika Dewi, and R. S. Sianturi, "Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Manajemen Media Sosial untuk Online Shop berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 5, pp. 2372–2381, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [16] R. Destriani and R. Izwan Heroza, "Penerapan Design Thinking Dengan Gamifikasi Guna Meningkatkan Motivasi Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Anak," *Jurnal TEKNO KOMPAK*, vol. 17, no. 1, 2023, [Online]. Available: <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknokompak/article/view/2121>
- [17] R. B. Solichuddin and E. G. Wahyuni, "Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi," *AUTOMATA Vol.2 No.2*, 2021, Accessed: Jul. 29, 2024. [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19477>
- [18] Y. Ramadhan Harahap and N. Heryana, "PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM MENGANALISIS USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI RUPIAHKU STUDI KASUS (KOPERASI RATU BADIS)," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 7, no. 6, 2023.
- [19] D. W. Ramadhan, B. Soedijono, and E. Pramono, "Pengujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (Sus) (Studi Kasus: Website Time Excelindo)," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 04, no. 02, pp. 139–147, 2019, [Online]. Available: <https://excelindo.co.id>