

Perancangan User Experience pada Website Feelsbox dengan prinsip GDD (Studi Kasus : FeelsQuest)

Ricky Rohaendi¹, Dana Sulisty Kusumo², Nungki Selviandro³

^{1,2,3}Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung

rickyrohaendi@student.telkomuniversity.ac.id, danakusumo@telkomuniversity.ac.id,
nselviandro@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merancang Antarmuka Pengguna (UI) untuk fitur FeelsQuest di platform Feelsbox, sebuah situs kesehatan mental digital, menggunakan metodologi Goals Directed Design (GDD). FeelsQuest adalah fitur interaktif untuk membantu pengguna mengelola kesehatan mental melalui aktivitas dan panduan relaksasi. Metode GDD melibatkan tahapan Research, Modelling, Requirement, Framework, Refinement, dan Usability Testing. Evaluasi dilakukan dengan System Usability Scale (SUS) setelah uji coba kegunaan. Nilai rata-rata SUS sebesar 89,75 menunjukkan penerimaan yang baik dan kegunaan yang tinggi. Penelitian ini membuktikan bahwa desain UI FeelsQuest memenuhi kebutuhan pengguna dan meningkatkan kepuasan dalam mengelola kesehatan mental, serta menyoroti pentingnya penerapan GDD untuk pengalaman pengguna yang optimal dan fleksibilitas dalam pengembangan produk.

Kata kunci : *Goals-Directed Design (GDD), Feelsbox, FeelsQuest, User Interface, User Experience, System Usability Scale(SUS)*