

Perancangan User Experience pada Website Feelsbox dengan prinsip Goals Directed Design (Studi Kasus : FeelsQuest)

Ricky Rohaendi
Fakultas Informatika
Telkom University
Bandung, Indonesia

rickyrohaendi@student.telkomuniversity.ac.id

Dana Sulisty Kusumo, Ph.D.
Fakultas Informatika
Telkom University
Bandung, Indonesia

danakusumo@telkomuniversity.ac.id

Nungki Selviandro, Ph.D.
Fakultas Informatika
Telkom University
Bandung, Indonesia

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)

Abstrak — This research designs a User Interface (UI) for the FeelsQuest feature on the Feelsbox platform, a digital mental health website, using the Goals Directed Design (GDD) methodology. FeelsQuest is an interactive feature to help users manage mental health through activities and relaxation guides. The GDD method involves the stages of Research, Modelling, Requirement, Framework, Refinement, and Usability Testing. Evaluation was conducted with the System Usability Scale (SUS) after usability testing. The average SUS score of 89.75 indicates good acceptance and high usability. This research proves that FeelsQuest's UI design meets user needs and increases satisfaction in managing mental health, and highlights the importance of applying GDD for optimal user experience and flexibility in product development.

Keywords - Goals-Directed Design (GDD), Feelsbox, FeelsQuest, User Interface, User Experience, System Usability Scale(SUS)

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengalaman pengguna (user experience) adalah elemen krusial dalam menentukan keberhasilan dan daya saing suatu situs web, terutama dalam konteks kesehatan mental digital. Pengalaman pengguna yang optimal tidak hanya menciptakan impresi baik pada pengguna tetapi juga berkontribusi pada

efisiensi dan efektivitas penggunaan situs web. Hal ini sangat penting dalam platform yang fokus pada kesehatan mental, di mana kenyamanan dan kemudahan akses dapat berdampak langsung pada kesejahteraan penggunanya [14].

Feelsbox adalah platform kesehatan mental digital yang sedang berkembang, dirancang untuk melayani banyak individu dengan menyediakan berbagai layanan dan sumber daya yang berfokus pada kesejahteraan mental. Sebagai platform, Feelsbox menawarkan berbagai fitur yang dirancang untuk membantu pengguna mengelola kesehatan mental mereka dengan lebih baik. Salah satu fitur utamanya adalah FeelsQuest, fitur interaktif yang membantu pengguna mengelola kesehatan mental melalui aktivitas dan panduan relaksasi.

Perancangan software yang baik, khususnya melalui desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang terarah, memberikan solusi yang efektif dalam memenuhi kebutuhan ini. Penggunaan software memungkinkan fleksibilitas dan personalisasi yang tidak dapat diberikan oleh solusi non-digital. Dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip desain yang berorientasi pada tujuan (GDD), Feelsbox dapat menawarkan pengalaman yang tidak hanya membantu pengguna dalam mengurangi stres, tetapi juga menyediakan rekomendasi yang dipersonalisasi dan aktivitas yang relevan dengan kebutuhan mental mereka. Software juga memungkinkan pembaruan dan peningkatan yang mudah sesuai dengan perubahan kebutuhan pengguna, menjadikannya solusi jangka panjang yang efisien untuk permasalahan kesehatan mental di era digital ini. FeelsQuest dikembangkan dengan pendekatan Goals Directed Design (GDD), yang berfokus pada pemahaman kebutuhan dan tujuan pengguna [2]. Penggunaan GDD dipilih karena kemampuannya untuk mengintegrasikan tujuan pengguna dengan elemen desain secara holistik, memastikan bahwa setiap aspek desain tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga memberikan pengalaman yang intuitif dan memuaskan. GDD juga menawarkan fleksibilitas dalam pengembangan produk, memungkinkan penyesuaian desain dengan perubahan kebutuhan atau tujuan tanpa mengorbankan integritas keseluruhan. Proses desain ini melibatkan penelitian mendalam terhadap pengguna untuk memastikan bahwa fitur ini relevan dan bermanfaat. Melalui FeelsQuest, pengguna dapat

mengikuti berbagai kursus yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka, menyelesaikan aktivitas yang membantu mengurangi stres, dan mendapatkan rekomendasi personalisasi.

Meskipun Feelsbox telah melayani banyak individu, perancangan UI khusus untuk FeelsQuest belum diimplementasikan sepenuhnya. Fitur ini memiliki potensi besar untuk membantu individu mencapai relaksasi mental, yang sangat penting dalam perawatan kesehatan mental. Oleh karena itu, penelitian ini akan melakukan perancangan UI untuk FeelsQuest dengan menggunakan pendekatan GDD. Penelitian ini akan fokus pada analisis kebutuhan pengguna, pembuatan persona, pengembangan prototipe, dan evaluasi usability untuk memastikan bahwa antarmuka yang dihasilkan mudah digunakan dan memuaskan bagi pengguna [6].

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang pengalaman pengguna di Website Feelsbox melalui perancangan UI Fitur FeelsQuest serta mengidentifikasi manfaat dari fitur ini dalam konteks kesehatan mental digital. Dengan mengimplementasikan Fitur FeelsQuest, Feelsbox dapat memberikan layanan relaksasi mental yang lebih baik kepada pengguna, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hidup mereka[2]. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi desain yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional dan relevan bagi pengguna.

B. Topik dan Batasan

Adapun topik dari tugas akhir ini adalah melakukan perancangan User Interface untuk fitur FeelsQuest pada website FeelsBox dalam bentuk penelitian. Adapun batasan masalah dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. **Lingkup Penelitian:** Penelitian ini membatasi perancangan ulang pengalaman pengguna (UX) pada Website Feelsbox. Seperti aspek-aspek desain UI di luar lingkup Fitur FeelsQuest tidak akan dibahas secara mendalam.
2. **Fokus pada Fitur Tertentu:** Penelitian ini berfokus pada fitur FeelsQuest dari Website Feelsbox. Batasan ini berarti penelitian ini tidak mencakup perancangan UI untuk seluruh Website Feelsbox atau fitur-fitur lainnya.
3. **Pendekatan Desain:** Penelitian ini membatasi diri pada penerapan prinsip-prinsip Goals Directed Design (GDD) dalam perancangan UI Fitur FeelsQuest. Aspek-aspek desain UI lainnya yang tidak terkait dengan GDD akan diabaikan.
4. **Tujuan Desain:** Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk menciptakan desain user interface dan user experience yang memenuhi kebutuhan dan tujuan dari Feelsbox, dengan tujuan menciptakan desain yang memiliki tingkat Usability yang baik.

C. Tujuan

Adapun tujuan utama dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mendesain User Interface dan User Experience menggunakan Penerapan Prinsip Goals Directed Design (GDD) pada Fitur FeelsQuest di Website Feelsbox.
2. Menghasilkan Desain User Experience yang memiliki tingkat usability yang baik.

II. KAJIAN TEORI

A. User Interface

User Interface (UI) adalah aspek visual dari antarmuka pengguna pada aplikasi atau sistem. Ini termasuk tombol,

ikon, menu, tata letak, dan elemen grafis lainnya untuk interaksi pengguna. Tujuannya adalah menyediakan tampilan yang mudah dimengerti dan digunakan, meningkatkan efisiensi dan kepuasan pengguna. UI mencakup desain grafis dan elemen terlihat yang membentuk antarmuka aplikasi atau situs web. Dalam pengembangan UI, Figma, aplikasi desain berbasis cloud dan prototyping, digunakan untuk kolaborasi efektif antar tim. Ini memungkinkan penghematan waktu dengan kolaborasi langsung pada desain secara simultan.

B. User Experience

User Experience (UX) adalah totalitas pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi, situs web, atau produk digital. Ini meliputi semua aspek interaksi, termasuk UI, respons sistem, kemudahan penggunaan, performa, dan interaksi secara keseluruhan. Tujuan utamanya adalah menciptakan pengalaman positif dan memuaskan, dengan memahami kebutuhan dan preferensi pengguna. UX berfokus pada perasaan, pemikiran, dan interaksi pengguna, untuk memastikan pengalaman yang optimal. Dalam pengambilan data tentang pemangku kepentingan UX, Google Forms digunakan berdasarkan popularitas dan kebiasaan pengguna FeelsQuest. Ini memastikan keterlibatan dan kenyamanan maksimal bagi pengguna yang ditargetkan.

Pembuatan UX dilakukan pada sprint 1 untuk menghasilkan fase penelitian dan pemodelan, sementara pengujian kegunaan (usability testing) dilaksanakan pada sprint 8.

C. Goals Directed Design (GDD)

Goals-Directed Design (GDD) adalah metode perancangan antarmuka berdasarkan tujuan pengguna. GDD menekankan pemahaman dan pencapaian tujuan pengguna sebagai prinsip panduan utama. Ini membedakan diri dengan pembuatan persona yang mendalam, penelitian pengguna intensif, dan pendekatan iteratif berbasis tujuan. GDD juga menyoroti pemahaman konteks pengguna dan adaptasi terhadap perubahan kebutuhan. Metode ini melibatkan tahapan research, modeling, requirement, framework definition, refinement, dan Usability Testing.

GDD dipilih karena kemampuannya untuk mengintegrasikan tujuan pengguna dengan elemen desain secara holistik, menjamin bahwa setiap aspek desain tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga memberikan pengalaman yang intuitif dan memuaskan. Fleksibilitas GDD memungkinkan adaptasi terhadap perubahan kebutuhan pengguna tanpa mengorbankan integritas desain keseluruhan, menjadikannya metode yang ideal untuk platform yang dinamis seperti Feelsbox.

D. Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)

Usability testing adalah metode penting dalam desain yang fokus pada efektivitas dan efisiensi pengguna dalam menyelesaikan tugas. Efektivitas diukur dengan jumlah tugas yang berhasil diselesaikan dibagi dengan total tugas yang diberikan, sedangkan efisiensi mengukur waktu rata-rata yang dibutuhkan untuk menyelesaikan setiap tugas. Metode ini menggunakan prototipe aplikasi atau produk untuk menetapkan tugas-tugas kepada pengguna, dan hasilnya dievaluasi menggunakan persamaan yang sesuai.

Dalam proses perancangan antarmuka pengguna (UI), pengujian *usability* merupakan langkah krusial yang tidak dapat diabaikan. *Usability testing* bertujuan untuk memastikan bahwa UI yang dirancang tidak hanya menarik

secara visual, tetapi juga intuitif, efisien, dan mudah digunakan oleh pengguna akhir. Melalui pengujian ini, kita dapat mengidentifikasi dan mengatasi hambatan atau kesulitan yang mungkin dialami pengguna saat berinteraksi dengan sistem.

Pengujian *usability* juga berfungsi untuk memvalidasi efektivitas desain UI dalam mencapai tujuan-tujuan pengguna, sesuai dengan prinsip Goal Directed Design (GDD) yang menjadi dasar pendekatan perancangan ini. Dengan melibatkan pengguna nyata dalam skenario pengujian, kita dapat mengukur seberapa baik UI mendukung tugas-tugas pengguna dan memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Hal ini tidak hanya meningkatkan kepuasan pengguna, tetapi juga mengurangi risiko kesalahan dan meningkatkan efisiensi dalam penggunaan sistem.

$$\text{Completion Rate} = \frac{\text{Jumlah task yang berhasil}}{\text{Jumlah task yang dilakukan}} \times 100\%$$

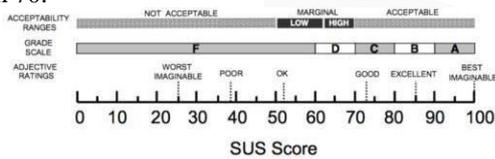
Keterangan :

R = Jumlah pengguna
N = Total task

nij = Hasil task yang diselesaikan (jika berhasil maka *nij* = 1, tapi jika gagal maka *nij* = 0)

t_{ij} = Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan task

System Usability Scale (SUS) adalah instrumen penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi kepuasan pengguna terhadap aplikasi, dengan nilai yang dianggap dapat diterima adalah 70.



Gambar 1

Skala Penilaian System Usability Scale [13]

Nilai System Usability Scale (SUS) dapat dihitung menggunakan persamaan 3 berikut. Persamaan ini menggunakan hasil dari pertanyaan bernomor ganjil dan genap, lalu menghitungnya berdasarkan rumus yang telah ditetapkan.

$$\text{Satisfaction} = \frac{\sum \text{SUS Score}}{\text{Total Responden}}$$

E. User Persona

User persona adalah model pengguna yang mencerminkan karakteristik atau kepribadian pengguna. Mereka dibentuk melalui pengamatan langsung terhadap pengguna yang ada. Model pengguna yang efektif adalah persona yang terpersonifikasi, yang menggambarkan sifat dan karakter pengguna secara mendalam, termasuk demografi, tujuan, kebutuhan, motivasi, kendala, dan minat.

F. Mental Model

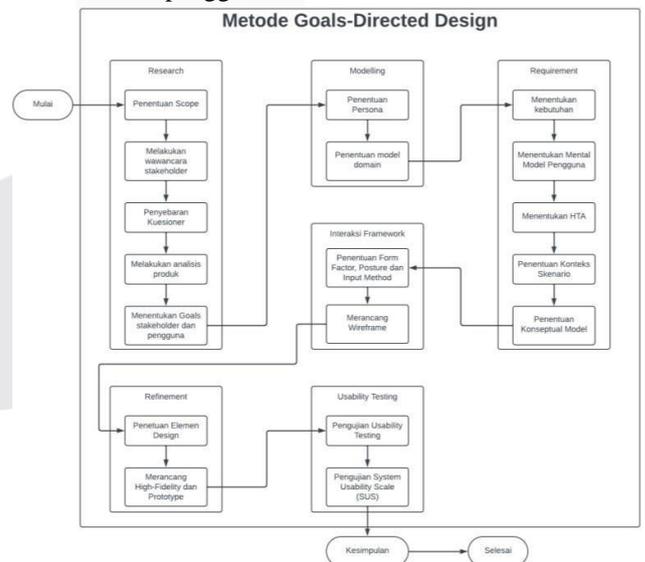
Mental model dalam UI/UX adalah keyakinan pengguna tentang sistem, bukan fakta. Ini adalah konsep penting dalam Human-Computer Interaction (HCI), menurut Jakob Nielsen. Konsep ini mencakup kepercayaan pengguna dan mental model pengguna. Kepercayaan didasarkan pada persepsi pengguna terhadap sistem, yang membutuhkan pemodelan sistem yang jelas. Setiap pengguna memiliki mental model unik, yang mungkin berbeda dari satu sama lain dan bahkan dari interface yang sama. Perbedaan ini dapat menyebabkan

designer dan pengguna memiliki pemahaman yang berbeda terhadap desain yang dihasilkan.

III. Alur Pemodelan

Penelitian ini bertujuan memahami pengalaman pengguna Feelsbox, khususnya Gen Z yang akrab dengan teknologi dan solusi kesehatan mental online. Proses penelitian meliputi tahap Research, Modelling, Requirement, Framework, Refinement, dan Usability Testing, dengan tugas yang didasarkan pada Functional Requirements (FR), Non-Functional Requirements (NFR), User Goals (UG), dan Organizational Goals (OG). GDD dipilih karena kemampuannya untuk mengintegrasikan tujuan pengguna dengan elemen desain secara holistik, menjamin bahwa setiap aspek desain tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga memberikan pengalaman yang intuitif dan memuaskan, serta memungkinkan adaptasi terhadap perubahan kebutuhan pengguna tanpa mengorbankan integritas desain keseluruhan. Proyek ini dikerjakan menggunakan metode Scrum dengan iterasi sprint, mulai dari pengumpulan informasi, pengembangan High-Level Task Analysis (HTA), validasi dan pengujian, hingga penyempurnaan HTA, diikuti review dan retrospective di setiap akhir sprint untuk memastikan relevansi dan keberhasilan proyek.

Proyek FeelsQuest menggunakan Scrum sebagai metodologi pengembangan, yang memungkinkan kerja iteratif melalui sprint-sprint terstruktur. Terdapat 14 sprint, setiap anggota tim termasuk Product Owner, Scrum Master, dan pengembang, menjalankan peran masing-masing untuk mencapai tujuan sprint. Weekly stand-up membantu memantau progres, dan sprint review serta retrospective digunakan untuk evaluasi dan perbaikan berkelanjutan. Dengan Scrum, proyek ini dapat diselesaikan tepat waktu sesuai kebutuhan pengguna.



Gambar 2

Alur Pemodelan Menggunakan GDD

A. Research

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman pengguna Feelsbox, terutama remaja Gen Z. Data yang diambil dari dua jenis User, yaitu pemilik Feelsbox sebagai admin, dan pengguna aplikasi Feelsbox sebagai Pengguna. Data dikumpulkan melalui wawancara intensif

dengan 5 pengguna Feelsbox dan 2 pemilik Feelsbox untuk mengidentifikasi masalah dan persepsi mereka terhadap fitur dan fungsi platform. Untuk data kuantitatif, kuesioner disebarkean kepada 30 responden pengguna melalui WhatsApp dan Instagram Feelsbox dengan metode Voluntary Sampling untuk menilai kepuasan pengguna terhadap antarmuka.

Pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner dan wawancara dirancang dengan keterkaitan yang kuat terhadap Organizational Goals (OG) dan User Goals (UG), sehingga memungkinkan evaluasi yang lebih mendalam mengenai bagaimana Feelsbox memenuhi kebutuhan organisasi dan penggunanya. Pendekatan ini memberikan gambaran komprehensif tentang pandangan pelanggan terhadap Feelsbox. Evaluasi fokus pada interaksi dengan stakeholder dan pengumpulan data kuantitatif dari kuesioner. Semua responden yang terlibat dalam penelitian ini sudah mencukupi, sehingga data yang terkumpul mampu memberikan wawasan yang komprehensif dan representatif mengenai pengalaman dan persepsi pengguna terhadap platform Feelsbox.

Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara responden merasa puas dengan variasi kursus dan kejelasan informasi di Feelsbox, meskipun ada usulan untuk memperjelas detail tertentu. Opsi pembayaran dinilai memadai, namun beberapa responden menginginkan lebih banyak pilihan. Pengguna merasa dihargai dan mengapresiasi feedback setelah menyelesaikan kursus, meskipun ada harapan untuk lebih banyak benefit atau bonus.

Tabel 1
Goal Organization Dan User

No	Organization Goal	User Goal
1	[OG 1] Dapat memberikan informasi detail mengenai kursus (judul, informasi yang akan dipelajari, benefit, harga, dll) (1)(2)	[UG 1.1] Terdapat beragam macam kursus yang ditawarkan. (1)
		[UG 1.2] Dapat melihat ulasan dan rating kursus. (2)
		[UG 1.3] Dapat melihat informasi apa saja yang akan dipelajari. (2)
2	[OG 2] Dapat memberikan berbagai opsi pembayaran kepada Pengguna dalam melakukan pembayaran kursus (3)(4)	[UG 2.1] Dapat menggunakan voucher untuk mendapatkan diskon. (3)(4)
		[UG 2.2] Dapat menggunakan point yang didapatkan untuk mendapatkan diskon. (3)(4)
		[UG 2.3] Dapat memilih opsi pembayaran yang diinginkan. (3)(4)
		[UG 2.4] Dapat melihat detail pembayaran. (3)(4)
3	[OG 3] Dapat memberikan apresiasi terhadap kursus dan mendapatkan benefit bonus (5)(6)	[UG 3.1] Dapat mengapresiasi kepuasan kursus. (5)(6)
		[UG 3.2] Dapat merekomendasikan kursus. (5)(6)
		[UG 3.3] Mendapatkan apresiasi Pengguna dari pihak Feelsbox. (5)(6)

KETERANGAN:

- (1) : Pertanyaan Kuesioner dan Wawancara no 1 → Page Detail Course
- (2) : Pertanyaan Kuesioner dan Wawancara no 2 → Page Detail Course
- (3) : Pertanyaan Kuesioner dan Wawancara no 3 → Page Pembayaran
- (4) : Pertanyaan Kuesioner dan Wawancara no 4 → Page Pembayaran
- (5) : Pertanyaan Kuesioner dan Wawancara no 5 → Page Course - Finish
- (6) : Pertanyaan Kuesioner dan Wawancara no 6 → Page Course - Finish

B. Modelling

Pemahaman hasil penelitian diwujudkan melalui pemodelan yang menghasilkan User Persona calon pengguna FeelsQuest. Persona ini mencakup demografi, motivasi, perangkat, platform kursus online, tujuan, kendala, dan minat. Tujuan utama adalah merinci karakteristik dan preferensi calon pengguna serta memberikan wawasan mendalam tentang interaksi mereka dengan platform. Selain User Persona, pemodelan juga melibatkan interaksi antara pengguna dan sistem untuk mencapai tujuan tertentu, dijelaskan melalui diagram aktivitas. Diagram ini menggambarkan secara visual interaksi kompleks antara pengguna dan sistem, memastikan FeelsQuest dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Pemodelan ini merancang kerangka interaksi yang efektif, membangun fondasi kuat untuk pengalaman pengguna yang memuaskan. Berikut adalah gambaran model domain pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3
User Persona

C. Requirement

Langkah awal persiapan FeelsQuest melibatkan penetapan persyaratan sesuai kebutuhan pengguna dan tujuan stakeholder. Proses ini mencakup identifikasi kebutuhan pengguna, model mental, skenario, Analisis Tugas Hirarkis (HTA), dan model konseptual. Fokus utama adalah memahami perspektif pengguna dan stakeholder terhadap FeelsQuest. Hasilnya adalah analisis tugas pengguna di FeelsQuest, mencakup pemilihan kursus, masuk akun, transaksi, pembayaran, dan menyelesaikan kursus. Dengan merinci langkah-langkah ini, tahap persyaratan memastikan FeelsQuest dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif, memberikan pengalaman interaksi yang memuaskan.

Task Analysis (HTA) dalam dokumen ini disusun berdasarkan analisis proses bisnis Feelsbox yang melibatkan wawancara dengan pengguna dan pemilik platform, serta pengumpulan data melalui kuesioner. Proses bisnis Feelsbox sendiri berasal dari observasi dan dokumentasi cara kerja aplikasi dalam memenuhi kebutuhan penggunanya, terutama generasi Gen Z. Tujuan utama HTA adalah memecah proses bisnis menjadi tugas-tugas yang lebih kecil dan spesifik untuk meningkatkan efisiensi dan kepuasan pengguna. Proses ini didukung oleh studi kasus dan tren industri yang relevan, serta umpan balik dari pengguna Feelsbox.

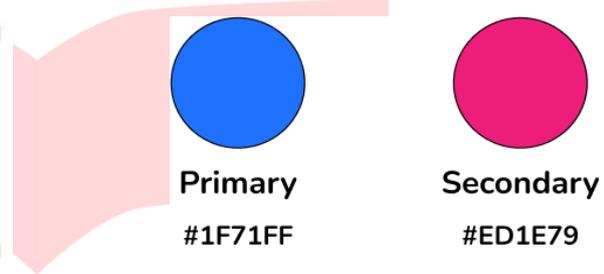
D. Interaksi Framework

Setelah model konseptual ditetapkan, tahap berikutnya adalah merancang wireframe yang menyusun kerangka interaksi FeelsQuest. Wireframe ini menggambarkan struktur tampilan dan penataan elemen di setiap halaman, seperti judul, teks utama, tautan, menu dropdown, ikon, dan tombol. Tujuannya adalah memberikan visual yang jelas tentang

organisasi elemen dalam antarmuka pengguna FeelsQuest. Wireframe mencakup halaman utama, dashboard, menu kursus, rincian kursus, poin yang bisa ditukar promo, proses pembayaran, dan elemen relevan lainnya. Tahap ini menyediakan landasan visual yang kuat untuk pengembangan antarmuka, memastikan konsistensi dan kejelasan dalam pengalaman pengguna FeelsQuest.

E. Refinement

Setelah wireframe terbentuk, langkah berikutnya adalah menyempurnakan desain dengan elemen warna dan tipografi sesuai panduan merek dan kebutuhan pengguna, dalam bentuk high-fidelity. High-fidelity menciptakan antarmuka yang sederhana namun mewah, dengan informasi yang rapi dan mudah dibaca. Warna dipilih sesuai logo Feelsbox, yaitu biru dan pink, melambungkan ketenangan dan kesenangan.



Gambar 4
Color Palette Biru dan Pink

Sans Serif
 Nunito
[Google Font Link](#)

Header

<H1> Headings One	36px
<H2> Headings Two	30px
<H3> Headings Three	24px
<H4> Headings Four	18px
<H5> Headings Five	14px
<H6> Headings Six	12px
<H1> Headings One	36px
<H2> Headings Two	30px
<H3> Headings Three	24px
<H4> Headings Four	18px
<H5> Headings Five	14px
<H6> Headings Six	12px

Gambar 5
Typography

Setelah semua elemen visual ditentukan, termasuk warna dan tipografi, langkah selanjutnya adalah menggambarkan rancangan antarmuka dalam bentuk high fidelity dan membuat prototipe desain untuk menerapkan interaksi yang secara eksplisit sesuai dengan kebutuhan pengguna. Gambar 6 menunjukkan contoh tampilan antarmuka halaman daftar kursus yang telah dibuat. Desain ini dikembangkan berdasarkan hasil penelitian dari fase research dan diimplementasikan untuk memastikan kebutuhan pengguna tercapai.



Gambar 6

Halaman Daftar Kursus

F. Usability Testing

Pada fase ini, prototype antarmuka Feelsbox dibuat untuk menguji kualitas usability sesuai standar ISO/IEC 25019:2023, yang mencakup efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Usability Testing digunakan untuk mengukur efektivitas dan efisiensi penyelesaian tugas oleh responden. Pengguna juga diminta memberikan tanggapan melalui System Usability Scale (SUS) untuk mengukur kepuasan mereka terhadap prototype. SUS memberikan nilai numerik untuk analisis kepuasan pengguna. Usability Testing digunakan karena metode ini memberikan wawasan langsung tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan antarmuka, memungkinkan pengidentifikasian masalah usability yang mungkin tidak terdeteksi dalam proses desain awal. Tahap ini memastikan desain Feelsbox tidak hanya fungsional tetapi juga memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna, menciptakan pengalaman positif dan mendukung penerimaan jangka panjang.

Untuk memproduksi task skenario usability testing dari FR dan NFR:

1. Identifikasi Tujuan: Tentukan aspek yang ingin diuji.
2. Analisis FR: Pilih fitur utama dan buat task sesuai fungsi, misalnya pendaftaran akun.
3. Analisis NFR: Fokus pada kualitas seperti performa, buat task seperti menguji respon aplikasi di bawah beban.
4. Rancang Skenario Realistik: Gabungkan task FR dan NFR dalam alur logis.

Tabel 2

Skenario Pengujian User Feelsquest

NO	Task	Skenario Pengujian
1	Melihat daftar kursus	Kamu adalah pengguna baru yang mempunyai masalah dengan mental health. Kamu sudah dapat melihat daftar kursus yang tersedia nih, silahkan coba dengan Inner Child.

2	Melihat detail kursus	Setelah kamu mengklik Inner Child Kamu masuk kedalam halaman Detail Kursus, pada Detail Kursus dapat dilihat informasi tentang kursus tersebut dan juga terdapat rating serta ulasan dari Pengguna lain mengenai kursus ini.
3	Melakukan pembayaran	Kamu sudah berada pada halaman Pembayaran. Disini Kamu bisa menggunakan point dan voucher juga loh, tidak hanya itu Kamu juga bisa memilih metode pembayaran loh. Silahkan selesaikan bagian Pembayaran.
4	Menyelesaikan materi kursus	Setelah menyelesaikan pembayaran, silahkan membaca dan menonton video yang tersedia.
5	Mengakses whiteboard	Selain materi dan video yang diberikan, ada whiteboard juga dapat diakses untuk membantu menyelesaikan materi.
6	Memberikan feedback	Kamu telah menyelesaikan materi dari kursus yang kamu pilih. Sekarang kamu dipersilahkan untuk memberikan feedback tentang materi yang telah diselesaikan.
7	Memberikan rating dan ulasan	Kamu juga dapat mempromosikan kursus tersebut dengan memberikan rating dan ulasan, sehingga pengguna lain dapat melihat rating dan ulasan dari kursus tersebut.
8	Mendapatkan point	Kamu sudah menyelesaikan semua task, dan sekarang kamu dapat mengklik simpan untuk mendapatkan point dari setiap kursus yang telah diselesaikan.

Tabel 3

Skenario Pengujian Admin Feelsquest

NO	Task	Skenario Pengujian
1	Menambahkan kursus	Kamu adalah seorang Admin yang mempunyai hak untuk melihat jumlah Pengguna yang mengikuti kursus dan juga Kamu memiliki hak untuk mengelola kursus. Kamu sudah dapat melihat daftar kursus yang tersedia nih, silahkan klik Tambah Kursus.
2	Mengedit detail kursus	Kamu dapat mengklik salah satu kursus, untuk dapat

		mengedit detail kursus.
3	Menambahkan content	Kamu dapat menambahkan, edit dan hapus content untuk salah satu kursus.
4	Menambahkan feedback	Kamu dapat menambahkan, edit dan hapus feedback

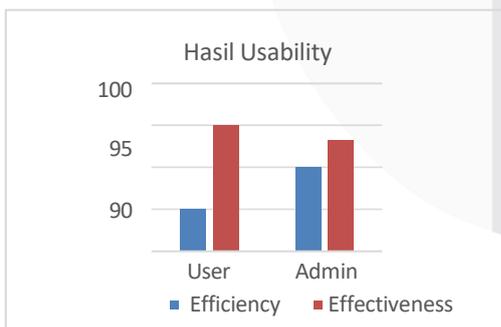
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penerapan Prinsip-prinsip GDD

Dalam penerapan prinsip-prinsip Goals Directed Design (GDD) pada perancangan antarmuka FeelsQuest di website Feelsbox, setiap fase dilakukan secara sistematis dan sesuai metodologi, menghasilkan desain yang berpusat pada pengguna. Fase Research mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi untuk memahami kebutuhan pengguna, yang kemudian digunakan dalam fase Modelling untuk membuat persona guna mengantisipasi kebutuhan mereka. Fase Requirement menyusun kebutuhan fungsional dan non-fungsional berdasarkan persona, memberikan kerangka kerja yang jelas. Fase Framework Definition mengembangkan wireframe dan prototipe awal untuk diuji dan divalidasi. Fase Refinement melibatkan iterasi desain berdasarkan umpan balik pengguna dan hasil penelitian dari fase research, memastikan antarmuka akhir tercapai sesuai dengan kebutuhan pengguna.

B. Hasil System Usability Scale (SUS)

Setelah pengujian selesai, dilakukan analisis terhadap hasil yang diperoleh, dengan memproses data seperti waktu penyelesaian tugas dan jumlah tugas yang telah dilakukan sesuai skenario yang ditentukan. Hal ini bertujuan untuk mengukur tingkat efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna [14]. Pengukuran ini dilakukan dengan metode Usability Testing untuk mengidentifikasi kekurangan dan pengalaman pengguna dalam menggunakan model desain. Dari pengujian ini, diperoleh nilai efisiensi dan efektivitas. Untuk mengukur tingkat kepuasan, digunakan alat pertanyaan System Usability Scale (SUS). Pengujian melibatkan 5 responden sebagai pengguna untuk rancangan User dan 5 responden sebagai admin untuk rancangan admin.



Gambar 7
Hasil Pengujian Usability Testing

Setelah pengujian usability testing, responden yang sama kemudian diberikan kuesioner. Pengukuran ini menggunakan pertanyaan dari System Usability Scale (SUS). Dari pengukuran ini, diperoleh salah satu metrik usability menurut ISO/IEC 25019:2023, yaitu satisfaction [14]. Berdasarkan hasil kuesioner SUS yang diberikan kepada responden, diperoleh nilai 89,75 dengan Acceptability Rating yang diterima, Grade Scale B, dan Adjective Ratings yang

menunjukkan Good. Oleh karena itu, desain ini dianggap diterima dan layak digunakan oleh pengguna. Detail hasil kuesioner SUS dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4
Skenario Pengukuran System Usability Scale (SUS)

Responden	Pertanyaan										Perhitungan SUS			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	GJ	GPN	SUS Score	Grades
R1	5	1	5	1	5	2	5	1	4	2	19	18	92,5	A
R2	5	2	5	1	4	2	5	1	3	2	17	15	80	B
R3	5	1	4	2	3	2	5	1	4	3	16	16	80	B
R4	4	1	5	1	5	1	5	2	5	1	19	19	95	A
R5	5	1	3	1	4	1	3	1	5	2	15	19	85	B
R6	5	1	5	1	5	1	5	2	4	1	19	19	95	A
R7	5	2	5	1	5	1	5	2	5	1	19	18	92,5	A
R8	4	1	4	1	4	1	5	1	5	2	17	19	90	A
R9	5	1	4	1	4	2	5	1	5	2	18	18	90	A
R10	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1	19	20	97,5	A
$Satisfaction = \frac{\sum SUS\ Score}{Total\ Responden}$													89,75	B

Keterangan :

GJ : (R1-1)+(R3-1)+(R5-1)+(R7-1)+(R9-1)

GPN : (5-R2)+(5-R4)+(5-R6)+(5-R8)+(5-R10)

SUS Score : (GJ+GPN) x 2.5

Berdasarkan hasil pengukuran System Usability Scale (SUS) dari 10 responden, rata-rata skor SUS adalah 89,75. Dari hasil tersebut, distribusi grade menunjukkan bahwa tujuh responden memberikan grade A, sementara tiga responden memberikan grade B. Skor rata-rata SUS yang tinggi ini menunjukkan bahwa desain tersebut sangat baik dan dihargai oleh pengguna. Grade A, yang didapatkan oleh mayoritas responden, menunjukkan bahwa produk tersebut sangat memuaskan dan tidak memerlukan perbaikan desain yang signifikan. Meskipun tiga responden memberikan grade B, yang menunjukkan kepuasan tanpa perlu perbaikan besar, ada ruang untuk penyempurnaan kecil jika diperlukan. Secara keseluruhan, produk ini dianggap sangat baik dan memuaskan oleh para pengguna, sehingga tidak ada kebutuhan mendesak untuk perubahan desain.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini mengilustrasikan penerapan yang sistematis dari prinsip-prinsip Goals Directed Design (GDD) dalam merancang antarmuka pengguna (UI) untuk Fitur FeelsQuest di platform Feelsbox. Dengan menggunakan metodologi GDD mulai dari tahap Penelitian hingga tahap Dukungan, tim berhasil mengumpulkan data pengguna, membentuk persona, mengartikulasikan kebutuhan, mengembangkan prototipe iteratif, dan akhirnya melakukan evaluasi User Experience dengan hasil yang sangat positif. Keseluruhan proses ini menegaskan keberhasilan dalam menciptakan antarmuka yang berfokus pada kebutuhan pengguna, meningkatkan pengalaman pengguna, dan memenuhi tujuan bisnis serta pengguna.

REFERENSI

- [1] WHO Headquarters. (2005). *Mental Health Atlas*. World Health Organization.
- [2] Apoorva Shukla., Choudhari S G., Gaidhane A M., & et al. (2022). *Role of Art Therapy in the Promotion of Mental Health : A Critical Review*. DMIHER School of Epidemiology. <https://doi.org/10.7759/cureus.28026>.
- [3] Reyhan Abby Wahyu Ibrahim., Danang Junaedi., & Arfive Gandhi. (2023). *Perancangan User Experience Aplikasi Puan Clothing Menggunakan Metode Goal Directed Design(GDD)*. E-Procending of Engineering,

10(3).

- [4] Cameron Hashemo-Pour. (2019). *User Interface(UI)*. App Architecture.
- [5] Google. (2019). *Google Forms*. Google.
- [6] R. Pramudita., R. W. Arifin., A. Nurul Alfian., & N. Safitri. (2021). *Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya*. Hilka Dina Anwariya. 3(1).
- [7] Isnaini I. (2017). *Perancangan User Interface Prototipe Aplikasi Point of Sale Menggunakan Figma dan Metode Task Centered System Design(TCSD)*. UINjkt.
- [8] Sang Joon Lee., Sandhya Srinivasan., Trudian Trail., David Lewis., & Samantha Lovez.(2019). *Examining the relationship among student perception of Usability Testing, course satisfaction, and learning outcomes in online learning*. University of South Florida. 14(3).
- [9] Sugiyanto., & U.B. Haryoko. (2020). *Manajemen Pemasaran*. Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju (YPSIM).
- [10] Y. Xu., & J. S. Huang. (2018). *Factors influencing cart abandonment in the online shopping process*. Social Behavior and Personality. 43:10 1617-1628.
- [11] G. H. Huang., N. Korfiatis., & C. T. Chang. (2018). *Mobile shopping cart abandonment: The roles of conflicts, ambivalence, and hesitation*. Journal of Business Research.
- [12] Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design*. Germany: Wiley.
- [13] S.A. Pribadi., R.I. Rokhmawati., & K.C. Brata.(2019). *Perancangan User Experience Situs Web Tanoto Scholars Association Brawijaya Malang menggunakan Metode Goal-Directed Design(GDD)*. Jurnal Pembangunan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. 3:8 7583-7593
- [14] A. Achmadi., D. Junaedi., & E. Darwiyanto. (2020). *Rekomendasi user interface pada website dikti menggunakan metode goal directed design*. Eproceeding. 4:3 5063-5069.
- [15] A.Triantoro., H. Tolle., & H. M. Az-zahra. (2019). *Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Situs Web Pattent Goods dengan Menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD)*. Universitas Brawijaya. 7:3 6997-7005.
- [16] Tanjung.A.A, Mulyani. 2021.*Metodologi Penelitian : Sederhana, Ringkas, Padat dan Mudah Dipahami*. Scopindo Media Pustaka. 60
- [17] E.N. Kamilah.2015.*Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran | Akuntansi*. Universitas Pendidikan Indonesia [Online] Available at : http://repository.upi.edu/14867/16/S_PEA_1005771_Appendix7.pdf [Accessed 10 Jun 2022]
- [18] [ISO] the International Organization for Standardization. 2011. ISO/IEC 25010:2011. Systems and software engineering - Systems and software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE) - System and software quality models.
- [19] J. Nielsen. 2012. How Many Test Users in a Usability Study ?. [Online] Available at : <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/> [Accessed 26 Jul 2022].