

1. Pendahuluan

1.1 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.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa rumusan masalah yang dapat diangkat, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan prinsip-prinsip *Goals Directed Design (GDD)* dalam merancang design UI Fitur *FeelsQuest* di Website Feelsbox?
2. Bagaimana hasil evaluasi User Interface terhadap Fitur *FeelsQuest*?

1.3 Topik dan Batasannya

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.

1.4 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.