

**PERANCANGAN DESIGN UI/UX APLIKASI COUPAL MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING SEBAGAI SARANA EDUKASI PASANGAN MEMBANGUN GOOD  
RELATIONSHIP DALAM MENGHADAPI TANTANGAN PERNIKAHAN**

***Bellina Maulididya Rohmah***

Universitas Muria Kudus

Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59327

*Email: bellinamr14@gamil.com*

**ABSTRAK**

Aplikasi mobile telah menjadi platform penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dinamika hubungan interpersonal, khususnya dalam hubungan romantis. Namun, seringkali dalam hubungan tersebut muncul kondisi yang tidak sehat, atau lebih dikenal dengan toxic relationship, yang dapat mengakibatkan dampak negatif pada kesehatan mental seseorang. Data statistik menunjukkan adanya peningkatan kasus kekerasan dalam pacaran, kekerasan dalam rumah tangga (KDRT), dan perceraian di Indonesia. Data tersebut menandakan kurangnya kesiapan pasangan dalam menjalin *good relationship*. Kurangnya informasi mengenai dasar-dasar pernikahan menjadi salah satu penyebab utama dari masalah ini. Oleh karena itu, CouPal hadir sebagai solusi inovatif dengan menyediakan aplikasi psikoedukasi hubungan pertama di Indonesia. Melalui desain UI/UX yang terintegrasi, CouPal bertujuan membantu pasangan dalam memahami dan meningkatkan kualitas hubungan, mengatasi konflik, memahami peran pendidikan keluarga dalam mengurangi kekerasan atau konflik dalam rumah tangga, serta mengurangi tingkat perceraian. Aplikasi ini juga menyediakan layanan konsultasi online dengan psikolog pasangan dan psikolog keluarga. Hasil pengujian desain UI/UX CouPal menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi, yang dicapai melalui penerapan metode design thinking.

**Keywords:** *UI/UX, Good Relationship, Psikoedukasi, Design Thinking.* .

**ABSTRACT**

*Mobile applications have become an important platform in everyday life, including in the dynamics of interpersonal relationships, especially in romantic relationships. However, unhealthy conditions often arise in these relationships, or better known as toxic relationships, which can have a negative impact on a person's mental health. Statistical data shows an increase in cases of dating violence, domestic violence (KDRT), and divorce in Indonesia. This data indicates the couple's lack of readiness to establish a good relationship. Lack of information regarding the basics of marriage is one of the main causes of this problem. Therefore, CouPal is here as an innovative solution by providing the first relationship psychoeducation application in Indonesia. Through integrated UI/UX design, CouPal aims to help couples understand and improve the quality of relationships, resolve conflicts, understand the role of family education in reducing violence or conflict in the household, and reduce divorce rates. This application also provides online consultation services with couple psychologists and family psychologists. CouPal UI/UX design test results show a high level of user satisfaction, which was achieved through the application of the design thinking method.*

**Keywords:** *UI/UX, Good Relationship, Psychoeducation, Design Thinking.*

**1. PENDAHULUAN**

Aplikasi mobile telah menjadi platform penting yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Dalam dinamika hubungan interpersonal, peran aplikasi semakin signifikan. Aplikasi bukan hanya alat untuk

berkomunikasi, tetapi juga platform untuk memperkuat hubungan individu, terutama dalam hubungan romantis.

Hubungan romantis merupakan sebuah proses sesorang untuk mengenali pasangannya secara lebih intim dan lebih dekat dengan tujuan menjalin hubungan jangka

panjang [1]. Selama seseorang menjalin hubungan dengan pasangannya, sering terjadi hubungan yang tidak sehat atau lebih dikenal dengan *toxic relationship*. *Toxic relationship* merupakan keterikatan hubungan yang mengakibatkan salah satu pihak merasa tidak didukung, direndahkan, atau diserang. Bentuk tindakan negatif ini dapat memengaruhi kesehatan mental seseorang, seperti serangan secara fisik, psikologis, maupun emosional [2].

Menurut Catatan Tahunan Komisi Nasional (Komnas) Anti Kekerasan Terhadap Perempuan tahun 2023, dari 8172 kasus tercatat, diantaranya 3.528 kasus kekerasan dalam pacaran dan 421 kasus KDRT. Selain itu ditahun 2023, Dirjen Badan Peradilan Agama Mahkamah Agung yang dihimpun Badan Pusat Statistik (BPS) menyebutkan terdapat 463.654 kasus perceraian di Indonesia. Penyebab utama dari perceraian tersebut adalah perselisihan dan pertengkaran, dengan jumlah 251.828 kasus atau 61,67% dari total kasus perceraian di Indonesia. Data ini merupakan sebuah pernyataan adanya ketidaksiapan pasangan dalam menjalin hubungan yang baik. Kurangnya informasi mengenai dasar pernikahan menjadi salah satu pemicu terjadinya peningkatan kasus kekerasan dan perceraian. Keterbatasan informasi hingga *culture shock* berkaitan dengan *parenting* dan kehidupan pasca nikah tentu menjadi persoalan serius yang memerlukan *support system* yang kuat [3]. Oleh karena itu, diperlukan upaya bersama untuk menekan angka kekerasan dan perceraian dalam pernikahan. Sehingga dapat menciptakan lingkungan edukasi guna mendukung keberlanjutan hubungan dalam pernikahan. Namun, banyak pasangan yang masih belum menyadari bahwa masalah besar ini dapat diatasi dengan adanya psikoedukasi.

Berdasarkan paparan di atas, CouPal hadir sebagai solusi inovatif dan merupakan sebuah bentuk upaya mengurangi angka kekerasan serta perceraian dalam hubungan pernikahan. Setelah melakukan analisis kepada beberapa aplikasi serupa, perancangan desain UI/UX aplikasi CouPal mengintegrasikan beberapa fitur sehingga menjadikan aplikasi ini lebih unggul dan interaktif. CouPal akan menjadi sebuah aplikasi psikoedukasi hubungan pertama di Indonesia yang dapat digunakan dari kalangan remaja sampai pasangan yang telah menikah. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, desain UI/UX aplikasi ini diharapkan dapat membantu pasangan memahami dan meningkatkan

kualitas hubungan, mengatasi konflik, memahami peran pendidikan keluarga dalam meminimalisir tindakan kekerasan atau konflik dalam rumah tangga, dan mengurangi tingkat perceraian. Selain itu, sebagai media konsultasi, aplikasi ini juga memungkinkan pengguna untuk terhubung secara *online* dengan psikolog pasangan dan psikolog keluarga.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Perancangan



Gambar 1. Perbedaan *Design UI* dan *UX*

Menurut Jogiyanto (2005), perancangan adalah proses yang melibatkan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan elemen-elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Hal ini mencakup konfigurasi komponen-komponen perangkat lunak dan keras dari suatu sistem [4].

Menurut Mulyadi (2007), perancangan merupakan tahap yang dimulai dengan mengevaluasi berbagai alternatif rancangan sistem, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan spesifikasi rancangan yang berfokus pada kebutuhan penggunaan khusus, dan diakhiri dengan mengajukan rancangan kepada manajemen tingkat atas [4].

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah proses menyatukan elemen-elemen terpisah menjadi satu kesatuan yang berfungsi, termasuk konfigurasi komponen perangkat lunak yang memengaruhi antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Selain itu, proses ini juga melibatkan evaluasi alternatif desain, penyusunan spesifikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 2.2 Design UI/UX

Design UI/UX merupakan sebuah keilmuan yang mempelajari bagaimana merancang sebuah produk yang baik dari sisi visual pengguna (UI) dan juga dari sisi pengalaman penggunanya (UX). UI atau

User Interface merupakan proses untuk menampilkan hasil mekanisme sistem yang memiliki output atau tampilan yang dapat diakses dan dilihat oleh pengguna [5]. Sedangkan, User Experience (UX) merupakan sebuah proses yang merepresentasikan interaksi pengguna terhadap interface secara nyaman dan sesuai dengan pemahaman mereka [5].

Design UI/UX menjadi faktor krusial dalam perancangan website dan aplikasi yang berdampak pada kepuasan pengguna selama menggunakan platform tersebut. Dalam proses perancangan design UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) memiliki peran yang berbeda. UI design fokus pada tampilan visual dan interaksi langsung antara pengguna dengan platform, sementara UX design lebih menitikberatkan pada pengalaman keseluruhan pengguna saat menggunakan platform tersebut, termasuk navigasi, kemudahan penggunaan, dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

### 2.3 Metode Design Thinking

Design Thinking merupakan suatu pendekatan kolaboratif yang menggabungkan berbagai ide dari berbagai disiplin ilmu untuk menciptakan sebuah solusi. Pendekatan ini tidak hanya mempertimbangkan aspek visual dan emosional, tetapi juga sangat memperhatikan pengalaman pengguna. Dengan fokus pada efektivitas dan efisiensi, Design Thinking bertujuan untuk menemukan solusi terbaik untuk masalah yang kompleks dengan menggunakan pemikiran komprehensif. Metode ini terbagi menjadi lima tahapan, yaitu *empathize, define, ideate, prototype, testing* [6].

### 2.4 Good Relationship

*Good relationship* atau lebih dikenal dengan hubungan yang baik dapat didefinisikan sebagai ikatan emosional yang sehat antara individu yang melibatkan saling menghargai, saling mendukung, dan komunikasi yang terbuka. Hubungan ini ditandai oleh adanya keterikatan yang kuat antara individu, di mana mereka saling memenuhi kebutuhan emosional, sosial, dan psikologis satu sama lain. Dalam hubungan yang baik, terdapat kesadaran akan kebutuhan dan keinginan pasangan serta upaya untuk memahami dan merespons secara positif. Interaksi yang positif dan adanya rasa percaya diri dan keamanan dalam hubungan juga merupakan ciri khas dari *good relationship*.

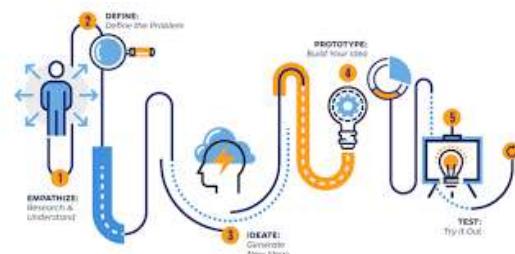
## 2.5 Tantangan Pernikahan

Tantangan pernikahan merupakan representasi dari dinamika kompleks yang hadir dalam hubungan interpersonal pasangan. Tantangan ini dapat berupa beberapa hal, diantaranya kesalahpahaman dalam komunikasi, konflik, hingga tekanan finansial dan tuntutan hidup. Pasangan sering dihadapkan kesulitan dalam memahami dan mengakomodasi perbedaan mereka, baik dalam nilai-nilai, preferensi, maupun harapan. Beberapa perubahan dalam kehidupan setelah menikah dan ekspektasi dari keluarga dan masyarakat, serta dorongan dari luar, dapat menjadi tantangan yang signifikan.

Meskipun tantangan ini terlihat sulit, namun tetap dapat membuka kesempatan bagi pasangan untuk tumbuh bersama, memperkuat hubungan, dan memperdalam pemahaman tentang satu sama lain. Dengan dedikasi, interaksi yang transparan, dan kolaborasi yang solid, pasangan mampu mengatasi tantangan tersebut dan membentuk ikatan yang stabil dan berkelanjutan.

## 3. METODE PENELITIAN

Desain thinking merupakan metode penelitian yang diterapkan dalam pengembangan aplikasi CouPal. Design thinking adalah suatu pendekatan kolaboratif yang menggabungkan berbagai ide dari berbagai disiplin ilmu untuk mencapai solusi yang inovatif. Pendekatan ini tidak hanya memperhatikan aspek visual dan sensoris, tetapi juga memberikan fokus pada pengalaman pengguna [6]. Fokus utama dari penelitian ini adalah menerapkan prinsip-prinsip desain thinking untuk mengembangkan model bisnis yang revolusioner. Design thinking dibagi menjadi lima tahapan, diantaranya, empathize, define, ideate, prototype, testing.



Gambar 2. Tahapan *Design Thinking*

#### a. *Empathize*

*Empathize* merupakan sebuah proses untuk memahami dan merasakan pengalaman serta kebutuhan pengguna dengan memberikan perhatian yang mendalam dan empati terhadap perspektif mereka. [7]. Tahap ini melibatkan eksplorasi dan pemahaman mendalam terhadap berbagai masalah dan kekhawatiran yang dialami oleh pengguna. Data yang diperoleh dari tahap ini akan menjadi dasar untuk menentukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### b. *Define*

Setelah desainer memahami kebutuhan pengguna, langkah selanjutnya adalah mengilustrasikan ide atau visi pengguna yang akan menjadi landasan bagi produk atau aplikasi yang sedang dikembangkan [8]. Hal ini dapat dilakukan dengan merangkum daftar kebutuhan pengguna dan memanfaatkan pemahaman tentang situasi yang mereka hadapi.

#### c. *Ideate*

Pada tahap ini, data yang telah dikumpulkan sebelumnya digunakan sebagai dasar untuk memunculkan berbagai ide. Selama proses brainstorming, ide-ide yang muncul akan dicatat dan dieksplorasi lebih lanjut untuk menemukan solusi yang sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh calon pengguna [9].

#### d. *Prototype*

*Prototype* adalah tahap implementasi dari ide yang telah dibuat sebelumnya. *Prototype* ini berisi design *interface* pengguna dari ide tersebut yang sudah siap untuk diuji. Sebelum diperkenalkan kepada publik, hasil akhir dari prototype akan dievaluasi kembali untuk menilai tingkat keberhasilan dan kegagalannya.

#### e. *Testing*

Pada tahap ini, *prototype* yang telah dibuat sebelumnya akan diuji untuk mengevaluasi tingkat keefektifnya dalam menyelesaikan atau mengatasi masalah yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya. Setelah prototype produk diuji kepada calon pengguna, *feedback* yang diterima memungkinkan designer untuk

melakukan penyesuaian dan perbaikan produk sehingga sesuai dengan kebutuhan pengguna [9].

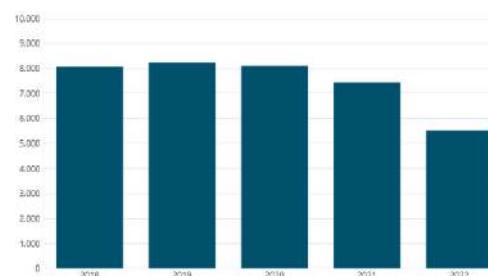
## 4. PEMBAHASAN

CouPal adalah aplikasi yang bertujuan membantu pasangan membangun hubungan yang baik dan sehat melalui pendekatan edukatif. Metode *Design Thinking* menjadi pendekatan utama dalam perancangan aplikasi ini untuk memastikan bahwa aplikasi tidak hanya fungsional secara teknis, tetapi juga memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. CouPal dirancang melalui pendekatan berjenjang, mencakup tahap *empathize, define, ideate, prototype, testing*.

### 4.1 *Empathize*

Tahap *empathize* merupakan tahap pertama dalam metode *design thinking*. Tahap ini melibatkan eksplorasi dan pemahaman mendalam terhadap berbagai masalah dan kekhawatiran yang dialami oleh pengguna. Data yang diperoleh dari tahap ini akan menjadi dasar untuk menentukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pada tahap *emphatize*, data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara sebagai dasar penelitian. Observasi dilakukan dengan metode pencarian data yang komprehensif mengenai kekerasan dan perceraian di Indonesia. Data ini mencakup statistik resmi, laporan penelitian, studi kasus, dan sumber informasi terpercaya lainnya. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah kekerasan dalam rumah tangga dan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap perceraian di masyarakat Indonesia.



Gambar 3. Grafik Kasus Kekerasan menurut BPS

Gambar di atas merupakan grafik tingkat kasus kekerasan pada tahun 2018 sampai dengan tahun 2023. Grafik tersebut menunjukkan tingginya tingkat kekerasan di Indonesia di tiap tahunnya. Namun, pada dua tahun terakhir, yaitu tahun 2022 dan 2023 kasus tersebut mengalami penurunan tetapi masih tergolong dalam kategori tinggi. Dimana pada tahun 2023 tercatat dari 8172 kasus, diantaranya 3.528 kasus kekerasan dalam pacaran dan 421 kasus KDRT.



Gambar 4. Berita Toxic Relationship



Gambar 5. Berita kekerasan pada wanita

Selain melakukan observasi, wawancara juga dilakukan dengan enam responden yang terlibat, mencakup dua psikolog, seorang wanita yang sudah menikah, dan tiga pasangan yang sedang menjalani hubungan serius. Wawancara tersebut dilakukan melalui platform Zoom, yang memungkinkan responden untuk berinteraksi secara virtual.

User psikolog	<p>1. Sebagai seorang psikolog yang ingin memberikan dukungan dan edukasi berkualitas terkait pendidikan pra-nikah dan pasca-nikah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. saya ingin dimudahkan dalam memberikan bantuan dan saran pada pasangan untuk memahami pernikahan, kesiapan mental, emosional, dan tantangan dalam hubungan pernikahan.</li> <li>b. saya ingin memberikan informasi yang mendalam tentang pendidikan keluarga dan hubungan suami-istri.</li> <li>c. saya ingin memberikan panduan yang komprehensif tentang berbagai aspek yang relevan, seperti komunikasi, manajemen konflik, hak-hak dan kewajiban sebagai suami-istri, serta kesiapan finansial dan fisik untuk pernikahan.</li> </ul> <p>2. Saat Saya berinteraksi dengan pasangan yang membutuhkan panduan dan dukungan dalam memahami dan merencanakan pernikahan, serta memberikan wawasan yang mendalam tentang kesehatan mental dan emosional dalam hubungan pernikahan.</p> <p>3. Selingga dapat memberikan pasangan meminimalkan konflik dalam rumah tangga, memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pernikahan dan keluarga, dan menghasilkan hubungan yang lebih sehat dan berkelanjutan.</p> <p>4. Tujuan kesulitan dalam memberikan panduan yang komprehensif dan mendukung pasangan dalam mempersiapkan diri secara menyeluruh sebelum dan setelah pernikahan.</p>
---------------	---

Gambar 6. Hasil wawancara dengan psikolog

User Suami -Istri	<p>1. Sebagai Pasangan suami istri dan membutuhkan pendidikan pernikahan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. saya ingin dimudahkan dengan aplikasi yang dapat membantu mempelajari lebih dalam mengenai pendidikan pasca-nikah, fitur-fitur edukasi yang berguna dan menarik dapat memberikan motivasi dan minat kepada kami.</li> <li>b. saya ingin pendidikan pasca-nikah dapat membantu menyelesaikan masalah, meningkatkan kualitas hubungan dan menjadikan keluarga harmonis</li> <li>c. saya ingin mendapatkan bantuan untuk menyelesaikan masalah dengan efektif melalui layanan konsultasi online yang nyaman, terjangkau, dan efektif untuk membantu kami mengatasi masalah hubungan</li> <li>d. saya ingin mengakses panduan yang informatif dan mudah dimengerti, aplikasi yang memiliki fitur-fitur yang menarik dan berguna untuk membantu kami menjalani kehidupan berumah tangga yang bahagia.</li> </ul> <p>2. Saat saya mempelajari lebih dalam mengenai pendidikan pernikahan</p> <p>3. Selingga saya dapat dimudahkan dalam mengatasi masalah dalam pernikahan melalui konsultasi online dan dalam mencari materi atau konten edukasi pernikahan</p> <p>4. Tanpa dilandanya harapkan seperti tidak ada waktu untuk ke psikolog, bingung karena banyak artikel yang tidak relevan dan sulit dipahami, materi edukasi yang membosankan.</p>
-------------------	---

Gambar 7. Hasil wawancara user calon suami-istri

User Suami -Istri	<p>1. Sebagai Pasangan suami istri dan membutuhkan pendidikan pernikahan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. saya ingin dimudahkan dengan aplikasi yang dapat membantu mempelajari lebih dalam mengenai pendidikan pasca-nikah, fitur-fitur edukasi yang berguna dan menarik dapat memberikan motivasi dan minat kepada kami.</li> <li>b. saya ingin pendidikan pasca-nikah dapat membantu menyelesaikan masalah, meningkatkan kualitas hubungan dan menjadikan keluarga harmonis</li> <li>c. saya ingin mendapatkan bantuan untuk menyelesaikan masalah dengan efektif melalui layanan konsultasi online yang nyaman, terjangkau, dan efektif untuk membantu kami mengatasi masalah hubungan</li> <li>d. saya ingin mengakses panduan yang informatif dan mudah dimengerti, aplikasi yang memiliki fitur-fitur yang menarik dan berguna untuk membantu kami menjalani kehidupan berumah tangga yang bahagia.</li> </ul> <p>2. Saat saya mempelajari lebih dalam mengenai pendidikan pernikahan</p> <p>3. Selingga saya dapat dimudahkan dalam mengatasi masalah dalam pernikahan melalui konsultasi online dan dalam mencari materi atau konten edukasi pernikahan</p> <p>4. Tanpa dilandanya harapkan seperti tidak ada waktu untuk ke psikolog, bingung karena banyak artikel yang tidak relevan dan sulit dipahami, materi edukasi yang membosankan.</p>
-------------------	---

Gambar 8. Hasil wawancara dengan suami -istri

#### 4.2 Define

Tahap *define* adalah proses menganalisis dan memahami berbagai informasi yang diperoleh dari tahap *emphasize*, dengan tujuan untuk menetapkan pernyataan masalah sebagai poin atau fokus utama dalam penelitian [10].

Pada tahap *define*, data yang terkumpul dari tahap sebelumnya dianalisis untuk menemukan esensi inti dan mengidentifikasi permasalahan yang akan diselesaikan melalui solusi inovatif. Fokus utama dari tahap ini adalah menjabarkan problem statement yang jelas dan terfokus, yang dikenal sebagai problem statement. Proses *Define* melibatkan beberapa langkah, seperti *user persona*, *journey map*, dan *pain point user*.

*User persona* merupakan representasi karakteristik dari target pengguna suatu produk yang menggambarkan data personal sebuah karakter, seperti demografi, perilaku, motivasi, pengaruh, tujuan, dan tantangan yang dihadapi. Dalam penjelasan lain *user persona* diartikan sebagai teknik umum yang digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna [10].

Pada perancangan aplikasi CouPal terdapat dua jenis *user persona*, yaitu *client* dan psikolog seperti berikut.



Gambar 9. *User Persona* Psikolog dan *Client*

*User persona* dirancang untuk memudahkan pemahaman mendalam mengenai audiens suatu produk atau layanan. Dengan menciptakan representasi karakteristik yang fiktif namun berdasarkan data yang relevan, *user persona* memungkinkan tim pengembangan untuk memvisualisasikan dan mengaitkan pengguna potensial dengan kebutuhan, preferensi, dan tantangan mereka. Hal ini memungkinkan pengambilan keputusan yang lebih tepat dalam proses perancangan, pengujian, dan pengembangan produk, serta memastikan bahwa solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna yang sebenarnya.

Dari *user persona* tersebut kemudian dikembangkan menjadi *user journey map*. *User Journey Map* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk merancang dan menilai pengalaman pelanggan di bidang *interface* dan *experience* pengguna. *User Journey Map* berperan sebagai representasi visual dari rangkaian aktivitas yang dilakukan oleh pengguna dalam menggunakan aplikasi [11].



Gambar 10. *User Journey Map* Psikolog



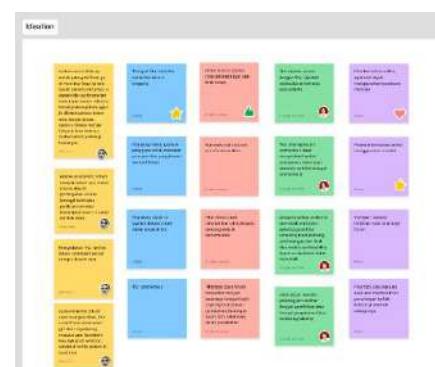
Gambar 11. *User Journey Map* Client

Berdasarkan *user persona* dan *user journey map* di atas, pain point user yang dapat diidentifikasi adalah kurangnya aksesibilitas dan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pendidikan pra-nikah dan pasca-nikah, yang dirasakan oleh psikolog dalam upaya meningkatkan kesadaran tersebut. Serta kurangnya pemahaman tentang pernikahan, kesulitan dalam menjaga hubungan, terbatasnya waktu untuk mencari psikolog dan informasi mengenai pendidikan pernikahan, yang merupakan tantangan utama yang dihadapi oleh klien.

#### 4.3 Ideate

Pada tahap ini pain point user yang telah diidentifikasi sebelumnya kemudian dianalisis untuk mendapatkan solusi atas permasalahan yang dihadapi pengguna. Dalam proses penentuan solusi ini melibatkan teknik *brainstorming*, dimana teknik ini dinilai lebih efektif dalam menemukan solusi yang inovatif.

Teknik *brainstorming* digunakan untuk mencari ide sebanyak mungkin secara spontan yang dilakukan dalam sebuah tim. Dari teknik tersebut menghasilkan beberapa ide seperti gambar berikut.



Gambar 12. Proses ideation menggunakan teknik *brainstorming*

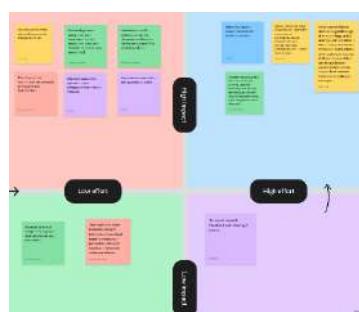
Ide-ide tersebut kemudian disaring dan digunakan sebagai solusi dalam permasalahan yang dihadapi pengguna. Setelah menemukan ide yang tepat, langkah selanjutnya adalah menyusun *how might we*. Dengan menggunakan "How Might We", diharapkan dapat memahami informasi yang diperlukan dari setiap solusi yang diusulkan dan bagaimana langkah-langkah penyelesaiannya.

Tabel 1. *How Might We*

How Might We	Solutions
<b>How Might We</b> membantu user memberikan informasi mengenai pendidikan pra & pasca nikah.	Edukasi / course online
<b>How Might</b> membantu user mendapatkan tempat untuk bercerita dan memberikan Solusi terkait masalah yang dihadapinya.	Layanan konsultasi online
<b>How Might We</b> membantu user menemukan tempat untuk mendapatkan dukungan dari orang yang memiliki masalah serupa.	Community Forum
<b>How Might We</b> membantu user Ketika mengalami situasi darurat mengenai kekerasan.	Violence Hotlines

Dari proses *how might we* tersebut menghasilkan beberapa fitur utama yang dapat menjadi solusi bagi masalah pengguna. Di antaranya adalah pembelajaran interaktif di dalam fitur *My Course* (Kursus/Edukasi Psikologi Hubungan), fitur Konseling Online dengan psikolog yang telah terverifikasi, kemampuan untuk terhubung dengan pengguna lain dalam Forum Diskusi yang ramah, dan adanya layanan hotline pengaduan kekerasan.

Ide tersebut kemudian disusun berdasarkan priority matrix untuk menentukan tingkat kesulitan dan impact yang didapatkan.

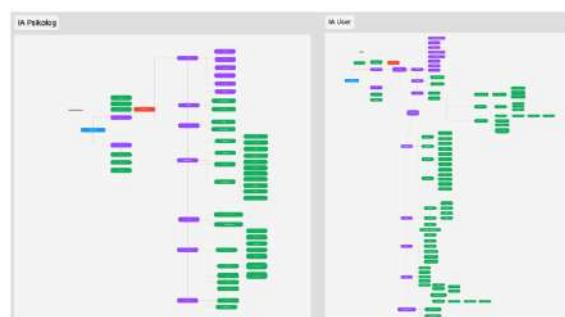
Gambar 13. *Effort Matrix*

Langkah selanjutnya adalah membuat *user flow* dan *information architecture*. *User Flow* adalah representasi diagramatis dari langkah-langkah yang harus dilakukan oleh pengguna untuk menyelesaikan suatu task [10]. *User flow* disusun sesuai dengan alur bisnis suatu perusahaan, yang dibentuk berdasarkan ide-ide yang telah dihasilkan dari analisis masalah

pengguna, termasuk kebiasaan pengguna dalam menggunakan suatu aplikasi [10]. Dibawah ini merupakan user flow psikolog dan *client* saat menggunakan aplikasi CouPal.

Gambar 14. *User flow client*Gambar 15. *User flow psikolog*

*Information architecture* merupakan kumpulan informasi krusial yang menjadi landasan utama bagi desainer dan developer dalam pembuatan suatu sistem informasi. *Information architecture* merupakan informasi yang disajikan dalam bentuk diagram, tabel, atau desain yang terstruktur secara berhubungan dengan tujuan tertentu, sehingga memudahkan pemahaman oleh orang lain [10].

Gambar 16. *Information architecture Client dan Psikolog*

#### 4.4 Prototype

Tahap ini merupakan implementasi dari ide yang telah dipilih sebelumnya dengan menciptakan sebuah produk yang diharapkan dapat menjadi solusi bagi permasalahan pengguna. Perancangan prototipe dalam aplikasi CouPal menggunakan dua jenis prototipe, yakni

*low-fidelity prototype* dan *high-fidelity prototype*.

*Low-fidelity prototype* merupakan *prototype* dengan tingkat detail yang rendah untuk menggambarkan sistem dengan fungsi atau interaksi yang terbatas. *Prototype* ini menampilkan design interface yang hanya memberikan gambaran umum tentang pendekatan konsep aplikasi CouPal. *Low-fidelity prototype* yang digunakan dalam perancangan aplikasi CouPal menggunakan *wireframe*. *Wireframe* merupakan perancangan suatu design aplikasi yang masih berupa abu-abu dan mencakup beberapa contoh layout yang akan dijadikan sebagai dasar *prototype* untuk memperjelas antarmuka pengguna.



Gambar 17. *Wireframe* Aplikasi Coupal

*High-fidelity prototype* adalah jenis *prototype* yang menampilkan tampilan yang sangat mirip dengan produk aslinya, sehingga memberikan pengalaman pengguna yang hampir sama dengan menggunakan produk aslinya. *High fidelity prototype* memiliki tingkat akurasi dan detail yang tinggi, yang mencakup tiga komponen penting, yaitu unsur visual, navigasi, dan interaksi.

Pembuatan *High fidelity prototype* melibatkan beberapa tahapan, diantaranya *design system*, *brand identity* dan *prototype*. *Design System* merupakan kumpulan komponen UI yang dapat digunakan secara berulang untuk proyek sistem yang juga dilengkapi dengan dokumentasi seperti *code library*, *pattern library* dan *style guide*, sehingga memungkinkan penggunaan yang konsisten dalam pengembangan produk. *Design System* juga membantu memastikan kualitas dan konsistensi antara halaman, fitur, dan produk dalam jangka panjang.



Gambar 18. *Design System* Aplikasi CouPal

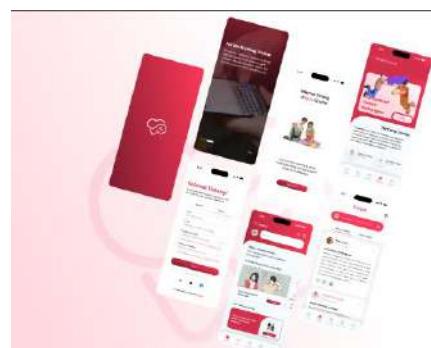
Beberapa aspek terkait dalam pemilihan desain sistem dan *brand identity* aplikasi CouPal meliputi warna yang dipilih memiliki kontras dengan latar belakang cerah namun tidak terlalu mencolok sehingga dapat mempertahankan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi, selain itu warna yang digunakan memiliki keterkaitan dengan kasih sayang dan ketenangan sehingga dapat membantu memberikan nuansa yang hangat.

Font yang digunakan adalah FigTree yang memiliki kesan sederhana dan ramah, minimalis namun tidak kaku, kasual tapi tidak konyol.

Penggunaan *icon flat* dapat memberikan kemudahan persepsi bagi pengguna, dimana *icon flat* lebih mudah untuk diidentifikasi dan dipahami sehingga pengguna dapat langsung menangkap maksud dari *icon*-*icon* tersebut.

Logo CouPal merupakan gabungan antara huruf C dan P yang menggambarkan identitas yang unik. Buku sebagai pintu ilmu, bubble chat menggambarkan kehangatan forum diskusi dan konseling, dan hati yang menggambarkan tujuan aplikasi CouPal untuk mewujudkan hubungan penuh kasih sayang.

Proses selanjutnya adalah penyempurnaan dari tampilan sebelumnya dengan memberikan warna, interaksi, dan animasi yang nantinya dapat dihubungkan antara satu halaman dengan halaman lainnya yang biasa disebut dengan *prototype*.



Gambar 19. *Hi-Fi Design* dan *Prototype*

*High fidelity prototype* biasanya digunakan dalam tahap pengujian lanjutan atau validasi desain. *Prototype* ini memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai cara pengguna berinteraksi dengan produk atau antarmuka yang sebenarnya. Hal ini membantu dalam mendapatkan *feedback* yang lebih konkret dan memastikan bahwa desain tersebut berfungsi dengan baik sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan lebih lanjut.

#### 4.5 Testing

Testing merupakan tahap terakhir dalam metode design thinking. Dalam penelitian ini, menggunakan metode usability tasting yang melibatkan moderate remote testing, *SEQ* (*Single Ease Question*), dan *SUS* (*System Usability Score*) sehingga dapat dilakukan baik secara langsung maupun jarak jauh. Usability testing adalah metode yang digunakan untuk menilai apakah pengguna mampu menggunakan aplikasi dengan mudah, seberapa efektif dan efisien aplikasi membantu pengguna dalam mencapai tujuan mereka, serta apakah pengguna merasa puas dengan pengalaman menggunakan aplikasi tersebut [12].

*Single Ease Question* (*SEQ*) adalah salah satu teknik pengujian yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan yang dirasakan oleh pengguna setelah menyelesaikan tugas yang diberikan (Sauro and Lewis, 2012). *SEQ* merupakan metode penilaian di mana setiap *task* yang diberikan kepada pengguna dievaluasi dengan satu pertanyaan kalimat menggunakan skala likert dari 1 hingga 7, yang dapat digunakan sebagai indikator tingkat kemudahan penggunaan aplikasi [12]. Dibawah ini merupakan hasil *SEQ* pengujian aplikasi CouPal.

Psikolog	Task																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Siska	6	6	4	6	6	1	4	6	6	7	5	6	4	6	6	7	7	7

Gambar 20. Hasil *SEQ* Psikolog

Nama Responden	Question									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fauzan	4	2	5	2	4	2	5	1	4	1
Fathur	4	1	4	1	5	2	4	3	5	1
Arinta	4	2	4	1	5	1	4	1	3	3
Daffa	6	1	5	1	4	1	5	1	5	1
Siska	4	2	4	3	3	2	4	1	4	1
Jumlah	15	17	17	18	15	17	17	20	15	17
Rata-Rata	7.5	8.5	8.5	9.5	7.5	8.5	8.5	10.5	8.5	8.5

Gambar 21. Hasil *SEQ* Client

Evaluasi Sistem (System Usability Scale atau *SUS*) digunakan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan keseluruhan pengguna terhadap sistem yang sedang diuji. Penilaian ini dilakukan setelah pengguna menyelesaikan semua tugas yang diberikan dalam setiap skenario. Berikut ini merupakan hasil *SUS* aplikasi CouPal.

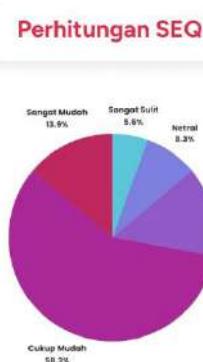
Responden	Task																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Fauzan	7	7	7	7	7	6	6	6	7	6	7	6	7	6	7	6	7	6
Faturohmar	7	7	6	7	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7	6	7	7	6
Arinta	4	7	6	7	4	7	7	7	7	6	6	7	7	7	6	7	7	7
Daffa	7	6	7	6	7	7	6	7	5	7	7	6	7	7	7	7	7	7
Rata-Rata	6.3	6.8	6.5	7	6.8	6.8	6.5	6.8	7	6	6.8	6.8	6.8	6.5	6.8	6.8	6.5	6.5

Gambar 22. Hasil *SUS* User

Dari data *SUS* dan *SEQ* tersebut maka diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut.



Gambar 23. Hasil Perhitungan *SUS*



Gambar 24. Hasil Perhitungan *SEQ*

#### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan data perhitungan *System Usability Scale* (*SUS*) dan *Single Ease Question* (*SEQ*) pada tahap usability testing menunjukkan bahwa nilai rata-rata *System Usability Scale* (*SUS*) adalah 85, yang

mengindikasikan kategori "Excellent". Sedangkan nilai *Single Ease Question (SEQ)* adalah 58.3%, menunjukkan bahwa pengguna merasakan penggunaan aplikasi CouPal cukup mudah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perancangan design UI/UX aplikasi CouPal menggunakan metode *design thinking* sebagai sarana edukasi pasangan membangun *good relationship* dalam menghadapi tantangan pernikahan mendapatkan tingkat kepuasan yang tinggi dari pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Chaerani, F. Ushuluddin, D. A. N. Studi, U. I. Negeri, and R. I. Lampung, "Cover,Bab 1,Bab 2, Dapus Martha Chaerani," 2021.
- [2] S. A. Bentri, B. R. Noviadji, and N. A. M. Karuna, "Perancangan Ilustrasi Tentang Toxic Relationship Bagi Pasangan Usia Sebelum Menikah Melalui Microblog Instagram," *Artika*, vol. 6, no. 2, pp. 138–152, 2022, doi: 10.34148/artika.v6i2.563.
- [3] E. R. Subhiyakto, M. R. Pratiwi, and S. A. Hapsari, "Pembangunan Aplikasi Web sebagai Media Edukasi Pernikahan Pasangan Muda menggunakan Metode Prototyping," *KONSTELASI Konvergensi Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 273–284, 2022, doi: 10.24002/konstelasi.v2i2.5588.
- [4] R. Kurniawan and M. Budi, "Perancangan Ux/Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 2–7, 2022.
- [5] Novita Kurnia Ningrum, I. U. Wahyu Mulyono, and Z. Umami, "Rancang Bangun Design UI/ UX pada Aplikasi PANTAU menggunakan Pendekatan Design Thinking," *Elkom J. Elektron. dan Komput.*, vol. 15, no. 2, pp. 422–433, 2022, doi: 10.51903/elkom.v15i2.940.
- [6] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi HapSari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Cl," *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020.
- [7] T. Aland Saputra, "Implementasi Design Thinking Dalam Membangun Inovasi Model Bisnis Perusahaan Percetakan," *Agora*, vol. 4, no. 1, pp. 1–12, 2016.
- [8] M. L. Lazuardi and I. Sukoco, "Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek," *Organum J. Saintifik Manaj. dan Akunt.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, 2019, doi: 10.35138/organum.v2i1.51.
- [9] M. R. Wibowo and H. Setiaji, "Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking," *Kaos GL Derg.*, vol. 8, no. 75, pp. 147–154, 2020, [Online]. Available: <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798>
- [10] R. Fahrudin and R. Ilyasa, "Perancangan Aplikasi 'Nugas' Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 35–44, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714.
- [11] R. F. A. Aziza, "Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona Dan User Journey," *Inf. Syst. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 6–10, 2021, doi: 10.24076/infosjournal.2020v3i2.420.
- [12] D. Saputra and R. Kania, "Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital," *Pros. Ind. Res. Work. Natl. Semin.*, vol. 13, p. 1175, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.polban.ac.id/ojs-3.1.2/proceeding/article/view/4210>