

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE REMOTIVE MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Wisnu Aryo Sulistiono, Abdul Rezha Efrat Najaf, Reisa Permatasari
Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur
Jl. Rungkut Madya, Gn. Anyar, Surabaya, Indonesia
wisnuaryo30802@gmail.com

ABSTRAK

Kecanduan, baik berupa zat maupun perilaku, merupakan masalah serius yang berdampak pada kesehatan mental dan fisik individu. Di Indonesia, berbagai jenis kecanduan seperti perjudian *online*, penggunaan ponsel berlebihan, merokok, pornografi, dan penyalahgunaan narkoba telah menjadi masalah yang mengkhawatirkan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX aplikasi mobile bernama ReMotive yang dapat membantu individu mengatasi kecanduan berbasis metode *design thinking*. Proses perancangan melibatkan lima tahap: *empathize* (melalui wawancara pengguna dan ahli), *define* (mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pengguna), *ideate* (mengembangkan solusi kreatif), *prototype* (membuat desain interaktif), dan *testing* (menguji kegunaan). Hasil penelitian menghasilkan prototipe aplikasi yang mencakup fitur perencanaan berhenti dari kecanduan, edukasi, terapi berbasis *Cognitive Behavioral Therapy* (CBT), tombol darurat untuk mengatasi keinginan (*craving*), dan akses ke bantuan profesional. Pengujian menunjukkan bahwa prototipe dianggap bermanfaat oleh target pengguna dan mendapat validasi dari ahli, meskipun masih memerlukan beberapa penyempurnaan seperti penambahan fitur komunitas, *to-do-list* harian, dan peningkatan interaktivitas pada beberapa fitur.

Kata kunci : *User Interface, User Experience, Design Thinking*

1. PENDAHULUAN

Secara alami, manusia lebih menyukai pengalaman yang menyenangkan dibandingkan pengalaman yang tidak menyenangkan atau merepotkan. Menurut prinsip kesenangan Freud, manusia mencari kepuasan untuk mengurangi stres dan memenuhi kebutuhan psikologis serta fisiologis mereka[1].

Mengejar kebahagiaan dan kepuasan dapat meningkatkan suasana hati dan mengurangi stres, tetapi, dari sisi lain juga dapat menyebabkan kecanduan, yang terbukti dapat merusak kehidupan dalam berbagai cara. Sebagai contoh beberapa riset fenomena kecanduan yang terjadi adalah sebagai berikut:

- Pada riset yang dilakukan terhadap 1312 responden di Indonesia, terdapat lebih dari 35% suara yang terindikasi mengalami kecanduan ringan dan lebih dari 7% mengalami kecanduan sedang terhadap gawai dan media sosial[2].
- Perokok dengan usia 15 tahun ke atas pada tahun 2021 mencapai jumlah persentase sebesar 28,96%, meskipun rokok sudah dihimbau dan terbukti sebagai penyebab kanker, penyakit jantung dan paru-paru[3].
- Jumlah transaksi pada judi *online* tahun 2023 yang mencapai Rp327 triliun diprediksi akan mencapai total Rp216 kuintiliun yang bisa memberikan dampak serius pada ekonomi nasional[4].

Karena masalah kecanduan yang meluas dengan dampak-dampaknya yang berbahaya, ada kebutuhan mendesak untuk menciptakan solusi yang efektif guna membantu individu melepaskan diri dari kecanduan. Salah satu solusi yang sesuai untuk era modern saat ini

tentu saja dengan memanfaatkan teknologi, merujuk kembali pada fakta bahwa setiap kalangan dari masyarakat hampir semuanya menggunakan gawai dan sudah seperti menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari manusia modern[2].

Dengan besarnya potensi pemanfaatan teknologi, peneliti melihat peluang mengembangkan sebuah inovasi digital, yakni dengan merancang desain aplikasi *mobile* bernama ReMotive yang dapat membantu individu dalam perjuangan mereka melawan kecanduan.

Proses desain aplikasi ReMotive ini nantinya akan menggunakan kerangka kerja *design thinking* untuk lebih memahami pengguna, mendefinisikan masalah yang sebenarnya yang dimiliki pengguna, dan menciptakan solusi inovatif [5] yang dapat dibuat prototipenya dan diuji efektivitasnya dalam mengatasi kecanduan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Design Thinking

Design thinking adalah metode yang mendorong pendekatan kreatif terhadap tantangan atau mengungkap peluang baru di pasar atau ekosistem yang kompleks[6], [7].

Dalam penelitian ini, kerangka kerja *design thinking* akan melalui lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*[8]. Tujuannya adalah menciptakan konsep desain yang baru dan efektif untuk orang-orang yang menghadapi masalah kecanduan. Selain itu, alat *UX Research* akan digunakan dalam proses *design thinking* pada penelitian ini, khususnya pada tahap *empathize*, *define*, dan *ideate*. Penelitian yang mendalam ini berfokus pada pengguna yang dituju dan kebutuhan mereka,

memberikan wawasan berharga untuk meningkatkan proses desain. *UX Research* akan sangat membantu dalam menyusun pertanyaan-pertanyaan yang dilakukan sepanjang tahap *empathize*, *define*, dan *ideate*, di mana teknik penelitian akan dikategorikan ke dalam area kualitatif dan kuantitatif[9].

2.2. Adiksi

Penjelasan psikologis tentang adiksi atau kecanduan adalah masalah yang terus-menerus dan berulang, ditandai dengan keinginan tak terkendali untuk menggunakan suatu zat meskipun terdapat dampak negatif. Kecanduan diklasifikasikan sebagai gangguan otak karena adanya perubahan pada sistem penghargaan, stres, dan pengendalian diri di otak. Stahl percaya bahwa secara biologis, kecanduan dipicu oleh peningkatan dopamin di otak, karena dopamin sangat penting dalam sistem penghargaan. Ketika otak distimulasi, neuron dopamin melepaskan dopamin yang dikenal sebagai "sistem *reward*"[10], [11].

Orang yang kecanduan mungkin mengalami berbagai dampak, termasuk keinginan kuat untuk zat yang meningkatkan kadar dopamin, serta gejala putus zat seperti mudah marah, insomnia, perubahan nafsu makan, gelisah, sakit kepala, mual, dan kecemasan ketika berhenti menggunakan zat yang menyebabkan ketergantungan.

Stahl [11] menguraikan dalam bukunya bahwa kecanduan dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori:

- Kecanduan substansi atau obat adalah ketika penyalahgunaan obat-obatan atau zat seperti ganja, nikotin, alkohol, dan opioid, yang menyebabkan pelepasan dan peningkatan dopamin yang lebih intens dan menyenangkan daripada yang terjadi secara alami.
- Kecanduan perilaku mencakup perilaku tidak sehat seperti berjudi, makan berlebihan, dan penggunaan internet atau main *game* berlebihan, yang semuanya melibatkan jalur neuron dopamin yang sama dalam menciptakan rasa senang.

Seperti penyakit lain, kecanduan dapat diobati. Pengobatan bertujuan memulihkan fungsi otak, mengubah perilaku, dan mengembalikan kontrol hidup pasien. Beberapa langkah pengobatan meliputi[12]:

- Mengatasi gejala putus zat dengan medikasi atau alat bantu.
- Membantu adaptasi otak secara bertahap untuk mencegah *craving*.
- Mencegah kambuh melalui terapi yang mengelola pemicu, seperti paparan zat atau stres, agar pasien tetap konsisten menjalani pemulihan.

2.3. Cognitive Behavioral Therapy

CBT (*Cognitive Behavioral Therapy*) adalah psikoterapi berbasis bukti yang efektif dan telah diterapkan secara global melalui pelatihan profesional, konvensi, dan *workshop*. Diperkenalkan pada akhir 1970-an, CBT menggabungkan terapi kognitif dan

perilaku[13]. Dalam pengobatan kecanduan, CBT bermanfaat untuk[14]:

- Mengubah pola pikir dan perilaku maladaptif.
- Mengembangkan keterampilan menghadapi stres dan tekanan.
- Meningkatkan kesadaran diri, termasuk pemicu kecanduan dan respons terhadap stres.
- Meningkatkan motivasi untuk menjaga kondisi bebas zat (*sober*).
- Mencegah *relapse* atau kambuh kembali melalui strategi pribadi yang efektif.

2.4. Figma

Perangkat lunak desain kolaboratif *real-time* yang dapat digunakan untuk menyelesaikan tantangan terkait bidang kreatif. Salah satu kegunaan dari Figma adalah dengan kapabilitasnya sebagai *platform* desain *UI/UX* prototipe sebuah aplikasi[15].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kerangka kerja *design thinking* agar solusi ide prototipe aplikasi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan dari pengguna. Dalam konteks penelitian ini, berarti sesuai dengan kebutuhan orang-orang yang menderita kecanduan agar dapat menyelesaikan masalahnya tersebut.

Sesuai dengan penjelasan pada Tinjauan Pustaka, metode *design thinking* yang digunakan pada penelitian ini akan melalui 5 fase, yaitu: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Selain itu, akan juga digunakan alat *UX Research* selama tiga fase awal. Penjelasan terkait masing-masing fase serta aktivitas yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka kerja *design thinking*

Empathize memiliki objektif berupa memahami kebutuhan, masalah, keinginan, perilaku, dan tipe pengguna. Langkah ini menghilangkan asumsi dan berfokus pada memperoleh wawasan nyata tentang pengguna dan kebutuhannya. Selama fase *empathize*, kegiatan berikut akan dilakukan menggunakan alat *UX Research*[6]:

- Wawancara Pengguna: Data kualitatif yang diperoleh akan membantu memahami mengapa pengguna menghadapi masalah dan pengalaman mereka terkait kecanduan.
- Wawancara Ahli: Data kualitatif dari wawancara dengan ahli seperti psikolog dan psikiater sangat berharga untuk memahami alasan ilmiah di balik kecanduan serta solusi yang diperlukan untuk mengatasinya.
- Observasi: Aktivitas ini bertujuan memahami kebutuhan nyata pengguna dalam menghadapi masalah kecanduan mereka.

Fase *define* dilakukan dengan tetap menggunakan alat *UX Research* untuk mengumpulkan dan mengorganisir hasil riset, guna mengidentifikasi masalah pengguna secara jelas, aktivitas yang dilakukan pada fase ini adalah sebagai berikut:

- Problem Statement*: pernyataan tentang masalah yang ingin diinvestigasi.
- User Persona*: Karakter fiktif yang dibuat berdasarkan temuan penelitian untuk merepresentasikan pengguna aplikasi. Hal ini membantu memahami kebutuhan, pengalaman, perilaku, dan tujuan pengguna.
- User Stories*: Narasi singkat yang menggambarkan nilai dan kebutuhan pengguna, memfasilitasi mediasi informasi tentang mereka, serta memberikan wawasan mengenai fungsionalitas perangkat lunak. Cerita pengguna biasanya diformat sebagai: "Sebagai (tipe pengguna), saya membutuhkan (tujuan), sehingga (alasan)".

Fase *ideate* adalah fase perancangan ide-ide yang dapat menghasilkan solusi kreatif berdasarkan permasalahan yang sudah ditentukan pada fase sebelumnya, fase ini masih menggunakan alat *UX Research* dengan rincian aktivitasnya:

- Brainstorming*: Proses pemecahan masalah untuk menghasilkan ide kreatif, didukung oleh metode pertanyaan "How Might We" (HMW) untuk mengeksplorasi solusi atas tantangan desain.
- Mind Map*: Secara visual memetakan informasi kompleks secara sistematis.
- User Flows*: Dalam konteks *UI/UX*, ini merepresentasikan urutan tindakan yang dilakukan pengguna untuk menyelesaikan tugas tertentu.
- Information Architecture*, untuk membangun struktur yang konsisten, memastikan navigasi yang mudah dan alur pengguna yang optimal.

Setelah pembuatan PRD, fase *prototype* akan dilakukan untuk mewujudkan solusi kreatifnya

menjadi bentuk visual interaktif dengan melibatkan kegiatan berikut:

- Wireframing*: Dikenal juga sebagai desain *low-fidelity*, yang menggambarkan jenis dan tata letak komponen visual dalam desain *UI* tanpa detail visual beresolusi tinggi.
- High-Fidelity Design*: Representasi akhir dari desain antarmuka pengguna aplikasi.
- Prototipe Interaktif: Versi yang dapat diklik dari desain resolusi tinggi, yang mensimulasikan penggunaan aplikasi secara mendekati nyata.

Fase terakhir dalam metode *design thinking*, yaitu *testing* yang mengujikan prototipe kepada target pengguna lalu mengumpulkan umpan balik serta hasil observasi selama proses pengujian untuk mengevaluasi dan menyempurnakan prototipe yang telah dibuat, akan mencakup:

- Usability Testing*: Analisis ini menilai seberapa mudah pengguna dapat mengakses antarmuka aplikasi, dan hasilnya akan digunakan untuk mengoptimalkan interaksi pengguna dengan aplikasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Empathize

Pada tahap ini, sesuai dengan penjelasan pada Metode Penelitian, akan dilakukan observasi dan wawancara kepada target pengguna dan pihak dari bidang ahli yakni psikolog dan psikiater. Tetapi, sebelum itu sudah dibuat objektif riset, target pengguna dan pertanyaan riset dengan menggunakan alat *UX Research* dan rinciannya adalah sebagai berikut:

- Objektif risetnya adalah: Menggali informasi tentang adiksi, penyebabnya, alasan sulit dilawan, serta faktor penting dalam mengatasinya.
- Target pengguna adalah orang-orang yang menderita kecanduan dalam hidupnya dan mempunyai keinginan untuk mengakhiri kecanduannya.
- Berikut adalah beberapa pertanyaan riset:

Tabel 1. Tabel Pertanyaan Riset Pengguna

No	Pertanyaan riset
1	Jenis kecanduan yang dialami?
2	Sejak kapan mulai merasakan kecanduan/adiksinya?
3	Bagaimana adiksi memengaruhi kehidupan sehari-hari?
4	Apakah kecanduannya berdampak pada orang-orang terdekat?
5	Pernahkah mencoba berhenti dari kecanduannya?
6	Apa yang dirasakan saat ketergantungan terpenuhi?
7	Apa yang dirasakan saat ketergantungan tidak terpenuhi?
8	Apa kesulitan yang dihadapi saat mencoba berhenti dari ketergantungan/adiksi?
9	Jika pernah mencoba berhenti, metode apa yang digunakan dan apakah berhasil?

Tabel pertanyaan riset pengguna tersebut akan digunakan untuk wawancara kepada target pengguna untuk mengetahui lebih lanjut terhadap permasalahan kecanduan yang mereka miliki.

Tabel 2. Tabel Pertanyaan Riset Bidang Ahli

No	Pertanyaan riset
1	Apa saja faktor psikologis yang memengaruhi pemulihan dari kecanduan?
2	Bagaimana psikolog mengevaluasi efektivitas suatu intervensi dalam membantu pemulihan dari adiksi?
3	Menurut Anda, metode apa yang paling efektif untuk mengurangi dan menghentikan konsumsi zat adiktif?
4	Apa yang dapat membantu individu penyandang adiksi dalam proses pemulihan?
5	Apakah ada perbedaan dalam kebutuhan atau cara penyembuhan antara adiksi dengan jenis yang berbeda?
6	Bagaimana CBT dapat diintegrasikan ke dalam aplikasi mobile untuk mendukung pemulihan dari adiksi?

Tabel pertanyaan riset bidang ahli di atas akan digunakan untuk wawancara ke bidang ahli yakni psikolog dan psikiater guna mengetahui sisi ilmiah dan mendalam terkait permasalahan kecanduan dan dampaknya terhadap keadaan psikologis penderitanya.

Berikut adalah *insight* yang dapat digunakan untuk fase *define* setelah melakukan fase ini:

Adiksi, baik berupa adiksi zat maupun perilaku, terjadi akibat peningkatan dopamin di otak yang memicu kebutuhan untuk terus mencari stimulasi yang sama. Proses adiksi sulit dilawan karena otak beradaptasi dan membentuk kebiasaan kompulsif yang sulit dikendalikan. Faktor seperti lingkungan, dukungan sosial, dan cara individu mengelola stres memegang peranan penting dalam pemulihan. Metode pemulihan, seperti CBT, perlu dilakukan dengan bantuan profesional untuk memastikan efektivitasnya. Teknologi, termasuk aplikasi mobile, dapat membantu proses pemulihan, terutama untuk adiksi perilaku, tetapi adiksi zat memerlukan terapi dan medikasi dari tenaga profesional. Pemulihan dari adiksi memerlukan pendekatan yang disesuaikan dengan kondisi individu dan memerlukan pemahaman mendalam terhadap kebiasaan serta interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

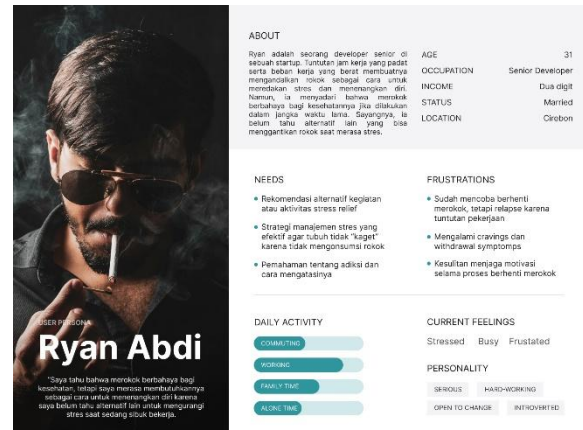
4.2. Define

Informasi yang sudah diperoleh pada fase sebelumnya akan digunakan untuk menentukan permasalahan pengguna dengan hasil sebagai berikut:

- Problem Statement*nya adalah Adiksi, baik zat maupun perilaku, adalah gangguan kronis yang melibatkan peningkatan dopamin di otak, menyebabkan individu mencari stimulasi secara kompulsif meskipun ada dampak negatif. Penderita sering menghadapi tantangan untuk berhenti akibat pengaruh lingkungan dan gejala fisik-psikologis selama masa berhenti, serta

perubahan fungsi otak yang memerlukan waktu untuk kembali normal. Oleh karena itu, bagaimana cara mengembangkan desain aplikasi yang efektif untuk membantu individu mengatasi adiksi, dengan mempertimbangkan kompleksitas dampaknya serta faktor eksternal yang memengaruhi kekambuhan dan proses pemulihan?

- User Persona* dari penelitian ini adalah:



Gambar 2. User Persona

- User Stories* dari penelitian ini adalah:

Tabel 3. Tabel user stories

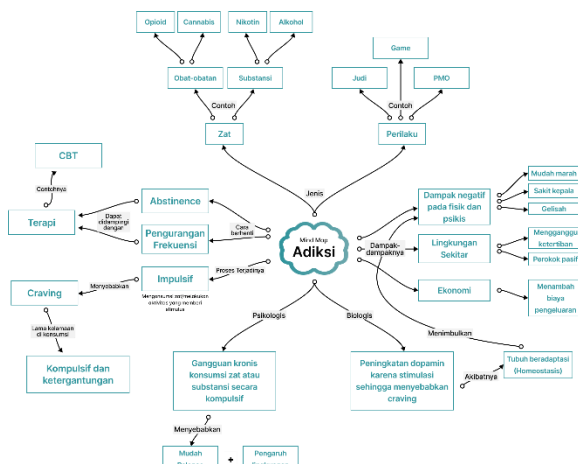
No	Sebagai	Saya Membutuhkan	Agar
1	Perokok	Metode perencanaan berhenti dari kecanduan rokok yang efektif	dapat membantu saya berhenti merokok dan hidup lebih sehat
2	Orang yang ketagihan main media sosial	Edukasi dan informasi tentang adiksi serta tips untuk mengurangi ketergantungan	membantu saya tidak mudah tergoda dan tetap fokus pada diri sendiri, sambil tetap termotivasi
3	Junkie	Akses ke profesional yang dapat dihubungi	membantu saya dalam proses rehabilitasi dan medikasi dari kecanduan obat-obatan
4	Pecandu alkohol	Terapi yang efektif selama masa berhenti	dapat membantu merubah pola pikir dan perilaku saya agar tidak lagi bergantung pada alkohol.
5	Pecandu PMO	Strategi untuk mencegah craving selama masa berhenti	dapat membantu saya tidak mudah mengalami kambuh

User stories yang dihasilkan berdasarkan informasi dari riset yang berisi skenario tentang pengguna dengan masalah kecanduannya akan berguna untuk merancang ide-ide solusi pada aplikasi ReMotive yang sesuai.

4.3. Ideate

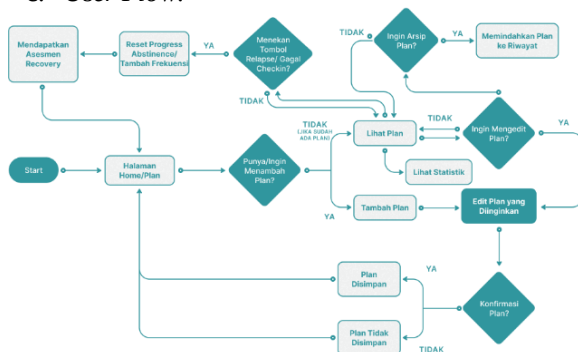
Fase terakhir yang menggunakan alat UX Research dengan rincian hasil sebagai berikut:

- Brainstorming** solusi untuk mengatasi adiksi secara efektif memerlukan metode yang dapat membantu individu dalam proses penyembuhan, seperti metode berhenti/abstinence total atau pengurangan frekuensi dengan memperhatikan gejala selama masa berhenti dan faktor eksternal. Strategi juga perlu diterapkan untuk mencegah craving dengan memberikan edukasi, tips aktivitas alternatif, dan panduan yang membantu adiksi tidak berdampak buruk bagi orang sekitar. Mengintegrasikan asesmen mandiri berbasis *cognitive behavioral therapy* ke dalam aplikasi ReMotive. Akses ke profesional, rekam jejak penyembuhan, serta desain aplikasi yang intuitif dan simpel akan memudahkan pengguna dalam menjalani proses pemulihan dari adiksi.
- Mind Map** tentang adiksi berdasarkan hasil riset adalah:

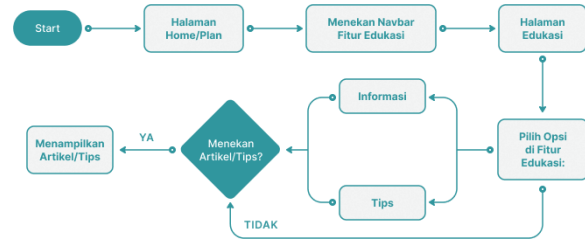


Gambar 3. Mindmap Adiksi

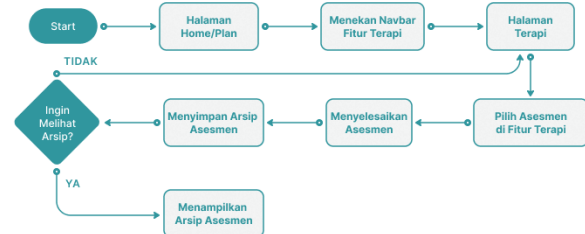
c. User Flow:



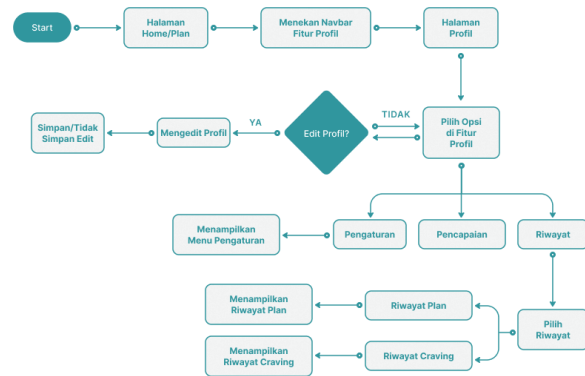
Gambar 4. User Flow Plan



Gambar 5. User Flow Edukasi



Gambar 6. User Flow Terapi



Gambar 7. User Flow Profil

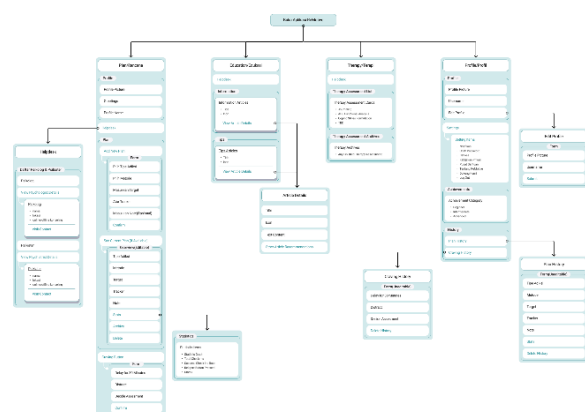


Gambar 8. User Flow Craving Button



Gambar 9. User Flow Helpdesk

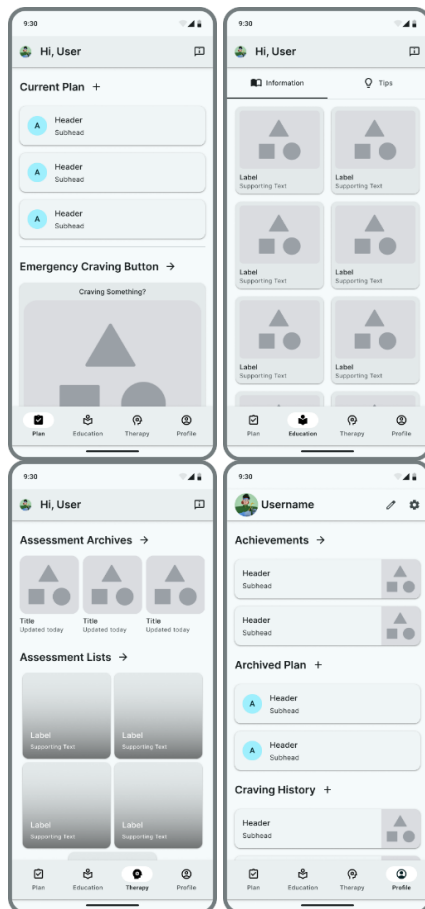
d. Information Architecture:



Gambar 10. Information Architecture

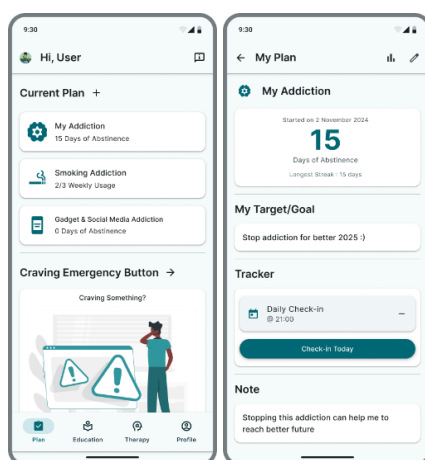
4.4. Prototype

Fase prototipe dimulai dengan membuat rancangan *wireframe* yang memuat tata letak dan struktur fungsional desain UI/UX aplikasi. Berikut adalah contoh hasil rancangan *wireframe*:



Gambar 11. Wireframe MVP ReMotive

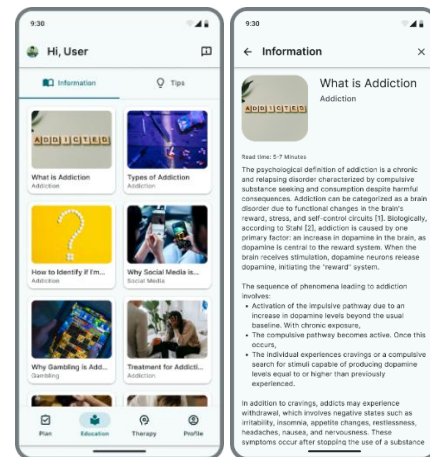
Setelahnya, berikut adalah hasil desain *mockup Hi-Fi* dari aplikasi ReMotive:



Gambar 17. Mockup Hi-Fi Plan

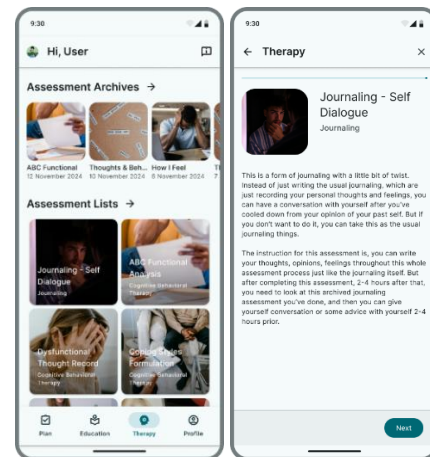
Fitur *plan* berisikan rencana-rencana yang bisa dibuat pengguna untuk berhenti dari adiksi yang dimiliki. Rencana yang dibuat ini memiliki tipe adiksi,

metode untuk berhenti dari adiksi, target/tujuan berhenti, pelacak harian/tombol, dan catatan opsional.



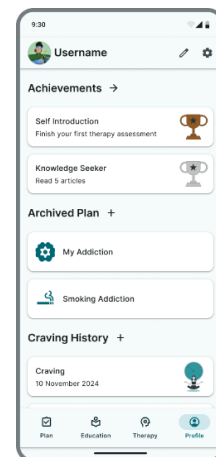
Gambar 18. Mockup Hi-Fi Edukasi

Fitur edukasi memuat daftar artikel informasi dan tips seputar adiksi yang bisa dibaca pengguna.



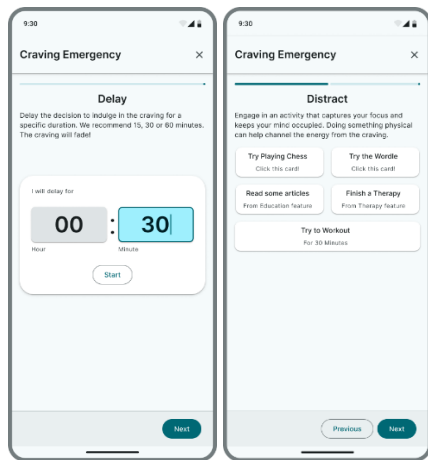
Gambar 19. Mockup Hi-Fi Terapi

Fitur terapi memuat asesmen-asesmen terapi seperti CBT yang dapat diisi pengguna layaknya asesmen terapi konvensional yang menggunakan kertas.



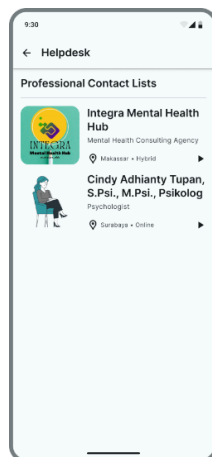
Gambar 20. Mockup Hi-Fi Profil

Fitur profil memuat pencapaian pengguna yang dapat diperoleh selama menggunakan aplikasi, rencana yang diarsip, serta riwayat craving yang dimiliki.

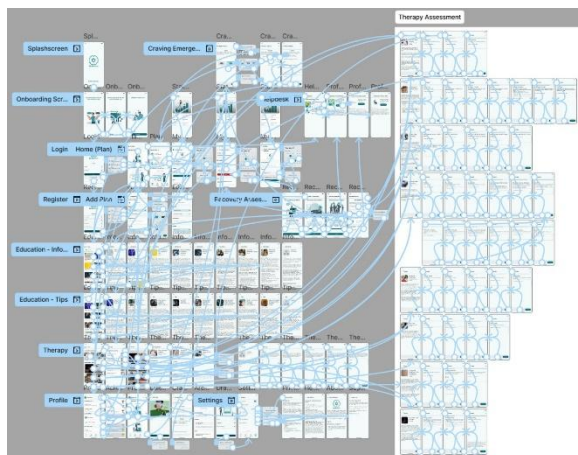


Gambar 21. Mockup Hi-Fi Craving Button

Fitur tombol *craving* adalah fitur yang berisikan asesmen tunda, distraksi dan memutuskan yang bermanfaat untuk membantu pengguna melawan perasaan *craving* yang dialami pada masa berhenti konsumsi adiksinya.



Gambar 22. Mockup Hi-Fi Helpdesk



Gambar 23. Interactive Prototypes ReMotive

Fitur yang memuat daftar kontak bantuan profesional yang bisa dihubungi pengguna. Setelah dibuat mockupnya, selanjutnya yaitu menyambungkan alurnya pada Figma agar prototipenya menjadi interaktif, hasil pada gambar 23.

Prototipe interaktif ini dapat diakses pada link berikut: *Interactive Prototypes* ReMotive.

4.5. Testing

Usability testing yang dilakukan pada fase ini akan dilakukan dengan dua tipe yakni:

- Testing* kepada 10 target pengguna tanpa dimoderasi dengan memberikan akses prototipe desain serta instruksi untuk interaksi fitur-fitur dari aplikasi, yang kemudian peserta tersebut diminta untuk mengisi kuisioner pengujian.
- Testing kepada dua psikolog/psikiater dengan dimoderasi. Di mana peneliti langsung bertatap muka dengan pihak terkait, lalu mengarahkan untuk mengakses fitur-fitur aplikasi dan setelah itu, peneliti akan meminta umpan balik terkait pengalaman mengakses rancangan aplikasi.

Tujuan dari pengujian ini adalah memvalidasi desain aplikasi yang telah dibuat dan mengidentifikasi bagian *UI/UX* yang perlu ditingkatkan untuk meningkatkan kepuasan pengguna. Berikut adalah contoh pertanyaan yang ditanyakan saat fase *testing* ini:

Tabel 4. Tabel pertanyaan *usability testing*

No	Pertanyaan
1	Seberapa mudahkah Anda membuat plan yang telah Anda lakukan?
2	Apakah informasi dalam fitur plan Anda cukup membantu?
3	Apakah Anda memahami penggunaan fitur Craving Button tanpa kesulitan?
4	Apakah fitur Craving Button akan berguna untuk Anda dalam menghadapi craving?
5	Seberapa mudahkah Anda menemukan artikel yang ingin dibaca?
6	Apakah konten artikel menarik dan informatif?
7	Apakah proses menyelesaikan asesmen di fitur Therapy sudah jelas?
8	Apakah asesmen terapi yang dilakukan akan membantu Anda?
9	Seberapa mudahkah Anda menavigasi halaman profil dan fiturnya?
10	Apakah proses menghubungi kontak profesional melalui Helpdesk berjalan lancar?

Hasil dari testing prototipe kepada target pengguna menunjukkan bahwa:

- 70% peserta merasa rancangan desain aplikasi ReMotive relevan untuk membantu proses penyembuhan adiksi, sisanya merasa belum yakin.
- Semua peserta merasa *UI/UX* aplikasi mudah digunakan.
- Beberapa saran yang ada meliputi penambahan fitur penjelasan awal, membuat fitur achievements lebih menarik, menyediakan komunitas untuk berbagi pengalaman,

menambahkan *to-do-list* harian, serta meningkatkan interaktivitas pada artikel dan fitur lain seperti *habit tracker*.

Hasil testing dimoderasi dengan ahli juga menyatakan bahwa keseluruhan rancangan UI/UX aplikasi sudah bagus, tetapi juga ada beberapa masukan seperti peningkatan tampilan visual pada artikel, penyediaan fitur *chat* pada helpdesk, dan pemberian *hint* serta pesan *pop-up* untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi secara efektif.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil merancang aplikasi ReMotive menggunakan metode *design thinking* untuk membantu individu mengatasi kecanduan, baik kecanduan zat maupun perilaku. Hasil pengujian menunjukkan bahwa prototipe aplikasi ReMotive dianggap bermanfaat oleh target pengguna dan mendapat validasi dari ahli, meskipun masih memerlukan beberapa penyempurnaan.

Saran terhadap penelitian ini adalah masih memerlukan pengembangan lebih lanjut agar dapat menyempurnakan desain serta mewujudkan prototipe yang telah dirancang dalam bentuk yang bisa digunakan pengguna, yakni menjadi sebuah aplikasi *mobile*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. T. Pedrotti, S. J. Lopez, R. C. McDermott, dan C. R. Snyder, *Positive Psychology: The Scientific and Practical Explorations of Human Strengths*. SAGE Publications, Incorporated, 2024.
- [2] A. Nursikuwagus, E. Hikmawati, U. Wisesty, W. Munggana, dan D. Mahayana, "Kajian Saintifik Fenomena Adiksi Gadget dan Media Sosial di Indonesia," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 10, no. 1, hal. 25–39, 2020, doi: 10.34010/jati.v10i1.
- [3] A. L. Kristianto Taufick, A. D. Nugroho, A. A. Wulandari, D. T. Budiman, A. B. Wibisono, dan F. J. Leda, "Dinamika Adiksi Perokok Dalam Usahanya Untuk Berhenti Merokok," *Seurune J. Psikol. Unsyiah*, vol. 6, no. 1, hal. 1–28, 2023, doi: 10.24815/s-jpu.v6i1.26269.
- [4] S. Tabina, S. Nurleni, M. D. Danirat, dan D. A. Nugraha, "Prediksi Transaksi Judi Online di Indonesia Tahun 2045 : Analisis Matematis dan Dampaknya Terhadap Ekonomi Nasional," vol. 7, no. 2, hal. 219–227, 2024.
- [5] A. P. Wibowo, A. S. Dharmawan, M. F. Kurniawan, dan D. Sugianti, "Pengembangan Desain Antarmuka Sistem Informasi Keuangan Kas RT Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking," vol. 1, no. 2, hal. 132–143, 2024.
- [6] F. S. DANIELSSON, "Adapting for Remote UX Design Practices with Video Conferencing Tools and Online Digital Adapting for Remote UX Design Practices with Video Conferencing Tools and Online Digital Whiteboards For User Interviews and Stakeholder," KTH ROYAL INSTITUTE OF TECHNOLOGY, 2021.
- [7] C. T. Rudy, *Model Bisnis*. 2024.
- [8] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, dan N. Sulistiyowati, "INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking," *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 7, no. 1, hal. 1–10, 2022.
- [9] S. A. C. Perrig, L. F. Aeschbach, N. Scharowski, N. von Felten, K. Opwis, dan F. Brühlmann, "Measurement practices in user experience (UX) research: a systematic quantitative literature review," *Front. Comput. Sci.*, vol. 6, 2024, doi: 10.3389/fcomp.2024.1368860.
- [10] NIDA, "Drug Misuse and Addiction," *National Institute on Drug Abuse*. 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://nida.nih.gov/publications/drugs-brains-behavior-science-addiction/drug-misuse-addiction>.
- [11] S. M. Stahl, *Stahl's essential psychopharmacology: Neuroscientific basis and practical application*, 5 ed. Cambridge University Press PP - Cambridge ; New York, 2021.
- [12] NIDA, "Treatment and Recovery," *National Institute on Drug Abuse*. 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://nida.nih.gov/publications/drugs-brains-behavior-science-addiction/treatment-recovery>.
- [13] I. G. R. P. WIGUNA, WATI, dan MARIANTO, "PENDEKATAN TERINTEGRASI HIPNOTERAPI DAN COGNITIVE BEHAVIORAL THERAPY DALAM PENANGANAN PASIEN JIWA," *Heal. J. Inov. Ris. Ilmu Kesehat.*, vol. 3, no. 3, hal. 133–140, 2024, doi: <https://doi.org/10.51878/healthy.v3i2.3435>.
- [14] A. I. Asmarany et al., *PSIKOLOGI DAN KESEHATAN MENTAL*. Cendikia Mulia Mandiri, 2025.
- [15] F. Staiano, *Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop*. Packt Publishing Ltd, 2022.