

IDENTIFIKASI FAKTOR USER EXPERIENCE DARI KONSEP *DESIGN FOR HAPPINESS*

Devanny Gumulya

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

e-mail: devanny.gumulya@uph.edu

INFORMASI ARTIKEL

Received : Juni, 2023
Accepted : Desember, 2023
Publish online : Desember,
2023

ABSTRACT

This paper aims to identify User Experience (UX) factors from the Design for Happiness (DfH) concept. UX is an important aspect in product design that aims to enhance user happiness and well-being. The study involves a literature review of the understanding of the design for happiness concept and existing UX factors. The identified UX factors are then connected to the components of design for happiness, and these factors are formulated and applied in the form of an application prototype. Subsequently, an evaluation is conducted to provide valid and specific descriptions of UX factors from the design for happiness concept. The research findings identify four UX factors of design for happiness: intuitiveness, progress monitoring, personalization, and option variation. These factors serve to create user experiences that meet psychological and emotional needs, provide ease in achieving goals, allow for personalization based on individual preferences, and offer adequate choices to users. The findings of this research are expected to provide valuable insights for product designers in considering UX factors from the Design for Happiness (DfH) concept during the design process, with the goal of creating more satisfying experiences for users when interacting with digital products and positively impacting user happiness.

Key words: UX factors, design for happiness, mobile application design, design process

ABSTRAK

Abstrak:

Paper ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor User Experience (UX) dari konsep Design for Happiness (DfH). UX menjadi aspek penting dalam perancangan produk yang bertujuan untuk meningkatkan kebahagiaan dan kesejahteraan pengguna. Penelitian ini melibatkan tinjauan literatur pemahaman konsep design for happiness dan faktor UX yang sudah ada, kemudian faktor UX dihubungkan dengan komponen design for happiness, dan dirumuskan faktor ux design for happiness dan faktor UX yang sudah diidentifikasi diterapkan dalam bentuk prototipe aplikasi. Selanjutnya dilakukan evaluasi untuk memberikan rekomendasi

deskripsi faktor UX dari konsep design for happiness yang lebih valid dan spesifik. Hasil penelitian mengidentifikasi empat faktor Uxd dari design for happiness: intuitif, pemantauan progress, personalisasi, dan variasi opsi. Faktor-faktor ini berfungsi untuk menciptakan pengalaman pengguna yang memenuhi kebutuhan psikologis dan emosional, memberikan kemudahan dalam mencapai tujuan, memungkinkan personalisasi sesuai preferensi individu, dan memberikan pilihan yang memadai kepada pengguna. Temuan penelitian ini diharapkan memberikan wawasan berharga bagi perancang produk dalam mempertimbangkan faktor-faktor UX dari konsep Design for Happiness (DfH) saat melakukan proses desain, dengan tujuan menciptakan pengalaman yang lebih memuaskan saat pengguna berinteraksi dengan produk digital dan berdampak positif terhadap kebahagiaan pengguna.

Kata Kunci: Faktor UX, desain untuk kebahagiaan, aplikasi smartphone, proses desain

PENDAHULUAN

Dalam laporan World Happiness Report 2023, Indonesia berada pada peringkat ke-84 dengan nilai 5.227. Posisi ini mengalami penurunan dari tahun 2022 yang berada di peringkat ke-80 [1]. Posisi Indonesia berada lebih rendah dibandingkan dengan negara – negara tetangga seperti Singapura yang ada di peringkat ke-25, Filipina ada di peringkat ke-76 dan Malaysia berada di peringkat ke -55. Hal ini menunjukkan perlunya upaya lebih lanjut untuk meningkatkan tingkat kebahagiaan di Indonesia salah satunya adalah melalui pendekatan desain yang memperhatikan faktor-faktor kebahagiaan individu dan masyarakat secara keseluruhan dalam proses desain. Pendekatan desain ini disebut dengan design for happiness (DfH).

Design for happiness adalah sebuah konsep dalam merancang produk, ruang, dan pengalaman yang bertujuan untuk meningkatkan kadar kebahagiaan seseorang dengan menghubungkan orang, tempat, produk, ide, emosi, pengalaman, waktu, dan alam [2]. Pendekatan ini menyatakan bahwa koneksi pengguna dengan suatu produk menjadi kunci untuk meningkatkan kebahagiaan pengguna tersebut.

Salah satu aspek yang dirancang dalam DfH adalah pengalaman. Pengalaman adalah komponen inti dalam User Experience (UX). Definisi UX menurut ISO 9241 adalah persepsi dan respon seseorang yang timbul akibat penggunaan atau penggunaan yang diantisipasi dari suatu produk, sistem, atau layanan [3]. Definisi dapat dibagi menjadi 2 bagian. Pertama adalah aspek persepsi dan respon. Kedua

adalah penggunaan suatu produk, sistem atau layanan. Menurut [4] cara termudah untuk memahami User experience adalah sebagai kata kerja dan kata benda. Seorang desainer UX merancang (kata kerja) - menghasilkan ide, merencanakan, mengubah segala hal-hal yang mempengaruhi pengalaman pengguna (kata benda) - persepsi dan respons terhadap suatu sistem atau layanan. Selain itu menurut [5] UX adalah persepsi dan respons pengguna adalah emosi, kepercayaan, preferensi, persepsi, kenyamanan, perilaku dan pencapaian yang didapatkan atau dirasakan pengguna sebelum dan sesudah menggunakan suatu produk. Dari ketiga pandangan ini dapat disimpulkan bahwa pengalaman adalah komponen inti dalam desain UX karena pengalaman menggunakan suatu produk/sistem/layanan yang membentuk persepsi dan respon pengguna.

Salah satu pengalaman yang baik adalah pengalaman yang dapat meningkatkan kebahagiaan. Penelitian DfH sebelumnya sudah merumuskan beberapa komponen inti yang perlu dipertimbangkan dalam merancang desain yang dapat meningkatkan kebahagiaan adalah: talents dan bakat, nilai pribadi, kesenangan dan kontribusi bagi orang lain [6]. Desain dapat meningkatkan kebahagiaan seseorang dengan membantu pengguna untuk mengembangkan diri sebagai individu, menjalani hidup dengan potensi terbaik yang mereka miliki, dan bertindak demi kepentingan terbaik bagi masyarakat [7].

Pertanyaan penelitian yang diajukan adalah bagaimana faktor desain UX yang dapat merepresentasikan komponen inti "design for happiness" yaitu talenta dan bakat, nilai pribadi, kesenangan, dan kontribusi bagi orang lain dapat diterapkan dalam proses desain? Tujuan penelitian ini adalah untuk merumuskan faktor desain User Experience (UX) dari komponen inti "design for happiness" seperti talenta dan bakat, nilai pribadi, kesenangan, dan kontribusi bagi orang lain. Tujuan penelitian ini meliputi:

1. Mengidentifikasi komponen inti "design for happiness" yang terkait dengan pengalaman pengguna dan kebahagiaan.
2. Menganalisis literatur dan studi terkait untuk mengidentifikasi faktor UX yang telah ada dan relevan dengan komponen inti tersebut.
3. Melakukan penelitian lapangan dan pengumpulan data untuk memahami persepsi, preferensi, dan kebutuhan pengguna terkait dengan komponen inti "design for happiness".
4. Mengembangkan dan merumuskan faktor desain UX yang berdasarkan pada komponen inti tersebut.
5. Menguji validitas dan efektivitas faktor desain UX yang telah dirumuskan melalui proses desain.

Dengan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan panduan faktor – faktor desain UX yang spesifik dan teruji secara empiris, sehingga menjadi rujukan referensi yang berharga bagi praktisi desain dalam merancang solusi desain yang dapat meningkatkan kebahagiaan pengguna melalui perancangan produk, layanan, dan pengalaman yang lebih positif dan memuaskan.

TINJAUAN PUSTAKA

Design For Happiness

Design for Happiness (DfH) adalah sebuah konsep dalam merancang suatu desain dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan fisik, emosional, dan sosial individu dan masyarakat [6]. Dfh memiliki empat komponen inti yang berhubungan dengan tujuan hidup seseorang, sebab teori psikologi telah menunjukkan bahwa kebahagiaan seseorang sangat dipengaruhi oleh tujuan hidup yang ingin dicapai serta alasan mengapa ia menginginkannya [8]. Menurut [6] empat komponen Dfh adalah sebagai berikut:

1. Talenta dan Keahlian

Talenta merujuk pada kemampuan bawaan yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu dengan mudah dan alami. Talenta dapat berupa kemampuan dalam bidang musik, seni, olahraga, atau kemampuan alami lainnya. Di sisi lain, keahlian adalah kemampuan yang diperoleh melalui latihan,

pengalaman, atau pendidikan. Keahlian dapat dipelajari dan ditingkatkan melalui proses belajar dan pengalaman praktis dalam jangka waktu tertentu. Sebagai contoh, seseorang mungkin memiliki bakat alami dalam bernyanyi, tetapi untuk menjadi seorang penyanyi yang mahir, mereka perlu belajar dan berlatih untuk mengembangkan keahlian bernyanyi. Seseorang akan merasa lebih bahagia ketika mereka dapat mengembangkan talenta dan keahlian mereka serta mengalami perkembangan dalam aspek-aspek tertentu dalam kehidupan, seperti kemampuan berpikir, kemampuan sosial emosional, kemampuan menciptakan sesuatu, dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

2. Kesenangan

Kesenangan adalah kepuasan yang dirasakan individu ketika mereka melakukan sesuatu yang mereka sukai dan memberikan manfaat bagi mereka. Kesenangan dapat mencakup berbagai hal, seperti interaksi sosial, kegiatan fisik, dan pengalaman sensorik. Ketika seseorang mendapatkan dan merasakan kesenangan dalam kegiatan yang mereka lakukan, ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap kebahagiaan mereka.

3. Nilai Pribadi

Nilai pribadi merujuk pada keyakinan atau prinsip yang dianggap penting oleh individu. Nilai-nilai ini merupakan prinsip-prinsip fundamental yang membentuk perilaku, sikap, dan pengambilan keputusan individu. Nilai pribadi terbentuk melalui pengaruh pola asuh, budaya masyarakat, pendidikan, dan pengalaman hidup. Nilai-nilai pribadi, baik yang disadari maupun yang tidak disadari, memiliki pengaruh yang signifikan dalam berbagai tindakan dan pilihan individu, seperti dalam memilih karir, menjalin hubungan, dan menentukan tujuan hidup. Nilai-nilai yang diyakini oleh seseorang akan membentuk landasan moral dan etika yang mempengaruhi perilaku serta pengambilan keputusan mereka sehari-hari. Contoh nilai pribadi meliputi kejujuran, integritas, rasa hormat, kebaikan, keadilan, kreativitas, kesetiaan, dan kemandirian.

4. Kontribusi untuk Orang Lain

Kebahagiaan seseorang akan terwujud ketika mereka mampu memberikan kontribusi yang positif dan berarti bagi masyarakat atau lingkungan di sekitar mereka. Kontribusi tersebut dapat berupa upaya untuk menyediakan kemudahan, kenyamanan, keamanan, bantuan materi, atau manfaat sosial lainnya yang dapat meningkatkan kualitas hidup orang lain dan menciptakan dampak

positif dalam masyarakat. Ketika seseorang merasa bahwa mereka dapat berperan serta dalam memberikan manfaat bagi orang lain, hal ini dapat memberikan rasa puas dan meningkatkan tingkat kebahagiaan mereka.

Faktor UX

Terdapat beberapa faktor Ux yang berfokus menyediakan indikator untuk mengukur “kepuasan” interaksi antara pengguna dan sistem atau produk. Faktor UX berfungsi sebagai panduan bagi para desainer untuk merancang produk yang dapat memberikan pengalaman pengguna yang ideal [5]. Faktor UX pertama dari panduan Usability dari The International Standard on Ergonomics of Human System Interaction yang mendefinisikan bahwa terdapat 3 aspek yang perlu dipertimbangkan yaitu: efektifitas, efisiensi, dan kepuasan. Faktor UX menurut Jacob Nielsen yang menjelaskan bahwa terdapat 5 aspek yang perlu dipertimbangkan yaitu: kemudahan dipelajari, efisiensi, kemudahan untuk diingat, error dan kepuasan. Faktor berikutnya adalah menurut Lucia Marsip yang menjelaskan bahwa ada 11 faktor yang perlu diperimbangkan dalam perancangan UX: dapat diandalkan, fungsional, dapat dimainkan, kemudahan akses, kemudahan dibentuk, mudah dikomunikasikan, kapasitas untuk lintas budaya, unsur emosional, keinginan untuk dimiliki, kegunaan dan kemudahan untuk dicari. Terakhir adalah faktor UX dari Peter Morville yang menyatakan bahwa terdapat 7 faktor yang dapat membantu pengguna untuk mendapatkan pengalaman yang bermakna dan berharga yaitu: bermanfaat, kemudahan digunakan, menarik, mudah ditemukan, kredibel, mudah diakses dan berharga.

Faktor Ux Nielsen

Selanjutnya akan dijabarkan UX faktor menurut Nielsen, dengan argumen bahwa UX faktor ini yang paling dekat dengan DfH [9].

1. *Learnability*: Seberapa mudah bagi pengguna untuk menyelesaikan tugas dasar saat mereka pertama kali menggunakan desain tersebut?
2. *Efficiency*: Setelah pengguna mempelajari desain, seberapa cepat mereka dapat melakukan tugas-tugas?
3. *Memorability*: Ketika pengguna kembali ke desain setelah jangka waktu tidak menggunakannya, seberapa mudah mereka dapat memulihkan kemampuan yang sudah dimiliki sebelumnya?
4. *Errors*: Berapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna, seberapa parah

kesalahan tersebut, dan seberapa mudah pengguna dapat pulih dari kesalahan tersebut?

5. *Satisfaction*: Seberapa menyenangkan penggunaan desain tersebut?

Kelima UX faktor ini perlu dicapai agar dapat menghasilkan DfH. Misalnya pengalaman yang menyenangkan (enjoyment) berhubungan dengan memorability dalam UX. Ketika pengguna merasa senang dan terlibat secara emosional dalam menggunakan suatu desain, mereka cenderung mengingatnya dengan lebih baik. Memori yang kuat tentang pengalaman yang menyenangkan membuat pengguna lebih mudah mengingat dan kembali menggunakan desain tersebut di masa depan. Dengan memperhatikan kelima faktor ini, desainer dapat menciptakan pengalaman pengguna yang efektif, memuaskan, dan bernilai bagi pengguna. Setiap faktor harus dipertimbangkan dan diintegrasikan dalam proses desain untuk mencapai pengalaman pengguna yang optimal.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan Research through Design (RtD), suatu pendekatan riset kualitatif yang menggunakan praktik dan proses desain untuk menghasilkan pengetahuan baru (Stappers and Giaccardi, 2019). Penelitian ini merumuskan faktor UX dengan menyandingkan Faktor Nielsen dan karakteristik design for happiness, dan menguji faktor UX yang sudah dirumuskan dalam konteks perancangan aplikasi digital. Melalui proses desain, peneliti menemukan temuan baru yang memberikan rekomendasi deskripsi kualitas faktor pengalaman pengguna (UX) dari Design for Happiness yang lebih spesifik daripada sebelumnya.

Tahapan yang dilakukan dalam RtD adalah sebagai berikut:

1. Peninjauan pustaka: Melakukan tinjauan literatur terkait faktor UX, konsep design for happiness, termasuk penelitian sebelumnya dan metode yang relevan.
2. Pencocokan: Menghubungkan UX faktor dan komponen design for happiness
3. Implementasi: Menerapkan faktor UX yang dihasilkan dalam bentuk prototipe atau produk pada mata kuliah desain produk 3. Sampel penelitian terdiri dari 19 mahasiswa desain produk dari Universitas Pelita Harapan dan 12 mahasiswa dari Universitas Seoul Tech di Korea. Kolaborasi ini diharapkan dapat memperkaya perspektif DfH. Proses desain aplikasi diawali

- dengan proses pengumpulan data primer, wawancara antar mahasiswa tentang 4 komponen DfH. Pertanyaan seperti hal – hal apa yang membuat mereka senang, hal – hal apa yang ingin mereka lakukan untuk orang lain, dst. Tahap selanjutnya adalah analisa data dan mencari tema – tema hal – hal yang memicu kebahagiaan mahasiswa. Tema ini menjadi inspirasi utama dalam merancang aplikasi. Selanjutnya adalah tahap desain aplikasi yang dilanjutkan dengan pembuatan prototipe di program figma.
4. Evaluasi dan refleksi: Melakukan evaluasi terhadap solusi yang dihasilkan dan merefleksikan keseluruhan proses desain, serta

mengidentifikasi area peningkatan yang mungkin diperlukan.

5. Rekomendasi faktor UX: Berdasarkan evaluasi proses desain, akan diusulkan rekomendasi faktor UX dari design for happiness.

HASIL

Hasil penelitian akan dijabarkan berdasarkan tahapan penelitian yang sudah dilakukan.

Hasil Tinjauan Pustaka

Dari tinjauan Pustaka pemahaman empat komponen DfH dapat disimpulkan karakter dari design for happiness sbb:

Tabel 1 Karakteristik Design for Happiness

Karakteristik Design for Happiness	Komponen Design for happiness	Deskripsi	Sumber
Fokus pada Emosi Positif	Kesenangan	Design for Happiness berupaya menciptakan produk atau layanan yang memicu emosi positif dan kebahagiaan pada pengguna. Hal ini dapat mencakup rasa senang, kepuasan, keterlibatan, dan kegembiraan.	[10]
Pemenuhan Kebutuhan Psikologis		Design for Happiness memperhatikan pemenuhan kebutuhan psikologis pengguna, seperti kebutuhan untuk otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial yang bermakna.	[11]
Kesesuaian dengan Nilai-nilai Individu	Nilai – nilai pribadi	Design for Happiness mengakui pentingnya kesesuaian dengan nilai-nilai individu pengguna. Desain ini berusaha memperhatikan preferensi, identitas, dan aspirasi pengguna.	[12]
Faktor Kognitif dan Perilaku	Talenta dan keahlian	Design for Happiness mempertimbangkan faktor kognitif, seperti persepsi, pemahaman, dan pengambilan keputusan pengguna, serta faktor perilaku, seperti motivasi dan niat untuk menggunakan produk atau layanan.	[13]
Kesempatan bertumbuh berkembang	Kontribusi untuk orang dan lain	Design for Happiness memberikan kesempatan bagi pengguna untuk tumbuh dan berkembang. DfH menginspirasi dan memberdayakan pengguna untuk mencapai potensi terbaik mereka, mendorong kreativitas, pemenuhan diri, dan peningkatan kualitas hidup.	[7]

Hasil Pencocokan

Selanjutnya karakter DfH yang sudah diidentifikasi dihubungkan dengan Faktor UX Nielsen. Peneliti mencocokkan karakter dan kata kunci dari faktor UX untuk secara spesifik mendefinisikan indikator yang dapat mengukur pengalaman yang dapat mendatangkan kebahagiaan. Tabel 3 menjelaskan bagaimana proses mencocokkan faktor UX dan komponen DfH.

Tabel 2 Faktor UX Design for Happiness

Faktor UX Nielsen	Karakteristik Design for happiness	Faktor UX untuk design for happiness
Learnability: Seberapa mudah bagi pengguna untuk menyelesaikan tugas dasar saat mereka pertama kali menggunakan desain tersebut?	Pemenuhan Kebutuhan Psikologis: Design for Happiness memperhatikan pemenuhan kebutuhan psikologis pengguna, seperti kebutuhan untuk otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial yang bermakna.	Intuitif: Produk yang dirancang dengan konsep DfH haruslah intuitif, sederhana, konsisten, dan mudah dipahami oleh pengguna saat pertama kali menggunakan produk tersebut. Hal ini dapat dicapai dengan memahami kebutuhan, kemampuan, dan ekspektasi pengguna secara psikologis seperti kebutuhan untuk otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial yang bermakna.
Efficiency: Setelah pengguna mempelajari desain, seberapa cepat mereka dapat melakukan tugas-tugas?	Kesempatan untuk bertumbuh dan berkembang. Design for Happiness memberikan kesempatan bagi pengguna untuk tumbuh dan berkembang. DfH menginspirasi dan memberdayakan pengguna untuk mencapai potensi terbaik mereka, mendorong kreativitas, pemenuhan diri, dan peningkatan kualitas hidup.	Pemantauan Progress Produk yang dirancang dengan konsep DfH haruslah membantu pengguna untuk mengukur pengembangan dirinya dengan memberikan pengalaman bagi pengguna untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka dengan efisien.
Memorability: Ketika pengguna kembali ke desain setelah jangka waktu <u>beberapa lamabeberapa lama</u> tidak menggunakannya, seberapa mudah mereka dapat <u>memulihkan kembali pada kembali padakembali pada</u> kemampuan yang sudah dimiliki sebelumnya?	Kesesuaian dengan Nilai-nilai Individu. Design for Happiness mengakui pentingnya kesesuaian dengan nilai-nilai individu pengguna. Desain ini berusaha mempertimbangkan preferensi, identitas, dan aspirasi pengguna.	Personalisasi Produk yang dirancang dengan konsep DfH haruslah mempertimbangkan preferensi, identitas, dan aspirasi pengguna. Ini berarti memahami preferensi individu, desain dapat dipersonalisasi untuk mencerminkan identitas dan memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan diri, dan memenuhi aspirasi pengguna sehingga produk dapat dengan mudah diingat dan terasa relevan bagi mereka.
Errors: Berapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna, seberapa parah kesalahan tersebut, dan seberapa mudah pengguna dapat pulih dari kesalahan tersebut?	Faktor Kognitif dan Perilaku: Design for Happiness mempertimbangkan faktor kognitif, seperti persepsi, pemahaman, dan pengambilan keputusan pengguna, serta faktor perilaku, seperti motivasi dan niat	Variasi opsi Produk yang dirancang dengan konsep DfH harus mempertimbangkan tingkat pemahaman dan pengambilan keputusan pengguna dengan

untuk menggunakan produk atau layanan.

tujuan menghindari kesalahan dan memungkinkan pengguna untuk dengan mudah pulih dari kesalahan yang mungkin terjadi. Desain memberikan beberapa **opsi yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan pengguna.**

Satisfaction: menyenangkan desain tersebut?

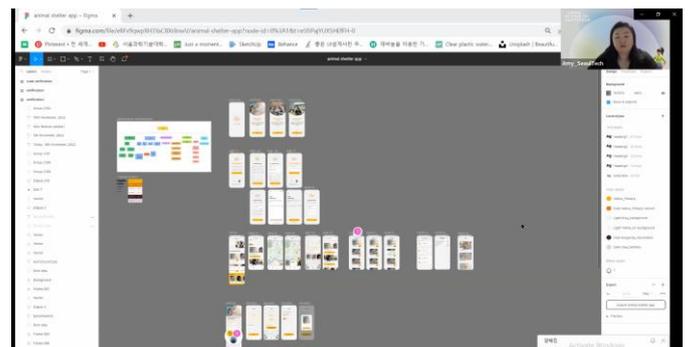
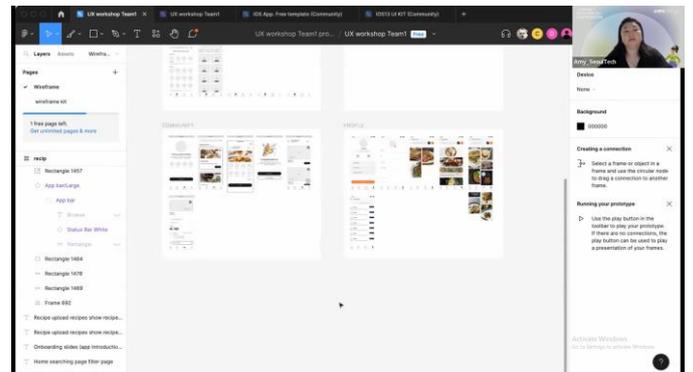
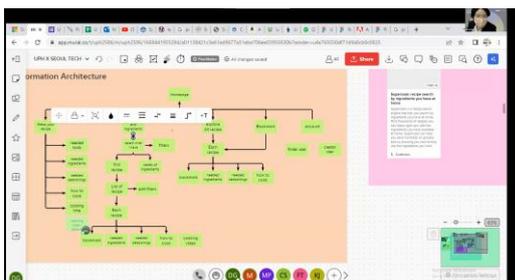
Seberapa penggunaan

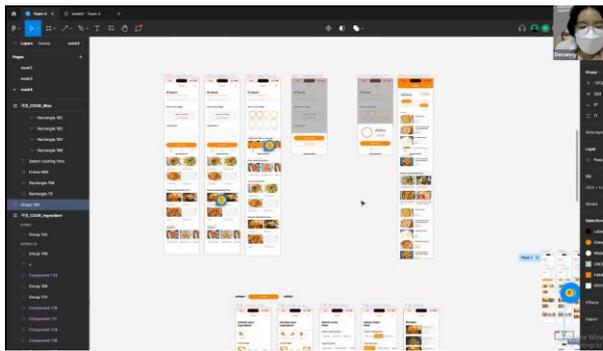
Fokus pada Emosi Positif, Design for Happiness berupaya menciptakan produk atau layanan yang **memicu emosi positif dan kebahagiaan** pada pengguna. Hal ini dapat mencakup **rasa senang, kepuasan, keterlibatan, dan kegembiraan.**

Interaktif. Produk yang dirancang dengan konsep DfH harus memicu emosi positif bagi pengguna, seperti rasa senang, kepuasan, keterlibatan, dan kegembiraan. Hal ini dapat dicapai melalui berbagai aspek desain, termasuk antarmuka yang **menarik secara visual, penggunaan warna yang menyenangkan, fitur-fitur interaktif** yang menarik dan menyenangkan, seperti animasi, elemen permainan, atau fitur sosial.

Hasil Implementasi

Lima faktor dalam desain UX untuk kebahagiaan, yaitu intuitif, pemantauan progres, personalisasi, variasi opsi, dan interaktif, diimplementasikan dalam perancangan aplikasi digital pada mata kuliah Desain Produk 3. Sampel penelitian terdiri dari 19 mahasiswa desain produk dari Universitas Pelita Harapan dan 12 mahasiswa dari Universitas Seoul Tech di Korea. Kolaborasi ini diharapkan dapat memperkaya perspektif Design for Happiness (DfH).





Gambar 1 Rangkaian Pembelajaran Kolaboratif
Design For Happiness UPH & Seoul Tech
12 Januari – 2 Februari 2023
Sumber : Data Pribadi, 2023

Lima ide terbaik dibuat prototipenya di aplikasi figma. Hasil desain disajikan secara berkelompok. Mahasiswa diminta memilih minimum 2 UX faktor yang ingin diimplementasikan.

Dari hasil wawancara antara sesama mahasiswa disimpulkan beberapa hal:
Tema-tema hasil wawancara:

1. Aktivitas mudah dipelajari sejak kecil:
 - Memasak
 - Membaca buku
 - Olahraga
2. Aktivitas yang membuat pandai dan produktif:
 - Belajar bahasa
 - Belajar keahlian tertentu (fotografi, mengoperasikan software)
 - Aktivitas arts and crafts
3. Aktivitas yang mendatangkan kesenangan dan lupa waktu:
 - Interaksi sosial (bersama teman, keluarga, traveling bersama)
 - Melakukan aktivitas hobi bersama
4. Hal-hal yang disyukuri oleh mahasiswa:

- Keluarga
- Teman
- Hewan peliharaan
- Kesehatan
- Kegiatan kuliah
- Pekerjaan paruh waktu

5. Aktivitas pribadi yang membuat bersyukur:

- Berdoa
- Menulis diari
- Memposting di blog atau website

6. Keinginan untuk memberi bantuan:

- Melakukan sesuatu untuk teman, keluarga, atau binatang peliharaan
- Donasi uang untuk misi yang didukung

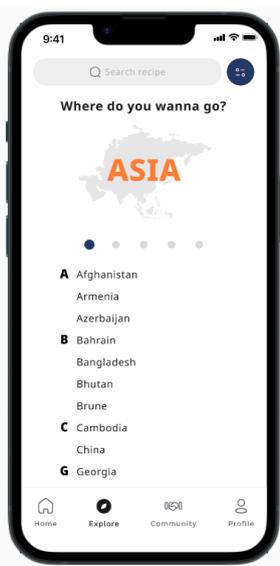
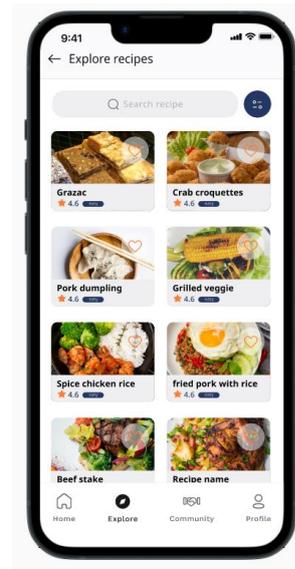
7. Keinginan untuk membantu banyak orang:

- Mulai dari keluarga dan teman hingga siapa saja yang membutuhkan

Dari tema – tema ini dihasilkan beberapa ide aplikasi yang berhubungan dengan aktivitas memasak, donasi, dan aktivitas yang berhubungan dengan hobi.

Kelompok 1

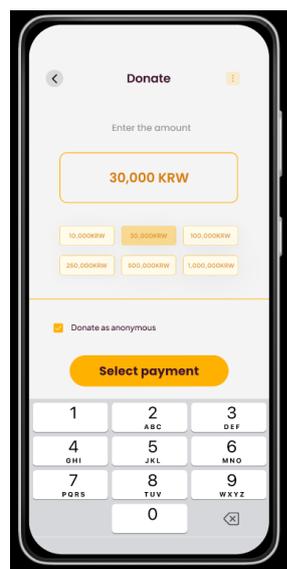
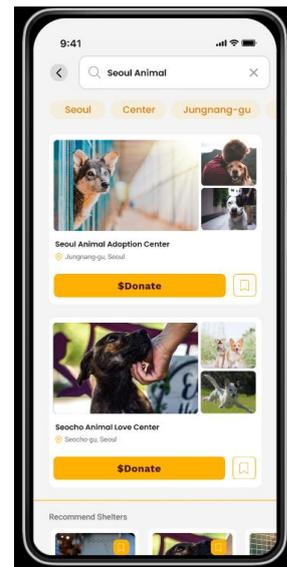
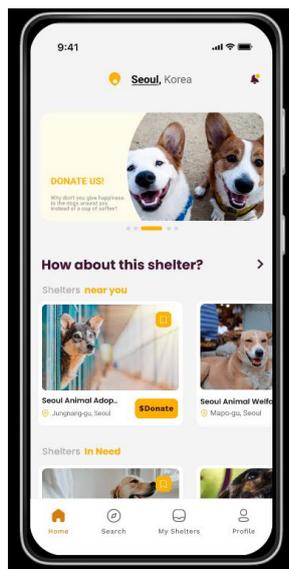
- Nama aplikasi: Taste Path
- Deskripsi aplikasi: Sebuah platform aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk mencari resep makanan khas dari negara-negara yang pernah mereka kunjungi saat melakukan perjalanan.
- Sasaran pengguna: Generasi Z yang gemar bepergian dan memiliki minat dalam memasak.
- UX faktor design for happiness: Intuitif dan variasi opsi. Agar pengguna mudah memahami aplikasi maka tampilan desain mengkombinasikan tampilan aplikasi untuk travel dan aplikasi untuk memasak. Selain itu aplikasi memiliki banyak varian opsi resep berdasarkan lokasi geografis.
- Tampilan aplikasi:



Gambar 2 Tampilan Aplikasi Taste Path
Sumber : Data Pribadi, 2023

Kelompok 2

- Nama program aplikasi: De-Dog
- Deskripsi program aplikasi: Sebuah aplikasi untuk melakukan donasi ke berbagai tempat perlindungan anjing (dog shelter) serta melihat update perkembangan tempat tersebut setelah menerima donasi.
- Target pengguna: Orang penyayang anjing
- UX faktor design for happiness: pemantauan progress dan varian opsi. Pemantauan progress diperlukan agar pengguna dapat melihat perkembangan dan dampak dari donasi yang mereka berikan, memberikan kepuasan dan rasa puas atas kontribusinya. Sementara itu, varian opsi sangat penting agar pengguna dapat memilih tempat shelter yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka, memberikan pengalaman yang lebih personal dan memastikan kebahagiaan pengguna dalam menggunakan aplikasi.
- Tampilan Program Aplikasi:





Gambar 3 Tampilan Aplikasi De- Dog
Sumber : Data Pribadi, 2023

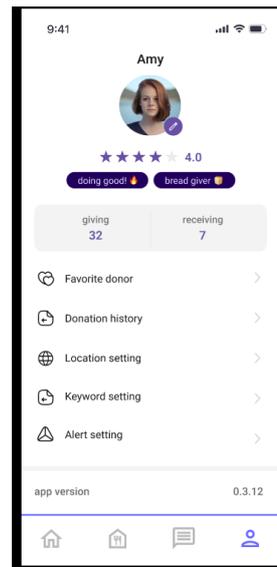
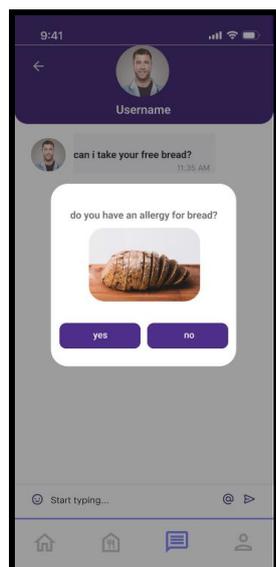
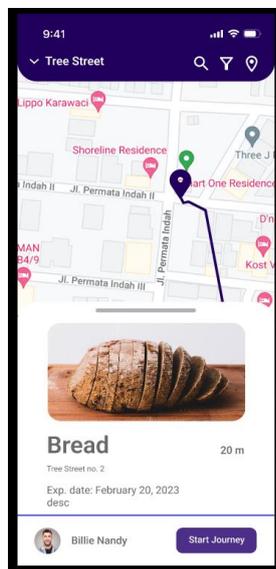
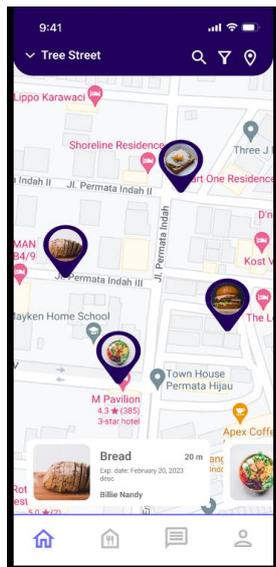
Kelompok 3

- Nama program aplikasi: Donate Food
- Deskripsi program aplikasi: Sebuah aplikasi untuk berbagi makanan yang berlebih ke orang lain.
- Target pengguna: Orang yang ingin berbagi dengan orang lain.
- UX faktor design for happiness: pemantauan progress dan interaktif. Pemantauan progress digunakan untuk melacak dan merekap jumlah donasi yang telah dilakukan, memberikan pengguna rasa pencapaian dan emosi positif atas kontribusinya terhadap orang-orang yang membutuhkan. Sementara itu, interaktif diimplementasikan melalui fitur chat yang memungkinkan interaksi antara pendonor

dan penerima donasi, memperkuat hubungan dan membangun kepercayaan antar pengguna. Sistem review juga diterapkan untuk meningkatkan kepercayaan di antara pengguna, memastikan pengalaman positif dan kepuasan dalam penggunaan aplikasi.

- Komponen DfH yang dijadikan sebagai dasar untuk memunculkan ide: Hal yang senang untuk dilakukan: memasak, dihubungkan dengan aktivitas yang ingin dilakukan untuk orang lain: donasi.
- Tampilan Program Aplikasi:

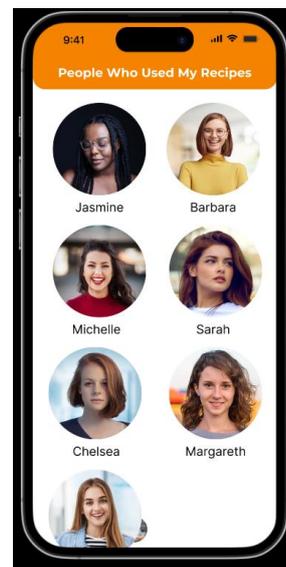
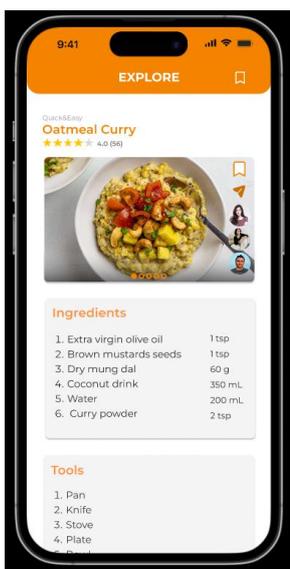
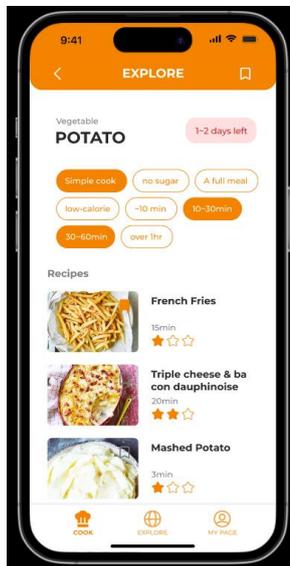
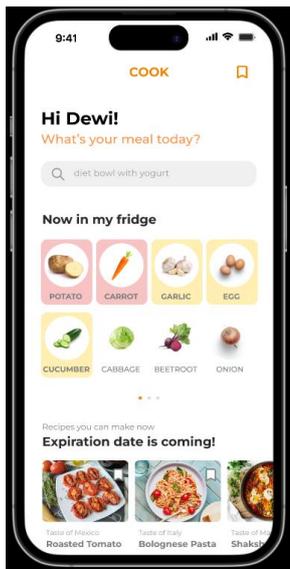




Gambar 4 Tampilan Aplikasi Food Donation
Sumber : Data Pribadi, 2023

Kelompok 4

- Nama program aplikasi: Cook
- Deskripsi program aplikasi: Sebuah aplikasi untuk membuat resep makanan dan membaginya ke orang – orang lain
- Target pengguna: Orang – orang yang memiliki hobi memasak
- UX faktor design for happiness: varian opsi dan intuitif. Tampilan aplikasi dirancang secara intuitif dengan menampilkan bahan-bahan masakan yang dapat digunakan secara langsung. Hal ini memungkinkan pengguna untuk menjelajahi berbagai resep berdasarkan bahan-bahan makanan yang mereka miliki, bukan hanya berdasarkan nama menu makanan. Dengan demikian, pengguna dapat dengan mudah menemukan resep yang sesuai dengan bahan-bahan yang dimiliki, meningkatkan kepuasan dan kesenangan dalam memasak.
- Tampilan Program Aplikasi:



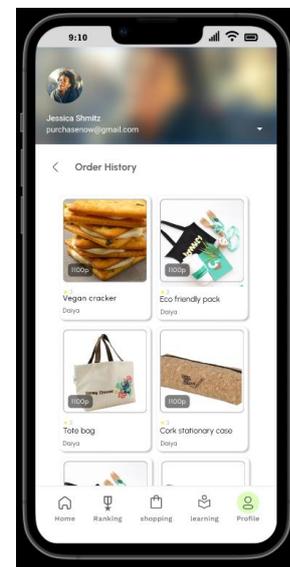
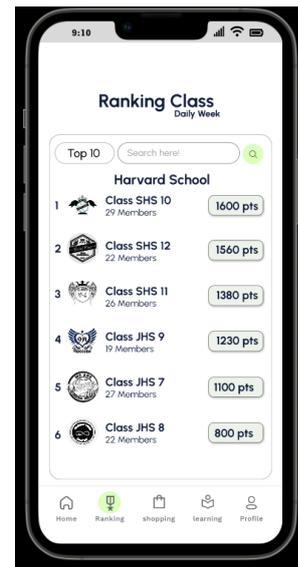
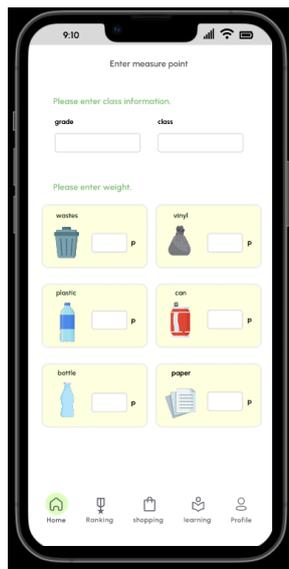
Gambar 5 Tampilan Aplikasi Cook
Sumber : Data Pribadi, 2023

Kelompok 5

- Nama program aplikasi: *Green race*
- Deskripsi program aplikasi: Sebuah aplikasi yang mengajak siswi untuk menjaga kebersihan kelas, dengan menghitung poin dari setiap sampah yang berhasil dikumpulkan. Melalui aplikasi, antar kelas

dapat berlomba – lomba untuk mendapatkan predikat kelas terbersih per minggunya. Poin yang berhasil dikumpulkan dapat ditukar dengan kupon belanja.

- Target pengguna: Pelajar di sekolah
- UX faktor design for happiness: pemantauan progress dan varian opsi. Pemantauan progress digunakan untuk mengukur keberhasilan kelas dalam menjaga kebersihan, sehingga memberikan pengguna kepuasan dan kegembiraan saat melihat hasil yang telah dicapai. Sedangkan varian opsi digunakan untuk mengedukasi pengguna tentang berbagai cara mendaur ulang sampah yang sudah dikumpulkan, sehingga memberikan pengetahuan yang bermanfaat. Selain itu, terdapat fitur shopping sebagai reward, sebagai bentuk apresiasi bagi pengguna yang telah menjaga kebersihan kelas dengan baik.
- Tampilan Program Aplikasi:



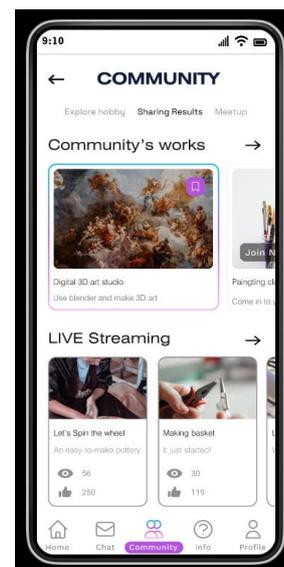
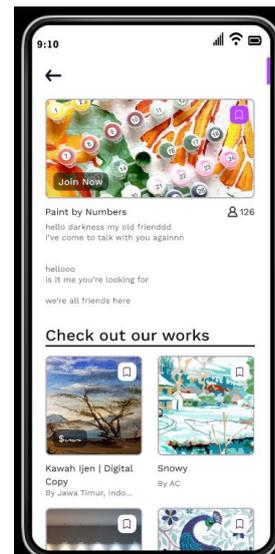
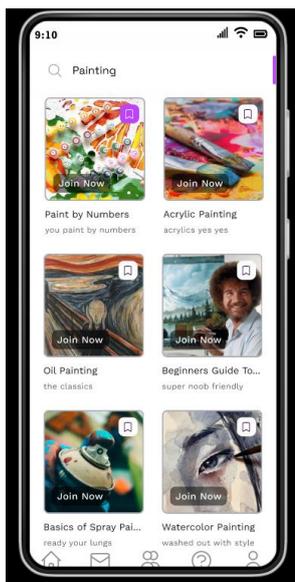
Gambar 6 Tampilan Aplikasi Green Race
Sumber : Data Pribadi, 2023

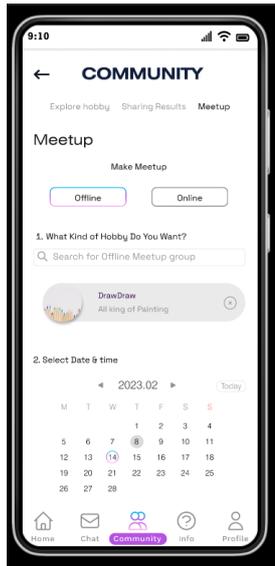
Kelompok 6

- Nama program aplikasi: community
- Deskripsi program aplikasi: Sebuah aplikasi yang dapat mempertemukan orang – orang yang memiliki hobi seni dan desain
- Target pengguna: Orang – orang yang memiliki hobi seni dan desain
- UX faktor design for happiness: personalisasi, varian opsi dan interaktif. Personalisasi memungkinkan pengguna untuk memilih komunitas yang sesuai dengan minatnya, sehingga mereka dapat terlibat dalam aktivitas yang sesuai dengan minat dan preferensinya. Varian opsi memberikan beragam pilihan komunitas yang dapat diikuti oleh

pengguna, sehingga mereka dapat mengeksplorasi talenta dan keahlian mereka secara lebih luas. Sedangkan interaktif, seperti fitur chat, follow, dan diskusi di forum, meningkatkan keterlibatan pengguna dalam komunitas, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan anggota lainnya, dan ikut serta dalam kegiatan yang diadakan oleh komunitas tersebut. Dengan adanya personalisasi, varian opsi, dan interaktif, pengguna dapat merasa terhubung, terlibat, dan merasa bahagia dalam menggunakan aplikasi komunitas tersebut.

- Tampilan Program Aplikasi:





Gambar 7 Tampilan Aplikasi Community
Sumber : Data Pribadi, 2023

Evaluasi dan refleksi

Pada tahap evaluasi dan refleksi, dosen dan 31 mahasiswa melaksanakan evaluasi dengan mengisi kuisioner umpan balik, dan ditemukan data sebagai berikut:

1. Tugas kelompok yang melibatkan pembuatan program aplikasi berdasarkan konsep DfH mendapatkan respon positif dari 80% mahasiswa, baik dari Indonesia maupun Korea.

2. Terdapat perbedaan penilaian terkait komponen DfH antara mahasiswa Korea dan Indonesia. Mahasiswa Korea lebih menekankan pada talenta dan keahlian sebagai komponen terpenting dari DfH, sedangkan mahasiswa Indonesia lebih memprioritaskan kontribusi bagi orang lain sebagai komponen utama dari DfH.

3. Terdapat kesamaan persepsi antara mahasiswa Korea dan Indonesia bahwa keterlibatan dalam aktivitas yang bermakna dapat meningkatkan kebahagiaan dan kesejahteraan seseorang. Desain memiliki peran dalam memengaruhi faktor ini dengan menciptakan desain yang mendukung aktivitas yang bermakna.

4. Mahasiswa juga melaporkan beberapa hal baru yang mereka pelajari, antara lain strategi komunikasi yang efektif dalam kerja kelompok, pengetahuan baru tentang budaya Indonesia dan Korea, prinsip dan metode pembelajaran DfH, serta peningkatan keterampilan dalam membuat program aplikasi.

Temuan yang spesifik terkait UX faktor adalah

1. Intuitif:

- Penggunaan ikon dan simbol yang familiar dan mudah dipahami oleh pengguna dapat meningkatkan keintuitifan aplikasi. Hal ini sesuai dengan pandangan [15] yang menyatakan bahwa penggunaan ikon dan simbol sangat penting dalam menciptakan antarmuka pengguna (UI) yang intuitif.
- Alur navigasi yang jelas dan logis juga penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif. Pandangan ini sesuai dengan [16] yang menyatakan bahwa navigasi memiliki peran krusial dalam memberikan pengalaman pengguna yang baik dan memastikan pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan berbagai fitur dan konten yang ada di dalam produk digital.

2. Pemantauan Progress:

- Aplikasi mobile harus memberikan fitur pemantauan progress yang memungkinkan pengguna untuk melacak dan mengukur perkembangan atau pencapaian mereka dalam mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas-tugas. Hal ini sesuai dengan [17] yang menyatakan bahwa untuk mencapai perubahan dan kemajuan, penting bagi pengguna untuk dapat mengukur dan memantau perkembangan mereka.
- Grafik, statistik, atau indikator visual dapat digunakan untuk memvisualisasikan progress pengguna dengan cara yang mudah dipahami dan memberikan rasa pencapaian.

3. Personalisasi:

- Aplikasi mobile harus memberikan opsi personalisasi yang memungkinkan pengguna untuk mengatur preferensi dan memilih pengaturan yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka. Dalam penelitian [18], telah dikemukakan bahwa karakteristik individu dan kondisi pribadi dapat berpengaruh terhadap preferensi dan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan fitur personalisasi dalam perancangan aplikasi guna memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna secara lebih spesifik.
- Personalisasi dapat mencakup pemilihan tema atau tampilan yang disesuaikan, pengaturan notifikasi yang dapat disesuaikan, atau pengaturan preferensi lainnya yang membuat

pengguna merasa memiliki kontrol atas pengalaman mereka.

4. Variasi Opsi:

Aplikasi mobile harus menyediakan variasi opsi yang dapat dipilih oleh pengguna, terutama dalam hal konten atau fitur yang ditawarkan. Namun jumlah opsi perlu dipertimbangkan karena Hick's Law menyatakan bahwa waktu yang diperlukan seseorang untuk membuat keputusan meningkat seiring dengan peningkatan jumlah pilihan yang tersedia. Dalam konteks desain pengalaman pengguna, Hick's Law dapat diinterpretasikan sebagai bahwa semakin banyak opsi yang tersedia dalam antarmuka, semakin lama pengguna akan membutuhkan waktu untuk memilih opsi yang diinginkan [19].

Rekomendasi faktor UX

Berdasarkan pengalaman empiris menerapkan faktor UX dalam proses desain, peneliti merevisi faktor UX yang sudah diidentifikasi dan memberikan deskripsi yang lebih tepat dan detail.

Temuan hasil penelitian dari faktor UX ini adalah sebagai berikut:

1. Intuitif: Produk yang dirancang dengan konsep DfH haruslah intuitif, sederhana, konsisten, dan mudah dipahami oleh pengguna saat pertama kali menggunakan produk tersebut. Dalam merancang produk, perlu memperhatikan kebutuhan, kemampuan, dan ekspektasi pengguna secara psikologis, seperti kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial yang bermakna.

2. Pemantauan Progress: Produk yang dirancang dengan konsep DfH haruslah membantu pengguna untuk mengukur pengembangan dirinya dengan memberikan pengalaman bagi pengguna untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka dengan efisien. Pemantauan progress penting untuk memungkinkan pengguna melihat dampak dari aktivitas atau tugas yang mereka lakukan, memberikan rasa pencapaian dan kepuasan.

3. Personalisasi: Produk yang dirancang dengan konsep DfH haruslah mempertimbangkan preferensi, identitas, dan aspirasi pengguna agar mudah diingat dan terhubung secara pribadi. Personalisasi produk dapat dilakukan dengan memahami preferensi individu, mengizinkan desain yang dapat dipersonalisasi untuk mencerminkan identitas pengguna, dan memenuhi aspirasi pengguna sehingga produk terasa relevan dan mudah diingat bagi mereka.

4. Variasi Opsi: Produk yang dirancang dengan konsep DfH harus mempertimbangkan tingkat pemahaman dan pengambilan keputusan pengguna untuk menghindari kesalahan dan memungkinkan pengguna untuk dengan mudah pulih dari kesalahan yang mungkin terjadi. Desain produk perlu memberikan variasi opsi yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang tepat dan menghindari kesalahan.

5. Interaktif: Produk yang dirancang dengan konsep DfH harus memicu emosi positif bagi pengguna, seperti rasa senang, kepuasan, keterlibatan, dan kegembiraan. Aspek interaktif dalam desain produk menjadi penting, termasuk antarmuka yang menarik secara visual, penggunaan warna yang menyenangkan, fitur-fitur interaktif yang menarik dan menyenangkan seperti animasi, elemen permainan, atau fitur sosial. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan menciptakan pengalaman yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa faktor UX memainkan peran penting dalam perancangan aplikasi mobile dengan konsep Design for Happiness (DfH).

Temuan penelitian ini menyoroti pentingnya beberapa aspek agar suatu desain dapat mencapai design for happiness. Pertama, intuitivitas aplikasi dapat ditingkatkan dengan menggunakan ikon dan simbol yang familiar dan mudah dipahami oleh pengguna, serta dengan menyediakan alur navigasi yang jelas dan logis. Kedua, fitur pemantauan progress memainkan peran penting dalam memungkinkan pengguna melacak dan mengukur perkembangan mereka dalam mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas. Grafik, statistik, atau indikator visual dapat digunakan untuk memvisualisasikan progress dengan cara yang mudah dipahami. Ketiga, personalisasi menjadi faktor kunci dalam memenuhi preferensi, identitas, dan aspirasi pengguna. Fitur personalisasi seperti pengaturan preferensi, tampilan yang disesuaikan, dan pengaturan notifikasi dapat memberikan pengalaman yang lebih relevan dan memuaskan. Keempat, penting untuk menyediakan variasi opsi yang dapat dipilih oleh pengguna, namun perlu diperhatikan agar tidak memberikan terlalu banyak opsi yang membingungkan pengguna. Terakhir, interaktifitas dalam desain aplikasi dapat memicu emosi positif pengguna dan meningkatkan keterlibatan mereka melalui antarmuka yang

menarik secara visual dan fitur-fitur interaktif yang menyenangkan.

Berdasarkan temuan ini, rekomendasi untuk menerapkan faktor UX dalam perancangan aplikasi mobile dengan konsep DfH adalah mengutamakan intuitivitas, pemantauan progress, personalisasi, variasi opsi, dan interaktifitas. Dengan memperhatikan faktor-faktor ini, aplikasi dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, meningkatkan kepuasan dan kebahagiaan pengguna, serta menciptakan dampak positif dalam kehidupan mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengungkapkan apresiasi yang tinggi atas bantuan, panduan, dan kerjasama yang diberikan oleh berbagai pihak dalam menyusun karya ilmiah ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada individu-individu berikut:

- Dr. Martin L. Katoppo S.T, M.T, selaku Dekan Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan, atas dukungan dan bimbingannya.
- Dr.-Ing. Ihan Martoyo, S.T., M.Sc, selaku Ketua LPPM Universitas Pelita Harapan, atas kontribusinya dalam penelitian ini.
- Artikel ini merupakan bagian dari serangkaian publikasi penelitian internal UPH dengan nomor P-62-SoD/I/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. F. Helliwell, R. Layard, J. D. Sachs, J. De Neve, L. B. Akinin, and S. Wang, "World Happiness Report," 2023.
- [2] V. Laktotia, "Design for happiness," *Res. into Des. — Support. Sustain. Prod. Dev.*, vol. 54, no. 5, pp. 48–51, 2011.
- [3] I. 9241-210:2019, *Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems*. 2019.
- [4] I. D. Foundation, "User Experience (UX) Design," 2023. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design> (accessed Jun. 22, 2023).
- [5] K. Valencia, C. Rusu, and F. Botella, "User experience factors for people with autism spectrum disorder," *Appl. Sci.*, vol. 11, no. 21, 2021, doi: 10.3390/app112110469.
- [6] P. Desmet, "Design for Happiness Four Ingredients for Designing Meaningful Activities," *World Conf. Des. Res.*, 2011.
- [7] P. M. A. Desmet and A. E. Pohlmeier, "Positive design: An introduction to design for subjective well-being," *Int. J. Des.*, vol. 7, no. 3, pp. 5–19, 2013.
- [8] K. M. Sheldon, R. M. Ryan, E. L. Deci, and T. Kasser, "The Independent Effects of Goal Contents and Motives on Well-Being: It's Both What You Pursue and Why You Pursue It," *Personal. Soc. Psychol. Bull.*, vol. 30, no. 4, pp. 475–486, 2004, doi: 10.1177/0146167203261883.
- [9] J. Nielsen, "Usability 101: Introduction to Usability," 2012. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> (accessed Jun. 24, 2023).
- [10] D. Pieter and H. Paul, "Framework of Product Experience," *Int. J. Des.*, vol. 1, no. 1, pp. 57–66, 2007, [Online]. Available: <http://www.ijdesign.org/ojs/index.php/IJDesign/article/viewFile/66/7>.
- [11] M. Hassenzahl, *Experience Design: Technology for all the right reasons*. Morgan & Claypool Publishers, 2010.
- [12] E. Diener, R. E. Lucas, and S. Oishi, "Advances and open questions in the science of subjective well-being," *Collabra Psychol.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–49, 2018, doi: 10.1525/collabra.115.
- [13] M. Minge, M. Thüning, and I. Wagner, "Developing and validating an English version of the meCUE questionnaire for measuring user experience," *Proc. Hum. Factors Ergon. Soc.*, no. November 2017, pp. 2056–2060, 2016, doi: 10.1177/1541931213601468.
- [14] J. Moule, *UX Design Defined – Ux Design*. 2012.
- [15] N. Pavlov, "User Interface for People with Autism Spectrum Disorders," *J. Softw. Eng. Appl.*, vol. 07, no. 02, pp. 128–134, 2014, doi: 10.4236/jsea.2014.72014.
- [16] S. Krug, E. Bayle, A. Straiger, and M. Matcho, *Don't make me think, revisited: a common sense approach to Web usability*. 2000.
- [17] D. Gumulya, B. Wijaya, C. Jovita, J. Tandao, M. Evelina, and T. Djohan, "MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS MAHASISWA DI ERA PANDEMI," *imagine*, vol. 2, no. 2, 2022, doi: <https://doi.org/10.35886/imagine.v2i2.386>.
- [18] J. Milward, P. Deluca, C. Drummond, R. Watson, J. Dunne, and A. Kimergård, "Usability Testing of the BRANCH Smartphone App Designed to Reduce Harmful Drinking in Young Adults," *JMIR Mhealth Uhealth*, 2017, doi: 10.2196/mhealth.7836.

- [19] Interaction Design Foundation, "What is Hick's Law?," 2023. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/hick-s-law> (accessed Jun. 25, 2023).