

KAJIAN VISUAL GRAPHIC USER INTERFACE (GUI) PADA APLIKASI KONSELING ONLINE RILIV DAN BICARAKAN.ID

Anggis Rizky Wiyaringtyas¹, Irma Damajanti²

^{1,2}Program Studi Magister Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD), Institut Teknologi Bandung

e-mail: anggisrizky.w@gmail.com¹, irmadamajanti@itb.ac.id²

INFORMASI ARTIKEL

Received : month, year

Accepted : month, year

Publish online : month, year

ABSTRACT

Counseling is a method used by counselors in solving client problems with the aim of reducing the adverse effects that occur. In the digital era like today, various activities can be done online, as well as counseling activities, many online counseling applications are currently designed to achieve counseling goals more flexibly. This research was conducted to determine the success of the visual graphic user interface (GUI) in the Riliv and Bicarakan.Id applications. The research was conducted using qualitative methods from literature studies and observations of visual elements and design principles on the Riliv and Bicarakan.Id application user interfaces. From the analysis carried out, it can be concluded that the Riliv and Bicarakan.Id online counseling applications have followed the principles of user interface design, but more attention needs to be paid to several elements, such as color selection, layout, selection of supporting images, and the addition of animation on icons, so that visual GUI in Riliv and Bicarakan.Id applications can be said to be aesthetic according to Cooper's theory.

Key words: Mobile Application, Counseling, Graphic User Interface, Design Principles, Visual Elements

ABSTRAK

Konseling merupakan sebuah cara yang dilakukan oleh konselor dalam menyelesaikan permasalahan klien dengan tujuan mengurangi dampak buruk yang terjadi. Pada era digital seperti saat ini berbagai kegiatan dapat dilakukan secara *online*, begitu pula dengan kegiatan konseling, aplikasi konseling *online* saat ini banyak dirancang untuk mencapai tujuan konseling secara lebih fleksibel dimanapun dan kapanpun. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan visual *graphic user interface (GUI)* pada aplikasi Riliv dan Bicarakan.Id. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif dari studi literatur dan observasi elemen visual dan prinsip-prinsip desain pada *user interface* kedua aplikasi tersebut dengan berlandaskan teori Cooper. Dari hasil analisis ditarik kesimpulan bahwa aplikasi konseling *online* Riliv dan Bicarakan.Id sudah mengikuti prinsip desain *user interface*, namun perlu lebih diperhatikan lagi pada beberapa elemen, seperti pemilihan warna, *layout*, pemilihan *image* pendukung, dan penambahan animasi pada ikon, sehingga visual GUI pada aplikasi Riliv dan Bicarakan.Id dapat dikatakan estetik sesuai dengan teori dari Cooper. Kata Kunci: Aplikasi *Mobile*, Konseling, *Graphic User Interface*, Prinsip Desain, Elemen Visual

PENDAHULUAN

Konseling merupakan sebuah proses bicara yang dilakukan oleh konselor untuk membantu klien menemukan jalan penyelesaian masalahnya. Proses konseling bertujuan untuk mengurangi dampak buruk dari peristiwa yang dialami oleh klien. Melihat fenomena tersebut, para ahli berinisiatif untuk lebih mendekatkan pelayanan kesehatan mental kepada masyarakat melalui konseling *online*. Konseling *online* atau e-konseling merupakan cara pemberian pelayanan konseling melalui media berbasis elektronik [1]. Konseling *online* dapat menjadi wadah bagi masyarakat untuk mengkonsultasikan masalah-masalah yang mereka hadapi. Masyarakat sekarang membutuhkan fasilitas yang mudah diakses untuk membantu dalam mengatasi masalah mental, maka dari itu diperlukan media digital sebagai pelayanan kesehatan mental secara *online* [2].

Saat ini ada banyak aplikasi konsultasi *online* di Indonesia. Dua di antaranya adalah aplikasi Riliv dan Bicarakan.Id. Kedua aplikasi tersebut menyediakan layanan utama berupa fitur konsultasi *online* dengan berbagai macam permasalahan, dan memiliki fitur yang sama, seperti fitur konseling dan *journaling*. Kedua aplikasi tersebut telah diunduh oleh lebih dari 10.000 pengguna di Google Play [3].

Aplikasi Riliv

Riliv merupakan *one-stop* aplikasi kesehatan mental berbasis teknologi dari Indonesia yang mendukung *self-help* dengan meditasi serta konseling *online* dengan psikolog profesional. Riliv menghadirkan konsultasi untuk berbagai macam permasalahan, seperti pekerjaan, emosi, percintaan, keluarga, pendidikan, kecemasan, sosial, dan lainnya. Riliv didirikan pada tahun 2015 oleh Audrey Maximillian Herli dan Audy Christoper Herli dengan misi untuk memberikan kemudahan kepada semua orang dalam mengakses layanan kesehatan mental yang terintegratif. Fitur yang terdapat pada aplikasi Riliv antara lain *Mood tracker*, *Mindful*, *Konseling*, *Journaling*, *Journey*, *Artikel*, *Video*.

Aplikasi Bicarakan.Id

Bicarakan.Id merupakan sebuah aplikasi *online* yang menjadi solusi untuk masalah kesehatan mental. Fitur utama pada aplikasi ini adalah konseling, baik secara *online* maupun *offline* sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berbagai macam permasalahan dapat dibicarakan pada aplikasi ini,

antara lain masalah keluarga, karir, hubungan, stress, depresi, dll. Fitur yang terdapat pada aplikasi Bicarakan.Id antara lain *Konseling online*, penjadwalan konseling *offline*, *journaling*, meditasi, video podcast, dll.

User interface adalah elemen dari sistem perangkat lunak yang memungkinkan terciptanya komunikasi antara orang dan perangkat. *Graphic User Interface (GUI)* adalah *interface* yang digunakan untuk menampilkan mekanisme komunikasi tersebut dalam sebuah elemen visual seperti *windows*, *icon*, *menu*, dan *petunjuk* yang dapat dimanipulasi pengguna [4]. Elemen-elemen visual yang menyusun GUI harus membentuk kesatuan yang menarik dan mudah dimengerti untuk membantu pengguna dalam mencapai tujuan. Elemen-elemen seperti konteks, bentuk, ukuran, warna, tekstur, posisi, hierarki, teks, dan *motion* [5] dapat mempengaruhi penerapan prinsip desain. Prinsip desain disini diterapkan untuk mengatur elemen-elemen desain supaya tetap menarik dan mengarahkan perhatian pada apa yang diperlukan, tanpa mengorbankan estetika [6]. Prinsip desain dalam penelitian ini mengacu pada buku *About Face* [5], yaitu dapat mengkomunikasikan *brand*, mengantarkan pengguna kedalam hierarki visual, responsif, efisien, dan *simple*.

Dengan mempertimbangkan hubungan antara elemen visual dan prinsip-prinsip desain membuat GUI berguna dan menarik, maka keberadaan hubungan tersebut dapat menjadi indikator dalam menciptakan visual GUI yang baik. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan visual GUI pada aplikasi Riliv dan Bicarakan.Id.

Elemen *Graphic User Interface (GUI)*

Menurut Cooper dalam bukunya *About Face* [5], elemen visual *interface design* terdiri dari:

- 1) Konteks
Konteks penggunaan merupakan bagian dari perancangan dan menjadi batasan dari sebuah desain yang akan dikerjakan.
- 2) Bentuk
Bentuk disini mengacu pada ikon yang digunakan di aplikasi. Ikon adalah pictogram dari sebuah data atau proses dengan menggunakan sistem komputer. Penggunaan ikon pada tombol interaktif mewakili sebuah objek seperti file atau folder, atau mengirim pesan atau panggilan. Pada aplikasi ikon termasuk dalam kategori elemen visual yang

berkomunikasi dengan konsumen secara langsung [7].

3) *Size*

Size atau ukuran merupakan variabel yang teratur dan kuantitatif, yang berarti bahwa pengguna secara otomatis akan mengurutkan objek berdasarkan ukurannya dan cenderung menetapkan kuantitas relatif untuk objek tersebut.

4) *Warna*

Warna merupakan bagian yang sangat penting pada sebuah desain *interface*. Desainer harus menentukan warna secara tepat dan terencana. Setiap pilihan harus terlebih dahulu mempertimbangkan tujuan pengguna, lingkungan, konten, dan *brand*. Setelah itu, pertimbangkan untuk berpikir warna *interface* dalam hal *value*, *hue*, dan *saturation*.

5) *Tekstur*

Tekstur biasanya digunakan untuk menyampaikan perbedaan atau untuk menarik perhatian, namun saat ini penggunaan tekstur jarang digunakan, karena dibutuhkan cukup banyak piksel dan resolusi warna yang lebih tinggi.

6) *Position*

Posisi berhubungan dengan *layout* desain. Dengan menentukan posisi yang sesuai, pengguna dapat lebih mudah untuk mempelajari sebuah aplikasi dan mudah menemukan apa yang menjadi tujuan mereka.

7) *Text and typography*

Teks merupakan komponen penting dari desain *user interface*, karena dengan bahasa tulisan dapat menyampaikan informasi yang padat dan memiliki makna. Teks harus digunakan dengan tepat, karena teks juga berpotensi untuk membuat pengguna bingung [5]. Salah satu teori dari Javal, disebutkan bahwa penggunaan font yang paling terbaca merupakan font yang paling indah [8].

8) *Information hierarchy*

Hierarki visual dalam desain grafis mengacu pada potensi grafis untuk memandu perhatian orang-orang sesuai dengan urutan yang ditentukan. Penyusunan hierarki bertujuan untuk mengontrol pengalaman pengguna [9].

9) *Motion and change overtime*

Keberadaan sebuah animasi pada desain *interface* berguna untuk menyampaikan informasi, hubungan antar bagian, perintah perhatian, kemudahan transisi antar mode, dan mengkonfirmasi efek dari perintah [5].

Teori Prinsip – Prinsip Desain

Menurut Cooper, prinsip-prinsip desain visual *Graphic User Interface (GUI)* adalah sebagai berikut:

1) Dapat mengkomunikasikan *brand*

Identitas sebuah *brand* terdiri dari karakteristik dan atribut *brand* yang menyatu ke dalam kumpulan asosiasi unik yang ingin diciptakan dan dipelihara oleh perusahaan. Identitas *brand* membantu menciptakan hubungan antara perusahaan dan konsumen, serta dapat mengarah pada persepsi kepribadian *brand*. Ketika konsumen berinteraksi dengan *brand*, mereka dihadapkan pada rangsangan visual seperti logo, warna, bentuk, tipografi, karakter, gaya, dan elemen *brand image* lainnya [10].

2) Mengarahkan pengguna kedalam hierarki visual
Hierarki visual dibentuk untuk dapat memudahkan pengguna dalam mencari tujuan penggunaan aplikasi berdasarkan pada skenario peringkat, seperti menentukan fitur tujuan utama terlebih dahulu, kemudian menuju ke tujuan kedua, dan seterusnya. Skenario ini dapat dibentuk melalui penggunaan elemen visual, contohnya pada elemen yang paling penting diterapkan bentuk yang lebih besar dari elemen lainnya, atau warna yang lebih kontras dari elemen lainnya.

3) Menyediakan struktur dan alur visual

Struktur dan alur visual pada sebuah aplikasi diperlukan untuk memudahkan pengguna dalam melakukan navigasi dari satu bagian antar muka ke bagian antar muka lainnya. Dibentuknya struktur dan alur visual juga menjadikan *interface* pada sebuah aplikasi terlihat rapi. Melalui penyesuaian grid, pembuatan alur yang logis, dan keseimbangan elemen pada *interface* dapat menciptakan keberhasilan struktur dan alur visual pada *interface*.

4) Dapat merespon perintah

Setiap pengguna melakukan perintah, seperti klik, *tap* atau *swipe*, pengguna harus mengetahui respon dari kegiatan tersebut untuk mengetahui bahwa sistem pada aplikasi dapat mendengar perintah tersebut. Respon yang diterima ada yang cepat ataupun lambat. Apabila respon lambat (lebih dari 10 detik), aplikasi dapat memberi peringatan mengenai alasan keterlambatan, sehingga hubungan antara pengguna dan sistem tetap berjalan baik.

5) Meminimalisir konten visual yang tidak digunakan

Beberapa contoh gangguan visual yang dapat mengubah bentuk: hiasan-hiasan, *3D rendering* yang tidak menyertakan informasi, terlalu banyak elemen yang menumpuk, terlalu banyak

menggunakan warna, tekstur, dan kontras, memiliki visual hierarki yang lemah [5].

6) *Keep it simple*

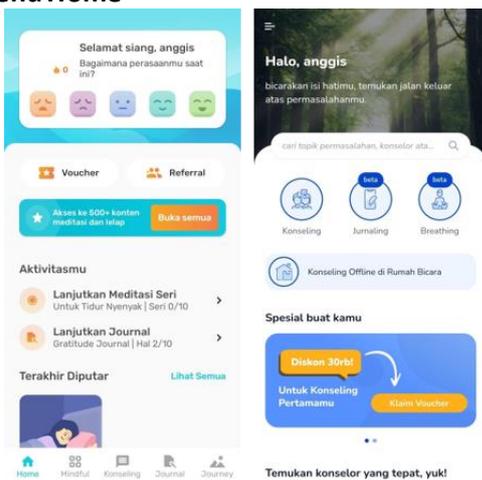
Visual *interface* yang baik seperti pada prinsip desain visual yang baik lainnya, yaitu efisien secara visual dengan memberikan hasil yang paling baik dari elemen visual dan fungsional yang minim.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dari studi literatur, serta observasi elemen visual dan prinsip-prinsip desain pada *user interface* aplikasi Riliv dan Bicarakan.Id. Data diperoleh dari tangkapan layar yang dilakukan pada tanggal 13 Mei 2022. Data penelitian diambil dari observasi langsung terhadap aplikasi Riliv dan Bicarakan.Id. Sebagai batasan penelitian akan diambil 3 menu utama yang terdapat pada kedua aplikasi, yaitu Home, Journaling, dan Konseling. Halaman *Form Home Screen* merupakan tampilan utama pada aplikasi seperti yang diteliti oleh peneliti lainnya [11] dan menjadi tampilan awal ketika pengguna menjeleajahi aplikasi. Sedangkan menu Journaling merupakan menu yang penting untuk diteliti karena menyediakan fitur yang ditawarkan oleh aplikasi dan menjadi hal unik yang dimiliki tiap aplikasi. Untuk menu Konseling pada aplikasi disediakan untuk menjawab permasalahan klien [12] sehingga menjadi menu penting untuk dibahas di penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menu Home



Gambar 1. Menu Home pada aplikasi Riliv dan Bicarakan.Id

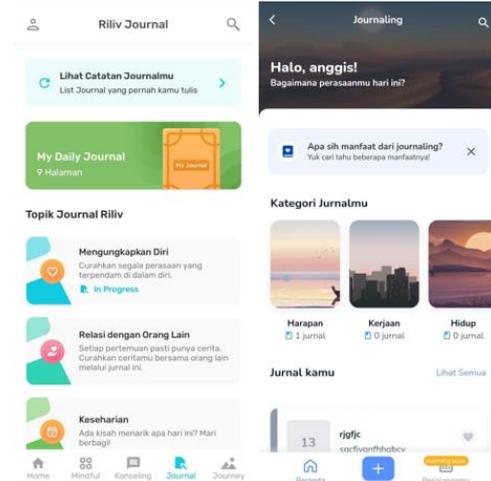
[Sumber: Aplikasi Riliv (<https://riliv.co/>) dan Bicarakan.Id (<https://www.bicarakan.id/>)]

Tabel 1: Elemen GUI pada Menu Home Aplikasi Riliv dan Bicarakan.Id

No	Elemen GUI	Riliv	Bicarakan.Id
1	Konteks	Menu Home, dimana menu ini muncul saat awal pengguna membuka aplikasi Riliv.	Menu Home, dimana menu ini muncul saat awal pengguna membuka aplikasi Bicarakan.Id.
2	Bentuk	Menggunakan 2 jenis ikon, pada menu general digunakan ikon <i>flat design</i> tanpa <i>outline</i> dengan keterangan tulisan di bawah dan samping ikon, pada ikon perasaan digunakan image timbul tanpa keterangan tulisan. <i>Image</i> yang digunakan pada <i>background</i> dan <i>image</i> pendukung lainnya berbentuk <i>image vector</i> .	Ikon yang digunakan adalah <i>flat design</i> dengan penekanan pada <i>outline</i> , <i>fill</i> warna pada image ikon dibuat tipis hampir sama dengan warna <i>background</i> . <i>Image</i> yang digunakan pada <i>background</i> berbentuk foto.
3	Ukuran	Ukuran ikon sama, untuk ukuran <i>font</i> pada judul lebih besar dan <i>bold</i> dari pada sub-judul.	Ukuran ikon pada menu utama lebih besar dari ikon lainnya. ukuran <i>font</i> pada judul lebih besar dan <i>bold</i> dari pada sub-judul.
4	Warna	Warna yang digunakan beragam pada masing-masing menu, warna yang dipilih adalah warna <i>soft</i> cetak miring/ <i>italic</i> untuk setiap kata/istilah non Bahasa Indonesia, tidak terlalu mencolok.	Warna yang digunakan adalah dominan putih dan biru. Warna oranye diterangkan untuk menarik pengguna terhadap promo yang sedang berlangsung.
5	Tekstur	Pada menu Home dominan menggunakan <i>flat design</i> tanpa tekstur. Terkecuali pada tombol, digunakan sedikit tekstur timbul, seperti terlihat pada tombol perasaan dan 'buka semua'.	Keseluruhan desain pada menu Home menggunakan <i>flat design</i> tanpa tekstur.
6	Position	Posisi menu utama terletak pada <i>layout</i> paling bawah. Urutan fitur pada menu Home adalah <i>layout</i> paling atas terdapat fitur <i>mood tracker</i> ,	Posisi menu utama terletak pada tengah <i>layout</i> . Urutan fitur pada menu Home adalah <i>burger button</i> pada pojok kiri atas berisi

		kemudian di bawahnya <i>voucher</i> dan promo, dilanjutkan dengan <i>history</i> aktivitas yang sedang dilakukan, rekomendasi aktivitas, artikel, dan diakhiri dengan fitur promosi.	informasi mengenai aplikasi, <i>headline</i> berupa sapaan, fitur <i>search</i> , pilihan menu, fitur promosi, informasi podcast, dan diakhiri dengan panduan penggunaan aplikasi.
7	Teks & typography	Seluruh teks pada menu Home menggunakan jenis tipografi yang sama, yaitu sans-serif. Perbedaan ukuran terlihat pada judul, sub-judul, dan <i>body text</i> , dimana pada judul font dibuat lebih tebal dan besar, dibandingkan dengan sub-judul. Ukuran font terkecil adalah pada <i>body text</i> .	Seluruh teks pada menu Home menggunakan jenis tipografi yang sama, yaitu sans-serif. Perbedaan ukuran terlihat pada judul, sub-judul, dan <i>body text</i> , dimana pada judul font dibuat lebih tebal dan besar, dibandingkan dengan sub-judul. Ukuran font terkecil adalah pada <i>body text</i> .
8	Hierarki informasi	Pada saat masuk menu Home, menggunakan langsung diajak untuk melihat menu <i>mood tracker</i> , kemudian pilihan promo, dilanjutkan dengan pilihan aktivitas yang sedang dijalankan. Apabila pengguna tidak ingin melanjutkan hingga akhir halaman, pilihan berikutnya adalah langsung beralih ke menu lainnya.	Pada saat masuk menu Home, menggunakan langsung diajak untuk memilih menu utama, kemudian apabila pengguna sudah mengetahui tujuan membuka aplikasi, maka langsung memilih fitur <i>search</i> , apabila pengguna ingin menjelajah menu Home, maka akan disajikan fitur promosi, psikolog, podcast, dan panduan penggunaan aplikasi.
9	Motion & Change Overtime	Tidak digunakan <i>motion</i> /animasi pada menu Home.	Tidak digunakan <i>motion</i> /animasi pada menu Home.

Menu Journaling



Gambar 2. Menu Journaling pada aplikasi Riliv dan Bicarakan.Id

[Sumber: Aplikasi Riliv (<https://riliv.co/>) dan Bicarakan.Id (<https://www.bicarakan.id/>)]

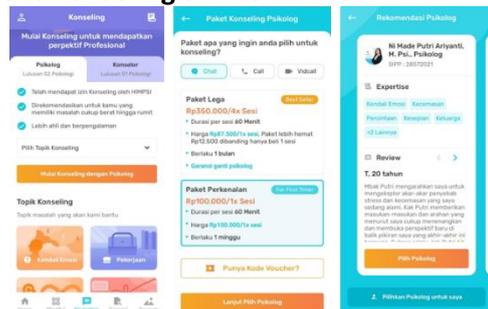
Tabel 2: Elemen GUI pada Menu Journaling Aplikasi Riliv dan Bicarakan.Id

No	Elemen GUI	Riliv	Bicarakan.Id
1	Konteks	Menu Journal, menu ini merupakan menu pilihan pada aplikasi Riliv, di mana pengguna dapat mencurahkan apa yang dirasakan melalui tulisan. Ada beberapa topik yang disajikan pada menu Journal ini sesuai dengan keinginan pengguna.	Menu Journal, menu ini merupakan menu pilihan pada aplikasi Bicarakan.Id, di mana pengguna dapat mencurahkan apa yang dirasakan melalui tulisan, sesuai dengan topik yang disajikan.
2	Bentuk	Menggunakan 2 jenis ikon, pada menu general digunakan ikon flat design tanpa outline dengan keterangan tulisan di bawah ikon, pada ikon di fitur tema, profil, dan search digunakan flat design dengan penekanan pada outline. Image yang digunakan pada background dan image pendukung lainnya berbentuk image vector.	Ikon yang digunakan adalah flat design dengan penekanan pada outline. Image yang digunakan pada background dan image pendukung lainnya berbentuk image vector.
3	Ukuran	Ukuran ikon sama, untuk ukuran font pada judul lebih besar dan bold dari pada sub-judul.	Ukuran ikon pada menu utama lebih besar dari ikon pada konten menu Journal,

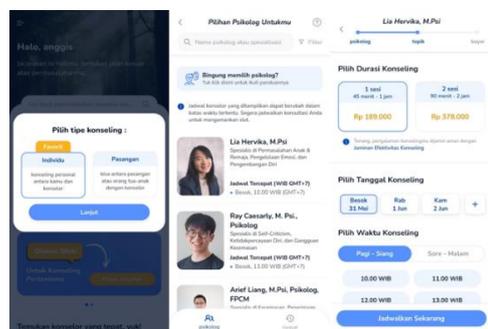
			untuk ukuran font pada judul lebih besar dan bold dari pada sub-judul.
4	Warna	Warna yang digunakan beragam pada masing-masing menu, warna yang dipilih adalah warna soft, tidak terlalu mencolok.	Warna yang digunakan adalah dominan putih dan biru. Warna oranye diterapkan untuk menarik pengguna terhadap fitur baru. Warna pada image dibuat realistis, seperti pada image aslinya.
5	Tekstur	Keseluruhan desain pada menu Journal menggunakan flat design tanpa desain tanpa tekstur.	Keseluruhan desain pada menu Journal menggunakan flat design tanpa tekstur.
6	Position	Posisi menu utama terletak pada layout paling bawah. Urutan fitur pada menu Journaling adalah layout paling atas terdapat fitur profile pada kiri atas dan search pada kanan atas, kemudian di bawah nya history jurnal yang sudah ditulis, dilanjutkan dengan pilihan topik jurnal.	Posisi menu utama terletak pada layout paling bawah. Urutan fitur pada menu Journaling adalah artikel manfaat melakukan kegiatan journaling, pilihan topik jurnal, dan history jurnal yang sudah ditulis.
7	Teks & typography	Seluruh teks pada menu Journaling menggunakan jenis tipografi yang sama, yaitu sans-serif. Perbedaan ukuran terlihat pada judul, sub-judul, dan body text, dimana pada judul font dibuat lebih tebal dan besar, dibandingkan dengan sub-judul. Ukuran font terkecil adalah pada body text.	Seluruh teks pada menu Journaling menggunakan jenis tipografi yang sama, yaitu sans-serif. Perbedaan ukuran terlihat pada judul, sub-judul, dan body text, dimana pada judul font dibuat lebih tebal dan besar, dibandingkan dengan sub-judul. Ukuran font terkecil adalah pada body text.
8	Hierarki informasi	Pada saat masuk menu Journaling, pengguna langsung di ajak untuk menentukan topik apa yang ingin dituliskan, kemudian dari topik tersebut akan masuk lebih dalam ke topik	Pada saat masuk menu Journaling, pengguna langsung diajak untuk memilih topik jurnal, kemudian langsung memulai menuliskan jurnal. Kembali

		yang lebih spesifik untuk memulai menuliskan jurnal. Kembali ke menu awal Journaling, setelah menuliskan jurnal sesuai topik, menggunakan diajak untuk melihat lagi catatan jurnal yang pernah diterbitkan. Menu profil dan search digunakan sewaktu-waktu apabila pengguna ingin melihat profil dan menemukan tujuan secara cepat.	ke menu awal Journaling, apabila pengguna ingin mengetahui manfaat dari journaling, maka dapat membaca artikel yang tersedia. Untuk melihat kembali tulisan yang telah diterbitkan, maka pengguna dapat menggunakan fitur 'jurnal kamu'. Pengguna juga dapat langsung menuliskan jurnal pada menu '+' dan dapat menambahkan kategori/topik sesuai keinginan.
9	Motion & Change Overtime	Tidak digunakan motion/animasi pada menu Journaling.	Tidak digunakan motion/animasi pada menu Journaling.

Menu Konseling Online



Gambar 3. Menu Konseling pada aplikasi Riliv [Sumber: Aplikasi Riliv (<https://riliv.co/>) dan Bicarakan.Id (<https://www.bicarakan.id/>)]



Gambar 4. Menu Konseling pada aplikasi Bicarakan.Id [Sumber: Aplikasi Riliv (<https://riliv.co/>) dan Bicarakan.Id (<https://www.bicarakan.id/>)]

Tabel 3: Elemen GUI pada Menu Konseling Aplikasi Riliv dan Bicarakan.Id

No	Elemen GUI	Riliv	Bicarakan.Id
1	Konteks	Menu Konseling, menu ini merupakan menu pilihan pada aplikasi Riliv, di mana pengguna dapat mencurahkan apa yang dirasakan dengan berkonsultasi kepada psikolog atau konselor. Menu ini tidak gratis, pengguna harus membayar secara paket atau per sesi. Ada beberapa topik yang disajikan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengguna dapat memilih psikolog atau konselor, serta media yang digunakan untuk konseling, seperti melalui chat, telepon, atau <i>video call</i> .	Menu Konseling, menu ini merupakan menu pilihan pada aplikasi Bicarakan.Id, di mana pengguna dapat mencurahkan apa yang dirasakan dengan berkonsultasi kepada psikolog atau konselor. Menu ini tidak gratis, pengguna harus membayar secara paket atau per sesi. Pengguna dapat memilih psikolog atau konselor, serta media yang digunakan untuk konseling, seperti melalui telepon atau <i>video call</i> .
2	Bentuk	Menggunakan 2 jenis ikon, pada menu general digunakan ikon <i>flat design</i> tanpa <i>outline</i> dengan keterangan tulisan di bawah ikon, pada ikon di fitur profil dan <i>history</i> digunakan <i>flat design</i> dengan penekanan pada <i>outline</i> . <i>Image</i> yang digunakan pada <i>background</i> dan <i>image</i> pendukung lainnya berbentuk <i>image vector</i> , kecuali pada profil psikolog menggunakan <i>image</i> foto asli.	Ikon yang digunakan adalah <i>flat design</i> dengan penekanan pada <i>outline</i> . <i>Image</i> yang digunakan pada <i>background</i> dan <i>image</i> pendukung lainnya berbentuk <i>image vector</i> , kecuali pada profil psikolog menggunakan <i>image</i> foto asli.
3	Ukuran	Ukuran ikon sama, untuk ukuran <i>font</i> pada judul lebih besar dan <i>bold</i> dari pada sub-judul.	Ukuran ikon sama, untuk ukuran <i>font</i> pada judul lebih besar dan <i>bold</i> dari pada sub-judul.
4	Warna	Warna yang digunakan beragam pada masing-masing menu, warna yang dipilih adalah warna <i>soft</i> ,	Warna yang digunakan adalah dominan putih dan biru. Warna oranye diterapkan untuk menarik pengguna

		tidak terlalu mencolok.	terhadap fitur favorit dan penekanan pada harga.
5	Tekstur	Desain pada menu Journal dominan menggunakan <i>flat design</i> tanpa tekstur. Pada fitur tombol digunakan gradasi, sehingga <i>texture</i> timbul terkesan terlihat pada tombol tersebut.	Keseluruhan desain pada menu Journal menggunakan <i>flat design</i> tanpa tekstur.
6	Position	Posisi menu utama terletak pada <i>layout</i> paling bawah. Urutan fitur pada menu Konseling adalah <i>layout</i> paling atas sebelah kiri untuk <i>profile</i> dan kanan untuk <i>history</i> . Di bawahnya terdapat menu pilihan untuk psikolog atau konselor, kemudian pilihan topik yang akan dibicarakan. Kemudian dilanjutkan dengan artikel mengenai pentingnya melakukan konseling <i>online</i> , kemudian testimoni, pilihan psikolog, panduan alur konseling, dan pada akhir halaman terdapat fitur artikel.	Posisi <i>layout</i> paling atas kanan adalah menu panduan melakukan konseling, kemudian menu <i>search</i> untuk mencari nama psikolog yang sudah diketahui, di sebelahnya terdapat fitur 'filter' untuk mempermudah pencarian, dibawahnya terdapat fitur bantuan aplikasi lagi dengan berbeda tampilan (lebih detail menggunakan teks), dan dilanjutkan dengan pemilihan profil psikolog.
7	Teks & typography	Seluruh teks pada menu Konseling menggunakan jenis tipografi yang sama, yaitu sans-serif. Perbedaan ukuran terlihat pada judul, sub-judul, dan <i>body text</i> , dimana pada judul font dibuat lebih tebal dan besar, dibandingkan dengan sub-judul. Ukuran font terkecil adalah pada <i>body text</i> .	Seluruh teks pada menu Journaling menggunakan jenis tipografi yang sama, yaitu sans-serif. Perbedaan ukuran terlihat pada judul, sub-judul, dan <i>body text</i> , dimana pada judul font dibuat lebih tebal dan besar, dibandingkan dengan sub-judul. Ukuran font terkecil adalah pada <i>body text</i> .
8	Hierarki informasi	Pada saat masuk menu Konseling, pengguna langsung diajak untuk memilih antara psikolog	Pada saat masuk menu Konseling, pengguna akan langsung diajak untuk memilih

		atau konselor, kemudian dilakukan pemilihan topik konseling, setelah topik terpilih pengguna dapat langsung klik mulai konseling, kemudian akan dilanjutkan dengan penawaran harga dan pemilihan media konseling. Setelah terpilih maka akan dilanjutkan untuk memilih psikolog yang sesuai. Kemudian lakukan pembayaran, dan konseling dapat dilakukan.	tipe konseling (individu atau pasangan). Kemudian pengguna akan langsung melakukan pemilihan psikolog sesuai dengan topik yang ingin dibicarakan. Setelah terpilih, akan muncul profil lengkap psikolog beserta jadwal konseling. Setelah psikolog dipilih, maka dilakukan pembayaran sesuai dengan paket yang dipilih pengguna.
9	Motion & Change Overtime	Tidak digunakan <i>motion</i> /animasi pada menu Konseling.	Tidak digunakan <i>motion</i> /animasi pada menu Konseling.

Penerapan Data pada Prinsip Desain

Dari data elemen visual desain, maka dapat dianalisis prinsip-prinsip desain visual *Graphic User Interface (GUI)* sebagai berikut:

1) Dapat mengkomunikasikan *brand*.

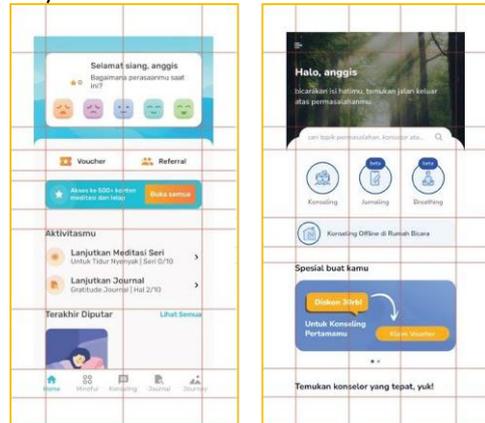
Pada aplikasi Riliv, *brand* dikomunikasikan melalui penggunaan logo pada halaman paling awal ketika pengguna membuka aplikasi Riliv. Penggunaan warna-warna pada aplikasi dibuat beragam, dengan konsistensi pemilihan warna-warna yang *soft* (tidak terlalu mencolok) menggambarkan keberagaman masalah yang dapat dikonsultasikan melalui aplikasi. Penggunaan tipografi berbentuk sans-serif dengan konsistensi ukuran pada judul, sub-judul, dan *body text* ditambahkan dengan penyajian *image* dalam bentuk *vector* memberi kesan dinamis sesuai dengan karakter pengguna dari segala usia. Akan lebih sempurna apabila konsistensi pada ikon juga diterapkan pada desain *interface* aplikasi Riliv. Pada aplikasi Bicarakan.Id, *brand* dikomunikasikan melalui penggunaan logo pada halaman paling awal ketika pengguna membuka aplikasi Bicarakan.Id. Pemilihan warna disesuaikan dengan logo, yaitu menggunakan dominan warna biru dan putih, penggunaan warna kontras, seperti oranye digunakan untuk penekanan pada informasi yang sangat penting. Penggunaan tipografi berbentuk sans-serif dengan konsistensi ukuran pada judul, sub-judul, dan *body text* ditambahkan dengan

konsistensi penggunaan ikon terlihat lebih memperkuat *brand* yang diangkat. Akan lebih sempurna apabila konsistensi pada *image/ilustrasi*, baik berbentuk *vector* maupun foto dapat diterapkan pada aplikasi Bicarakan.Id.

2) Mengantarkan *user* kedalam hierarki visual.

Pada aplikasi Riliv, hierarki visual terlihat dari urutan *layout* penempatan fitur, dimana untuk fitur yang diutamakan akan berada pada posisi paling atas dan memiliki warna yang terlihat lebih mencolok dari fitur lainnya. Fitur tambahan seperti *profile* dan *history* yang selalu terlihat di setiap menu diletakkan pada posisi paling atas dengan ukuran kecil dan warna yang tidak terlalu mencolok. Pada aplikasi Bicarakan.Id, hierarki visual terlihat dari ukuran *image* yang lebih besar dari elemen lainnya untuk fitur utama yang ditampilkan pada masing-masing menu. Kemudian untuk fitur general seperti *profile*, *search*, dan bantuan aplikasi dibuat konsisten ada pada setiap menu, namun dengan komposisi lebih kecil dan warna yang tidak terlalu mencolok.

3) Menyediakan struktur dan alur visual.



Gambar 5. Contoh penggunaan sistem grid pada menu Home aplikasi Riliv dan Bicarakan.Id
[Sumber: Aplikasi Riliv dan Bicarakan.Id]

Pada *layout* aplikasi Riliv dan Bicarakan.Id sudah diterapkan sistem grid, seperti tertera pada gambar 5. Di mana peletakkan masing-masing fitur dan *layout* konten dalam aplikasi diatur secara konsisten, sehingga desain *interface* pada kedua aplikasi tersebut terlihat rapi dan nyaman untuk dijalankan.

4) Dapat merespon perintah.

Aplikasi Riliv dan Bicarakan.Id merupakan aplikasi online, sehingga tidak bisa dijalankan apabila tidak ada jaringan internet. Dilakukan observasi dalam keadaan *online* dengan

jaringan internet stabil, hasil yang didapatkan adalah kedua aplikasi tersebut dapat berjalan dengan lancar. Respon dari perintah yang diberikan termasuk cepat.

5) Meminimalisir konten visual yang tidak digunakan.

Pada aplikasi Riliv, konten visual yang disajikan terlihat menarik dengan beragam warna yang diterapkan, pada sebagian pengguna mungkin nyaman dengan hal tersebut, namun bagi pengguna yang hanya memiliki tujuan untuk berkonsultasi pada aplikasi tersebut, cenderung membingungkan, karena perhatian pengguna menjadi terpecah dengan beragam warna yang ada. Dan ukuran tombol pilihan topik yang mendominasi juga dapat menjadikan perhatian pengguna terpecah. Pada aplikasi Bicarakan.Id, konten visual yang disajikan terlihat *simple*, bagi pengguna yang menggunakan aplikasi untuk berkonsultasi, tampilan pada *interface* Bicarakan.Id sangat membantu, namun kurangnya konsistensi pada pemilihan *image* dapat menjadi gangguan.

6) *Keep it simple*

Seperti yang telah dituliskan pada poin 5, pada aplikasi Riliv desain *interface* yang dibuat menarik, namun tidak sederhana pada *user experience* karena adanya beberapa distraksi dari pemilihan warna yang beragam dan ukuran tombol pada topik konsultasi yang mendominasi halaman. Pada aplikasi Bicarakan.Id desain *interface* sudah terlihat sederhana, dan *user experience* pengguna mudah.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi konseling *online* Riliv dan Bicarakan.Id sudah mengikuti prinsip desain *user interface*, namun perlu lebih diperhatikan lagi pada beberapa elemen, seperti pemilihan warna yang sesuai dengan tujuan pengguna, lingkungan, konten, dan *brand*. Penerapan *layout* yang teratur dan sesuai dengan hierarki, sehingga mempermudah pengguna dalam menemukan tujuan, pemilihan *image* pendukung yang sesuai dengan konten dan *brand*, serta penambahan animasi pada grafis ikon sesuai dengan kebutuhan, sehingga visual GUI pada aplikasi Riliv dan Bicarakan.Id dapat dikatakan estetik sesuai dengan teori dari Cooper. Kolaborasi penelitian antara *user interface* dan *user experience* sangat dibutuhkan untuk membentuk pengembangan keseluruhan produk dan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna. Untuk itu, penelitian mendalam dari segi

user experience sangat disarankan, supaya dapat diketahui efek dari tampilan visual tersebut terhadap pengalaman yang dirasakan oleh pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Ildil and Z. Ardi, "Konseling online sebagai salah satu bentuk pelayanan e-konseling," *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 15-22, 2013.
- [2] N. Wijayanti, F. T. N. Fiqih, M. R. A. Pratama, R. Setyaningsih, and D. U. Syafitri, "Eksplorasi Jenis Permasalahan Klien Konsultasi Online: Potensi Pengembangan Media Digital Dalam Pelayanan Kesehatan Mental," *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, vol. 10, no. 3, pp. 210-218, 2018.
- [3] Google. "Google Play Store." <https://play.google.com/>.
- [4] A. L. d. S. Lima and C. Gresse von Wangenheim, "Assessing the Visual Esthetics of User Interfaces: A Ten-Year Systematic Mapping," *International Journal of Human-Computer Interaction*, vol. 38, no. 2, pp. 144-164, 2022/01/20 2022, doi: 10.1080/10447318.2021.1926118.
- [5] A. Cooper, R. Reimann, D. Cronin, and C. Noessel, *About face: the essentials of interaction design*. John Wiley & Sons, 2014.
- [6] T. Schlatter and D. Levinson, *Visual usability: Principles and practices for designing digital applications*. Newnes, 2013.
- [7] H. Jylhä and J. Hamari, "An icon that everyone wants to click: How perceived aesthetic qualities predict app icon successfulness," *International Journal of Human-Computer Studies*, vol. 130, pp. 73-85, 2019/10/01/2019, doi: <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2019.04.004>.
- [8] S. Garfield, *Just my type: A book about fonts*. Avery, 2012.
- [9] Y. Urano, A. Kurosu, G. Henselman-Petrusek, and A. Todorov, "Visual hierarchy relates to impressions of good design," 2021.

- [10] B. J. Phillips, E. F. McQuarrie, and W. G. Griffin, "How Visual Brand Identity Shapes Consumer Response," *Psychology & Marketing*, vol. 31, no. 3, pp. 225-236, 2014, doi: <https://doi.org/10.1002/mar.20689>.
- [11] P. B. Ramadhanu and A. T. Priandika, "Rancang Bangun Web Service Api Aplikasi Sentralisasi Produk Umkm Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 59-64, 2021.
- [12] H. K. Siradjuddin, "Implementasi Prototype Aplikasi E-Konseling Untuk Menunjang Pelayanan Konseling Berbasis Jejaring Sosial," *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, vol. 2, no. 2, 2017.