

Terbit : 07 Januari 2025

Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Tafsir Mimpi Menggunakan Figma

¹Endah Kurniasari, ²Ristiafif Naufal Reyhandera, ³Oktaviani, ⁴Suci Br Kembaren
¹²³⁴ Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi,
Universitas Gunadarma, Jakarta, Indonesia

¹endah_ks@staff.gunadarma.ac.id, ²afifreyhan02@gmail.com, ³oktaviani@staff.gunadarma.ac.id,
⁴suci_k@staff.gunadarma.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Aplikasi Tafsir Mimpi berbasis android dengan menggunakan Figma. Penelitian ini melibatkan calon pengguna aplikasi, yaitu masyarakat yang ingin mengetahui tafsir mimpi yang dialaminya terutama mimpi yang sampai mengganggu kualitas tidur, membuat perasaan menjadi cemas atau takut, hingga berdampak pada kehidupan sehari-hari. Perancangan UI/UX dibuat berdasarkan lima tahapan *Design Thinking*, yaitu *Empathy*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Testing*. Hasil dari penelitian ini adalah prototipe UI/UX aplikasi Tafsir Mimpi “*About Your Dream*” berbasis android yang dibuat menggunakan software Figma. Uji coba dilakukan pada calon pengguna untuk mengetahui respons dan pemahaman calon pengguna terhadap desain yang dibuat. Pengujian dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan aplikasi. Hasil pengujian prototipe aplikasi dengan SUS mendapat skor SUS sebesar 82,33, yang masuk dalam kategori “*Good*” dengan nilai B pada *grade scale* sehingga dapat disimpulkan prototipe aplikasi Tafsir Mimpi ini dapat diterima dengan baik dan sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: *Design Thinking*, Figma, Tafsir Mimpi, *User Interface*, *User Experience*

PENDAHULUAN

Mimpi merupakan fenomena psikologis yang terjadi selama fase tidur setiap orang. Namun terkadang, mimpi dapat menjadi mengganggu hingga mengakibatkan seseorang terjaga dari tidur, yang akhirnya mempengaruhi kualitas tidur, membuat perasaan menjadi cemas atau takut, hingga berdampak pada kehidupan sehari-hari. Sigmund Freud, seorang psikoanalisis terkenal, berpendapat bahwa mimpi berfungsi sebagai mekanisme pertahanan, mendistorsi makna bawah sadar dari mimpi untuk menjaga kita tetap tertidur. Sebaliknya, Carl Gustav Jung, seorang psikiater dan psikolog Swiss, melihat mimpi sebagai jendela ke aspek-aspek tidak sadar dari pikiran, sering kali mengungkapkan bagian-bagian dari kepribadian yang belum terintegrasi atau konflik internal. Jung berpendapat bahwa dalam mimpi, bagian-bagian dari kepribadian yang belum terintegrasi dapat muncul sebagai tokoh yang terpersonifikasi (Roesler Christian, 2020)

Dari sudut pandang psikologi modern, mimpi bisa merefleksikan berbagai aspek kehidupan psikologis seseorang, termasuk ketakutan, kecemasan, konflik, serta keinginan terpendam. Sebagai contoh, mimpi yang berulang atau mengganggu bisa menjadi indikasi adanya stres atau masalah psikologis yang serius, seperti PTSD (*Post Traumatic Stress Disorder*) atau kecemasan. Terkadang, mimpi yang sangat nyata dan mengganggu bisa menyebabkan seseorang terjaga dari tidur dan merasa cemas atau takut, mempengaruhi kualitas tidur dan, secara luas, berdampak pada kualitas hidup seseorang. Pada umumnya, seseorang harus pergi mengunjungi psikolog jika mimpi sudah dapat mengganggu kehidupan sehari-hari. Namun, untuk mengunjungi psikolog secara langsung kurang efektif secara waktu dan membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

UI/UX Design dibutuhkan sebagai gerbang utama untuk dibuatnya sebuah program aplikasi, yang merupakan rancangan awal agar didapatkannya gambaran perancangan aplikasi yang akan digunakan. *User Interface* (UI) adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi (El Ghiffary et al., 2018). Desain *User Experience* (UX) berfokus pada penciptaan produk, sistem, atau layanan yang memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Ini melibatkan penelitian pengguna, pengembangan persona pengguna, pemetaan perjalanan pengguna, dan iterasi desain berdasarkan umpan balik pengguna (Berni Aurora, 2021). Tujuan utama desain UX adalah untuk meningkatkan kepuasan pengguna dengan meningkatkan kegunaan, aksesibilitas, dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi pengguna dengan produk (Rossouw Amore, 2023).

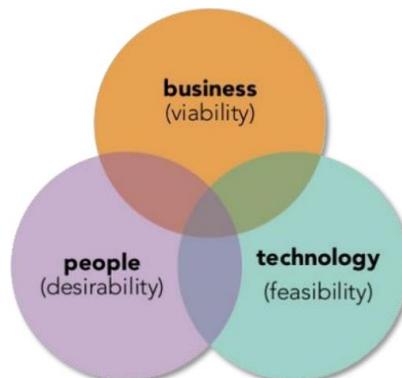
Design thinking adalah pendekatan yang semakin populer untuk memecahkan masalah kompleks dengan cara yang kreatif dan berpusat pada pengguna. Metode ini menggabungkan pemikiran analitis dan intuitif untuk menghasilkan solusi inovatif yang berfokus pada kebutuhan manusia. Setidaknya, terdapat lima tahap dalam metode *design thinking* ini, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, dan M. G. L. Putra, 2023).

Figma adalah alat desain berbasis *cloud* yang telah merevolusi cara perancang bekerja dan berkolaborasi. Dirilis pertama kali pada tahun 2016, Figma dengan cepat menjadi favorit di kalangan perancang UI/UX dan pengembang produk karena kemampuannya yang kuat dan fleksibilitasnya yang tinggi. Alat ini memungkinkan perancang untuk membuat *prototipe*, mendesain antarmuka, dan berkolaborasi secara *real-time* dengan tim. Adapun kini, Figma memiliki sekitar 5 juta pengguna yang tersebar di seluruh dunia berkat fitur-fiturnya yang inovatif dan kemudahan untuk menggunakannya. Tidak seperti alat desain tradisional yang memerlukan instalasi perangkat lunak terlebih dahulu, Figma dapat diakses langsung melalui peramban atau *browser* (Bondarchuk Yana, 2023). Oleh karena itu, perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) aplikasi Tafsir Mimpi “*About Your Dream*” dengan metode *design thinking* menggunakan figma dapat menjadi solusi untuk pengguna yang ingin mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang arti dan implikasi dari mimpi yang dialami. Aplikasi ini dirancang dengan tujuan untuk mempermudah pengguna dalam menginterpretasikan arti mimpi tanpa perlu berkonsultasi langsung dengan seorang psikolog. Fungsi utama dari aplikasi ini adalah memungkinkan pengguna untuk merekam, menganalisis, dan mendapatkan interpretasi secara otomatis mengenai mimpi yang dialami.

TINJAUAN PUSTAKA

Design Thinking

Design thinking adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang, potensi teknologi, dan syarat kesuksesan bisnis (Kelley & Brown, 2018). Berikut adalah elemen dalam *design thinking*.



Gambar 1. *Elemen Design Thinking*

Komponen yang terlibat dalam desain solusi dapat dilihat pada gambar 1. Metode ini menggabungkan berbagai aspek untuk mendapatkan ide yang diperlukan. *Design thinking* mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan kemampuan teknologi yang sesuai, sehingga produk bisnis yang baik karena memberikan kelayakan dan solusi efektif untuk masalah. Selain itu, pemikiran desain mencakup lebih dari sekedar membuat produk, akan tetapi menekankan bahwa desain harus dilakukan seperti tim dengan tiga prinsip utama. Tiga nilai utama terdiri dari; *Many Eyes*, *Customer View Point* dan *Tangibility*.

Figma

Ridho Nastainullah (2020) menyatakan bahwa Figma adalah salah satu alat desain berbasis cloud gratis yang dapat digunakan di browser (*web-based*) atau aplikasi desktop di sistem operasi *Windows* dan *MAC OS*. Ini mirip dengan *Sketch* atau *Adobe XD* dari segi fitur dan kemampuan, tetapi ada satu fitur yang membuat Figma lebih baik, yaitu kemampuan untuk bekerja sama dalam tim. Pengguna memiliki semua alat yang diperlukan untuk tahap desain proyek dengan Figma, termasuk alat vektor yang mampu membuat ilustrasi sepenuhnya, *prototyping*, dan pembuatan kode *hand-off*. Singkatnya, Figma adalah aplikasi desain UI dan UX berbasis *browser* yang memiliki alat pembuatan kode, *prototyping*, dan desain yang luar biasa. Alat desain antarmuka yang saat ini (mungkin) paling populer di industri memiliki fitur canggih yang membantu tim yang bekerja pada setiap tahap proses desain.

User Interface dan User Experience

User interface (UI) adalah komponen komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dan dimengerti secara langsung oleh manusia, menurut Wilbert O. Galitz (2007). Dengan demikian, *user interface* dapat didefinisikan sebagai mekanisme dan teknik tampilan antarmuka untuk berinteraksi dengan pengguna. Dengan demikian, *user interface* adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang mengatur antarmuka pengguna dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dan sistem. Output dari *user experience* (UX) yang dapat dilihat juga disebut *user interface* (UI).

Menurut ISO 9241-210, pengalaman pengguna adalah persepsi atau pengalaman pengguna dan responsnya saat menggunakan produk, sistem, atau jasa. Pengalaman pengguna menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan pengguna terhadap produk, sistem, atau jasa. Menurut ISO 9241-210 (2009), *user experience* (UX) tidak dapat dibuat oleh desainer; namun, *user experience* adalah bagaimana pengguna merasakan kesenangan dan kepuasan saat menggunakan, melihat, atau memegang sebuah produk. Proses mendesain produk yang bermanfaat, mudah digunakan, dan menyenangkan untuk digunakan dikenal sebagai Desain Pengalaman Pengguna (UX) *Design*. Dalam proses ini, tujuannya adalah untuk meningkatkan seluruh pengalaman konsumen saat berinteraksi dengan suatu produk dengan memastikan bahwa konsumen menemukan nilai, kepuasan, dan kesenangan (Miklos Philips, 2019).

Aplikasi Tafsir Mimpi

Aplikasi adalah suatu uni perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti; sistem perniagaan, game pelayanan masyarakat, periklanan, serta semua proses yang hampir dilakukan manusia (Pramana, 2012). Menurut terminologi Islam, Ibnu Manzhur dalam (Mansur, 2017) disebutkan ada 2 pengertian Takwil atau dengan istilah lain adalah Tafsir. Tafsir secara bahasa "bermakna kembali". Dalam mentakwil/mentafsir mimpi hendaklah tidak mentafsirkan mimpi tersebut kecuali mimpi dengan kabar gembira, peringatan atau manfaat kehidupan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Design Thinking*. Adapun tahapan dalam metode *design thinking* ini dijelaskan sebagai berikut:

1. *Empathize*, merupakan tahapan untuk memahami kebutuhan pengguna melalui sebuah wawancara.
2. *Define*, merupakan tahap mendefinisikan masalah berdasarkan informasi yang didapatkan dari wawancara yang telah dilakukan sebelumnya.
3. *Ideate*, merupakan tahapan untuk mencari solusi dari permasalahan yang telah didefinisikan sebelumnya. Pada tahap ini, berbagai ide dikumpulkan guna memecahkan masalah yang ada.
4. *Prototype*, merupakan mengimplementasikan ide-ide dari tahap sebelumnya ke dalam rancangan antarmuka berupa *prototype* yang dapat diuji coba. *Prototipe* memungkinkan perancang untuk melihat apakah solusi yang dibuat berfungsi dalam dunia nyata sebelum dimanifestasikan lebih lanjut dalam pengembangan penuh.

Test, pada tahap test, rancangan *prototype* yang telah dibuat sebelumnya diuji kepada pengguna, hal ini dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna, apakah *prototype* layak digunakan atau tidak. Jika prototipe tidak berhasil memenuhi kebutuhan pengguna, perancang kembali ke tahap *ideate* atau *prototype* untuk memperbaiki solusi. Proses ini berulang hingga ditemukan solusi yang optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan *Empathize*

Pada tahap *empathize*, fokus utama yakni memahami kebutuhan serta masalah yang dialami pengguna dalam konteks mimpi yang dialami. Proses *empathize* dalam penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai pengguna agar memperoleh wawasan mendalam tentang pengalaman mimpi yang pernah dirasakan. Wawancara dilakukan ke 30 responden yang telah dipilih secara acak baik secara langsung, maupun melalui *platform* media sosial. Pertanyaan yang diajukan pada wawancara tersaji dalam Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Dapatkah Anda menceritakan salah satu mimpi paling mengganggu yang pernah dialami?
2.	Bagaimana perasaan Anda saat mengalami mimpi tersebut?
3.	Apakah mimpi tersebut mempengaruhi aktivitas sehari-hari Anda setelah bangun tidur?
4.	Apakah Anda pernah mencari tahu arti dari mimpi? Bagaimana caranya?
5.	Apakah ada sumber informasi tentang arti mimpi yang Anda percayai? Mengapa?
6.	Bagaimana perasaan Anda tentang mendapatkan bantuan profesional untuk mengatasi mimpi buruk yang telah mengganggu keseharian?
7.	Apa harapan Anda dari aplikasi yang membantu memahami dan mengatasi mimpi buruk?

Setelah melakukan wawancara, selanjutnya membuat *user personal* berdasarkan data yang telah didapatkan dari wawancara, yang ersaji pada Gambar 2 berikut ini :



Gambar 2. *User Persona*

Tahapan Define

Pada tahap *define* ini, menyusun *Pain Points* dan *How Might We* (HMW). *Pain points* adalah masalah spesifik yang menyebabkan ketidaknyamanan atau hambatan bagi pengguna. *Pain points* yang disusun dengan data yang diperoleh dari wawancara, tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. *Pain Points*

No.	<i>Pain Points</i>
1.	Pengguna sering merasa bingung dan tidak tahu arti dari mimpi yang dialami.
2.	Mimpi buruk mempengaruhi perasaan dan produktivitas pengguna sehari-hari.
3.	Pengguna kesulitan menemukan informasi yang dapat dipercaya tentang arti mimpi.
4.	Pengguna tidak tahu harus pergi ke mana atau bagaimana mengakses dukungan profesional pada saat mimpi yang dialami mengganggu keseharian.

Setelah *pain points* diidentifikasi, langkah selanjutnya adalah merumuskan *how might we*. *How might we* adalah metode yang bertujuan untuk mengubah masalah menjadi pertanyaan, sehingga dapat mengubah cara berpikir peneliti dalam menemukan solusi. Hasil penyusunan *how might we* tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3. *How Might We*

No.	<i>How Might We</i>
1.	<i>How might we</i> membantu pengguna memahami arti mimpi secara mudah dan jelas?
2.	<i>How might we</i> membantu pengguna mengatasi dampak negatif dari mimpi buruk terhadap keseharian?
3.	<i>How might we</i> menyediakan informasi yang akurat dan dapat dipercaya tentang arti mimpi?
4.	<i>How might we</i> menyediakan akses mudah ke dukungan profesional bagi pengguna yang terganggu oleh mimpi yang dialami?

Tahapan Ideate

Tahap *ideate* bertujuan untuk menghasilkan berbagai solusi kreatif untuk masalah yang telah didefinisikan pada tahap *define*. Proses *ideate* ini dilakukan melalui dua cara, yakni *solution ideate* dan selanjutnya *prioritization idea*. *Solution ideate* ini dihasilkan melalui sesi *brainstorming* dengan mengumpulkan sebanyak mungkin ide dari pertanyaan pada tahap *how might we*, yang tersaji pada Gambar 3.

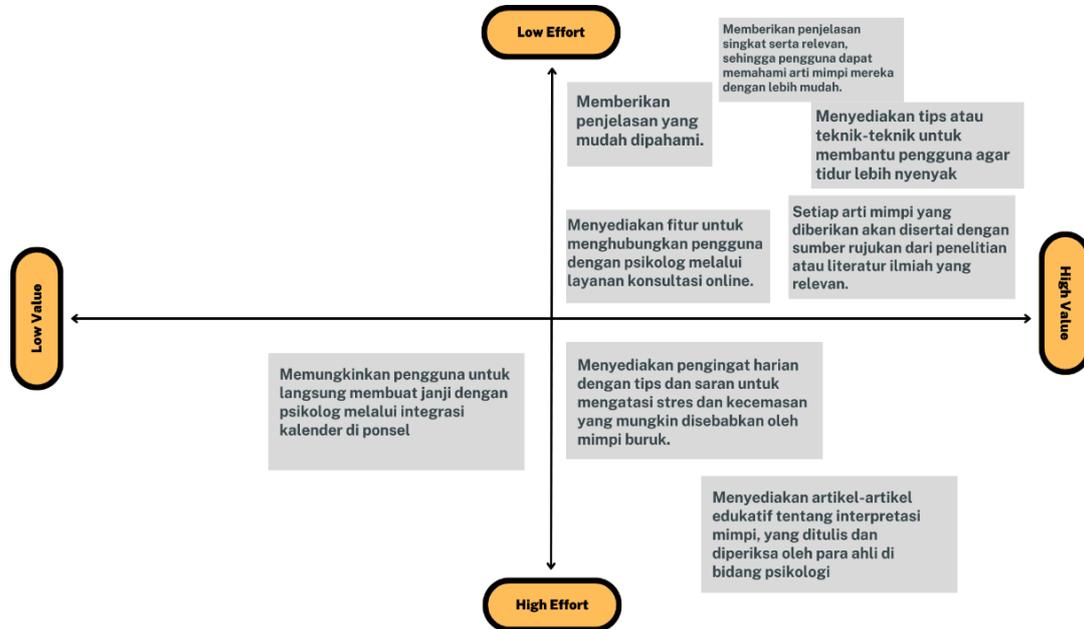
How might we membantu pengguna memahami arti mimpi secara mudah dan jelas?	How might we membantu pengguna mengatasi dampak negatif dari mimpi buruk terhadap keseharian?	How might we menyediakan informasi yang akurat dan dapat dipercaya tentang arti mimpi?	How might we menyediakan akses mudah ke dukungan profesional bagi pengguna yang terganggu oleh mimpi yang dialami?
Memberikan penjelasan yang mudah dipahami.	Menyediakan tips atau teknik-teknik untuk membantu pengguna agar tidur lebih nyenyak	Setiap arti mimpi yang diberikan akan disertai dengan sumber rujukan dari penelitian atau literatur ilmiah yang relevan.	Menyediakan fitur untuk menghubungkan pengguna dengan psikolog melalui layanan konsultasi online.
Memberikan penjelasan singkat serta relevan, sehingga pengguna dapat memahami arti mimpi mereka dengan lebih mudah.	Menyediakan pengingat harian dengan tips dan saran untuk mengatasi stres dan kecemasan yang mungkin disebabkan oleh mimpi buruk.	Menyediakan artikel-artikel edukatif tentang interpretasi mimpi, yang ditulis dan diperiksa oleh para ahli di bidang psikologi	Memungkinkan pengguna untuk langsung membuat janji dengan psikolog melalui integrasi kalender di ponsel

Keterangan :

- How Might We
- Solution Ideate

Gambar 3. *Solution Ideate*

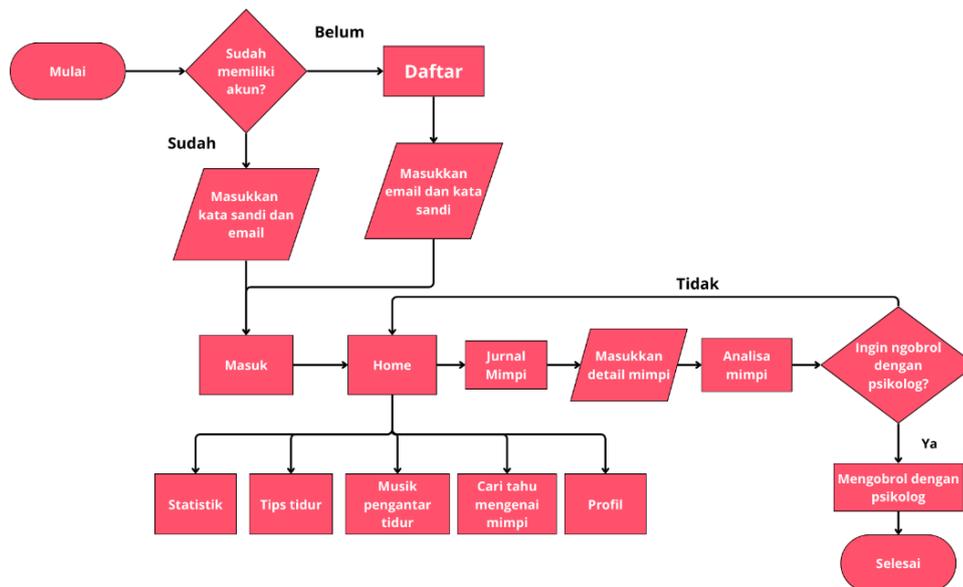
Dari ide-ide yang dihasilkan pada tahap sebelumnya, akan dipilih ide-ide yang masuk ke dalam kuadran *low effort*, *low value*, *high effort*, dan *high value*. Ide yang dipilih *prioritization idea* adalah yang berada di kuadran *low effort* dan *high value*, karena ide-ide ini memerlukan sedikit upaya namun memiliki nilai tinggi. Hasil *prioritization idea* ini dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. *Prioritization Ideate*

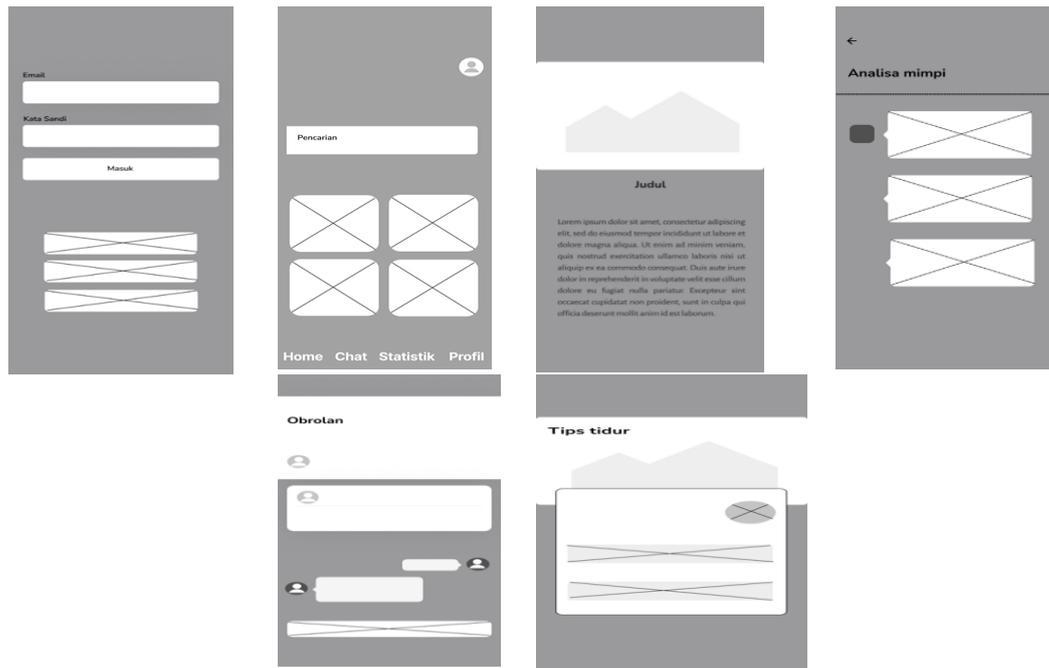
Tahapan *Prototipe*

Tahapan pembuatan *prototipe* dimulai dengan merancang *user flow* yang merupakan representasi visual dari langkah-langkah yang akan diambil pengguna nantinya pada saat berinteraksi dengan aplikasi ini. *User flow* dapat dilihat pada Gambar 5.



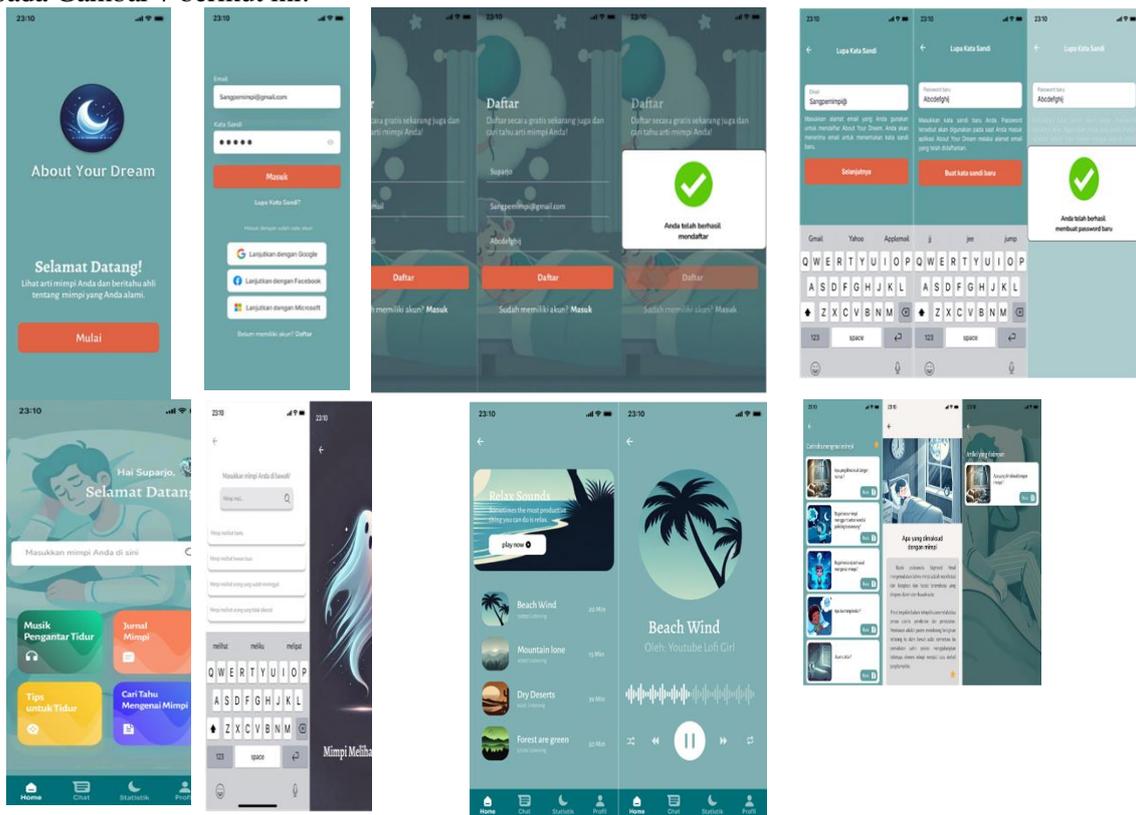
Gambar 5. *User Flow*

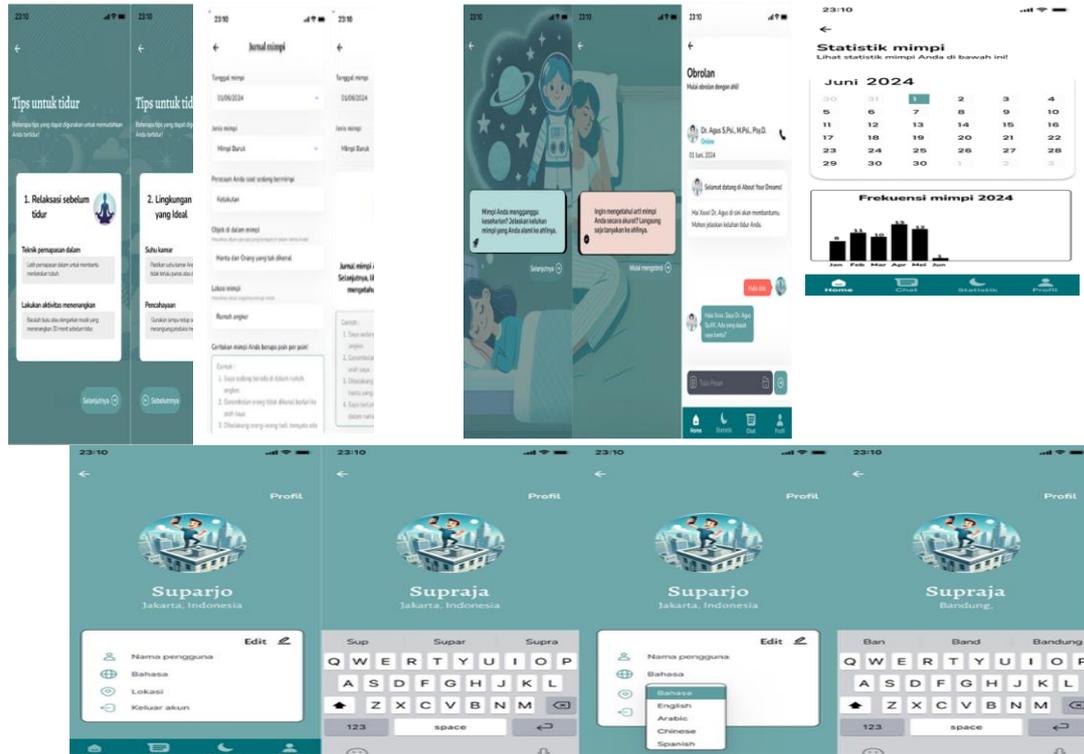
Selanjutnya, tahapan *prototipe* dilakukan dengan membuat desain berdasarkan solusi yang didapat pada tahap sebelumnya. Proses ini diawali dengan pembuatan *wireframe*, yaitu representasi visual sederhana dari antarmuka aplikasi ini yang digunakan dalam desain antarmuka. Hasil *wireframe* dari aplikasi ini tersaji pada Gambar 6 berikut ini:



Gambar 6. Wireframe

Setelah wireframe selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah membuat *prototype*, yang tersaji pada Gambar 7 berikut ini:





Gambar 7. Prototype

Tahapan Test

Langkah terakhir yakni melakukan pengujian *prototipe* yang telah dirancang sebelumnya dengan metode *System Usability Scale* (SUS). Proses pengujian dilakukan dengan membagikan *link prototipe* beserta kuesioner melalui *Google Form* di *platform* media sosial. Proses ini digunakan untuk mengukur nilai SUS serta tingkat kemudahan penggunaan atau *usability* dari prototipe yang telah dibuat. *Prototipe* ini diujikan ke 30 responden dengan menggunakan metode SUS, berikut ini hasil yang diperoleh, dan tersaji pada Tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Nilai Hasil Kuesioner

No	Responden																														
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20	R21	R22	R23	R24	R25	R26	R27	R28	R29	R30	
1.	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	3	2	5	4	3	5	5	4	4	5	5	
2.	2	1	2	2	3	2	1	2	2	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	2	3	1	2	1	2	2	1	2	1	1	
3.	5	5	4	3	4	3	5	3	4	4	4	4	5	3	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	
4.	2	1	1	1	1	2	2	1	2	3	3	2	2	2	1	2	3	2	1	1	2	1	3	2	2	2	1	2	1	2	
5.	5	3	4	4	3	5	3	4	3	5	5	4	5	4	5	4	3	3	4	5	4	3	4	5	3	5	4	5	3	5	
6.	3	3	1	2	2	1	1	2	1	1	1	3	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	3	
7.	3	5	4	5	5	4	5	5	5	3	3	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	3	4	4	5	5	4	5	3	4	
8.	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	3	2	2	2	1	3	1	2	3	1	3	2	2	1	2	2	
9.	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	3	5	4	4	5	4	4	5	4	3	4	5	4	5	
10.	1	2	2	2	3	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1

Adapun nilai jawaban terdiri dari lima pilihan jawaban, yang dimulai dari skor 1 = sangat tidak setuju, skor 2 = tidak setuju, skor 3 = ragu-ragu, skor 4 = setuju hingga skor 5 = sangat setuju. Setelah hasil kuesioner didapatkan, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan perhitungan dengan cara berikut ini.

- Untuk pertanyaan bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9), mengurangi nilai jawaban dengan 1.
- Untuk pertanyaan bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10), mengurangi 5 dengan nilai jawaban.
- Total skor didapatkan dengan cara menjumlahkan keseluruhan skor, lantas hasilnya dikalikan dengan 2,5 dan dibagi dengan jumlah responden.

Adapun hasil perhitungan yang diperoleh dengan menggunakan metode pengujian SUS dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Perhitungan SUS

No	Responden																													
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20	R21	R22	R23	R24	R25	R26	R27	R28	R29	R30
1.	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	1	4	3	2	4	4	3	3	4	4
2.	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	3	3	4	3	4	4
3.	4	4	3	2	3	2	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3
4.	3	4	4	4	4	3	3	4	3	2	2	3	3	3	4	3	2	3	4	4	3	4	2	3	3	4	3	4	3	4
5.	4	2	3	3	2	4	2	3	2	4	4	4	3	4	3	2	2	3	4	3	2	3	4	2	4	3	4	2	4	2
6.	2	2	4	3	3	4	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	2
7.	2	4	3	4	4	3	4	4	4	2	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2	3	3	4	4	3	4	2	3
8.	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	2	4	3	2	4	2	3	3	4	3	3
9.	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	3	4
10.	4	3	3	3	2	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	2	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4
Jumlah	32	33	34	31	29	33	35	34	33	33	33	35	32	33	35	34	32	35	36	31	30	32	30	33	34	32	35	32	35	32
Hasil	80	83	85	78	73	83	88	85	83	83	83	88	80	83	88	85	80	88	90	78	75	80	75	83	85	80	88	80	88	80
Rata-rata	82,33																													

Hasil yang diperoleh melalui pengujian SUS adalah 82,33. Dari nilai tersebut berdasarkan *acceptability ranges*, maka prototipe telah diterima dengan baik oleh pengguna, sedangkan untuk penilaian *grade scale*, prototipe mendapat nilai B, dan terakhir berdasarkan *adjective ratings*, maka prototipe ini digolongkan sebagai “*Good*”.

KESIMPULAN

Perancangan UI/UX Aplikasi Tafsir Mimpi “*About Your Dream*” dengan metode *design thinking* menggunakan Figma telah berhasil dibuat. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengetahui dan memahami keadaan psikologis dari pengguna berdasarkan mimpi yang dialami. Pengujian perancangan Aplikasi Tafsir Mimpi “*About Your Dream*” dilakukan dengan memberikan kuesioner SUS terhadap 30 responden yang dibuat guna mengukur tingkat kemudahan pengguna pada saat berinteraksi dengan *prototipe* aplikasi. Hasil pengujian tersebut memperoleh skor rata-rata sebesar 82,33 dimana skor 82,33 termasuk ke dalam kategori *Good* dengan *grade scale* B, berdasarkan skor tersebut menunjukkan bahwa *prototipe* aplikasi Tafsir Mimpi ini dapat diterima dengan baik dan sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

REFERENSI

- El Ghiffary, M. N., Susanto, T. D., & Herdianti, A. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olrider). *Jurnal Teknik ITS*, Vol. 7(1), A 143-A 148.
- Freud Sigmund. (1920). *A General Introduction To Psychoanalysis*. Diterjemahkan oleh Ira Puspitorini. (2023), Pengantar Umum Psikoanalisis, ISBN 9786026466211, Yogyakarta: Penerbit Diglossia Media.
- Freud Sigmund. (1914). *The Interpretation of Dreams*. Diterjemahkan oleh Supriyanto Abdullah. (2021). *Tafsir Mimpi*. ISBN 9786020869018. Yogyakarta: Penerbit Indoliterasi.
- Irsyad Fadhil Muhammad. (2018). *Aplikasi Tafsir Mimpi Menurut Kitab Tafsir Mimpi Ibnu Sirin Menggunakan Pendekatan Natural Language Processing*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018.
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking*. Institute of Design at Stanford. doi: <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>
- Jain Prashasti & Mishra Shrutika. (2024). *Manifestation of dreams in anxiety and depressive tendencies*. Volume 17, Nomor 1, 2024.
- Miklos Philips (2019). *The Complete Guide to UX Research Methods*. <https://www.toptal.com/designers/userresearch/guide-to-ux-research-methods>.
- Muhammad Fadil Ardiansyah & Perani Rosyani, “Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking”, *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, Volume 1, No. 4, Juni 2023, ISSN 2985-4172 (media online).

- Muhammad Fajar Ahadi & Arif Amrulloh. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan Aplikasi Pemesanan Galon”, Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual, Volume 8, Nomor 2, Desember 2023, ISSN (Cetak) : 2541-4550 ISSN (Online) : 2541-4585.
- N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, dan M. G. L. Putra. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Volume 12 Nomor 1 (Februari 2023). ISSN: 2549-8037.
- Neny Tiara K. & Sukadi. (2022). Pengembangan Desain UI/UX pada Aplikasi Kampanye Sosial Berbasis Mobile Menggunakan Figma Software”, Journal of Software Engineering Ampera, Vol. 3, No. 3, Oktober 2022, e-ISSN: 2775-2488.
- Ridho Nastainullah. (2020). Panduan Figma Desain Website. <https://blogs.masterweb.com/panduan-figma/>
- Roesler Christian, Sleepfoundation, *outlet* media yang membahas mengenai tidur. <https://www.sleepfoundation.org/dreams/dream-interpretation/teeth-falling-out>
- S. Ernawati, S. H. Anwariningsih & A. R. Musslifahm. (2023). Analisis Tingkat Usabilitas Aplikasi Kamus Istilah Psikologi Menggunakan Metode System Usability Scale”, Jurnal Ilmiah Teknik Industri dan Informasi, Volume 11 Nomor 2, Mei 2023, ISSN: 2303-1476.
- S. Indriyana, A. Voutama & A. Ridha. (2023). Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan User Experience Aplikasi Humaira Cakes”, Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara, Volume 4, Nomor 2, Juni 2023, ISSN: 2745-4053
- Summer Jay, Singh Abhinav, Sleepfoundation, *outlet* media yang membahas mengenai tidur. <https://www.sleepfoundation.org/dreams/dream-interpretation/teeth-falling-out>
- Summer Jay, Singh Abhinav. (2020). Jungian theory of dreaming and contemporary dream research – findings from the research project ‘Structural Dream Analysis’. Jurnal Analytical Psychology. Volume 65, Nomor 8, 2020 <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/1468-5922.12566>
- Vei Wang, Nan Xu, Jin-Cheng Liu, Gang Tang dan Wen-Tong Geng. (2021). Vaspkit: A user-friendly interface facilitating high-throughput computing and analysis using VASP code, Volume 267, 2021. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0010465521001454>
- W. Michael, D. Erin, T. Alexandria, User Interface Requirements for Medical Devices. CRC Press, https://www.google.co.id/books/edition/User_Interface_Requirements_for_Medical/ODZIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&kptab=overview
- Wilbert O. Galitz. (2007). The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques. Wiley Publishing. Indianapolis
- Winter Nakshatra, Medium, *outlet* media yang membahas mengenai teknologi, kesehatan, otomotif, hingga politik. <https://medium.com/indian-thoughts/i-keep-dreaming-of-failing-exams-and-it-reveals-so-much-about-my-life-f364c8e8ce70>
- Wisner Wendy. (30 Januari 2024). Very Well Mind, *outlet* media yang membahas mengenai psikologi, terapi mental, dan hubungan. <https://www.verywellmind.com/dreaming-of-someone-who-has-died-8546835#:~:text=Interpreting%20Dreams%20About%20Deceased%20Loved%20Ones,-The%20art%20of&text=For%20example%2C%20a%20dream%20of,longing%20for%20the m%2C%20King%20says>