

# PERANCANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI SELF-CARE BERBASIS MOBILE UNTUK MENGATASI KESEHATAN MENTAL DENGAN METODE DESIGN THINKING

Ganes Wisnu Cahya Bagaskara <sup>1,\*</sup>, Apriade Voutama <sup>1</sup>, Azhari Ali Ridha <sup>1</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi; Universitas Singaperbangsa Karawang; Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur Kab. Karawang 41361 Jawa Barat, Telepon. 0267-641177/Fax. 0267-641367; e-mail: [2010631250049@student.unsika.ac.id](mailto:2010631250049@student.unsika.ac.id), [apriade.voutama@staff.unsika.ac.id](mailto:apriade.voutama@staff.unsika.ac.id), [azhari.ali@unsika.ac.id](mailto:azhari.ali@unsika.ac.id).

\* Korespondensi: e-mail: [2010631250049@student.unsika.ac.id](mailto:2010631250049@student.unsika.ac.id).

Diterima: 25 Mei 2023; Review: 03 Juni 2023; Disetujui: 27 Juni 2023

Cara sitasi: Bagaskara GWC, Voutama A, Ridha AA. 2023. Perancangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Self-Care Berbasis Mobile Untuk Mengatasi Kesehatan Mental Dengan Metode Design Thinking. *Information Management for Educators and Professionals*. Vol 7 (2): 124 - 133

**Abstrak:** Permasalahan kesehatan mental di Indonesia pada saat ini masih mengkhawatirkan, terutama di kalangan remaja. Kesehatan mental mahasiswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor genetika, keluarga, pertemanan, gaya hidup, sosial, dan faktor lainnya. Pengaruh kuliah daring terhadap kesehatan mental mahasiswa menjadi jelas. Untuk menjaga kesehatan mental mahasiswa, terdapat beberapa pendekatan yang dapat dilakukan baik secara internal maupun eksternal. Pendekatan internal meliputi adopsi kegiatan bermanfaat seperti meditasi, olahraga, dan menjaga pola tidur teratur. Pendekatan eksternal melibatkan penggunaan berbagai aplikasi yang dikembangkan dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini. Perkembangan teknologi telah dimanfaatkan dalam berbagai aspek, termasuk pelayanan kesehatan klinis maupun non klinis. Salah satu jenis aplikasi yang telah dikembangkan adalah aplikasi self-care. Perancangan aplikasi self-care diperlukan untuk membantu pengguna mengurangi stres, meningkatkan kualitas tidur, mengelola emosi, dan meningkatkan kesehatan mental secara keseluruhan. Dalam perancangan ini, metode Design thinking digunakan, yang melibatkan lima proses, yaitu empati, pendefinisian, ideasi, pembuatan purwarupa, dan pengujian, untuk mencapai hasil akhir berupa purwarupa aplikasi self-care yang sesuai dengan kebutuhan pengguna

**Kata kunci:** *User Interface, Design thinking, Kesehatan Mental, Aplikasi Mobile*

**Abstract:** *Mental health problems in Indonesia are still worrying, especially among adolescents. Student mental health is influenced by various factors, including genetics, family, friends, lifestyle, social, and other factors. The influence of online lectures on students' mental health is becoming clear. To maintain students' mental health, there are several approaches that can be taken both internally and externally. The internal approach includes adopting beneficial activities such as meditation, exercise, and maintaining regular sleep patterns. The external approach involves the use of various applications developed with the rapid development of today's technology. Technological developments have been utilized in various aspects, including clinical and non-clinical health services. One type of application that has been developed is a self-care application. Self-care application design is needed to help users reduce stress, improve sleep quality, manage emotions, and improve overall mental health. In this design, the Design thinking method is used, which involves five processes, namely empathy, definition, ideation, prototyping, and testing, to achieve the final result in the form of a self-care application prototype that fits the user's needs.*

**Keywords:** *User Interface, Design thinking, Mental Health, Mobile Application*

## 1. Pendahuluan

Kesehatan mental atau kesehatan jiwa memainkan peran penting dalam mencapai kesehatan secara keseluruhan. Konsep ini ditegaskan dalam definisi kesehatan yang disampaikan oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), yang menyatakan bahwa "kesehatan adalah keadaan yang meliputi kesehatan fisik, mental, dan sosial yang lengkap, bukan hanya ketiadaan penyakit atau ketidakmampuan." Kesehatan mental merupakan elemen fundamental dalam konsep kesehatan tersebut. Di Indonesia, kesadaran dan perhatian terhadap kesehatan mental telah meningkat dalam beberapa waktu terakhir. Namun, masalah kesehatan mental masih menjadi permasalahan yang tinggi, terutama di kalangan remaja yang sering mengalami ketidakstabilan emosi dan kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi[1].

Masa remaja merupakan periode di mana sering terjadi stres, terutama dalam menghadapi peristiwa-peristiwa tertentu dalam kehidupan mereka. Remaja dianggap sebagai kelompok yang rentan terhadap gangguan kesehatan mental. Kesehatan mental mahasiswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor genetik, keluarga, lingkungan pertemanan, gaya hidup, faktor sosial, dan faktor lainnya. Faktor-faktor ini dapat memiliki dampak positif maupun negatif pada kesehatan mental mahasiswa. Sayangnya, masih banyak mahasiswa yang kurang menyadari konsekuensi positif dan negatif dari faktor-faktor tersebut, sehingga seringkali mereka lupa untuk menjaga kesehatan mental mereka[1].

Pada awal munculnya pandemi COVID-19, pemerintah secara resmi mengumumkan bahwa semua lembaga pendidikan akan beralih ke pembelajaran online pada bulan Maret 2020. Awalnya, sekolah dan universitas diliburkan selama 2 minggu sebagai langkah awal. Namun, mengingat situasi yang tidak memungkinkan, pemerintah memutuskan untuk melanjutkan pembelajaran online guna mencegah peningkatan angka kasus COVID-19. Penerapan kuliah daring membawa dampak yang signifikan terhadap mahasiswa, terutama bagi mahasiswa baru. Biasanya, masa awal kuliah menjadi waktu berharga bagi mahasiswa baru untuk membangun hubungan sosial, mengembangkan diri, dan belajar menjadi lebih mandiri. Namun, kini hal-hal tersebut menjadi lebih sulit dilakukan karena keterbatasan interaksi langsung, sehingga peluang berharga bagi mahasiswa baru pun terlewatkan[2].

Untuk menjaga kesehatan mental mahasiswa tetap terjaga, ada beberapa cara yang dapat dilakukan baik dari segi internal maupun eksternal. Dalam hal internal, mahasiswa dapat mengadopsi berbagai kegiatan yang bermanfaat seperti meditasi, olahraga, dan menjaga pola tidur yang teratur. Selain itu, melibatkan diri dalam aktivitas religius juga dapat meningkatkan dimensi spiritualitas dan berdampak positif terhadap kesehatan mental[1]. Dari segi eksternal mahasiswa juga dapat menggunakan berbagai aplikasi yang telah tercipta dari hasil pesatnya perkembangan teknologi saat ini.

Dalam era yang semakin maju ini, perkembangan teknologi informasi dan komputer telah berlangsung dengan pesat. Kemajuan ini tidak hanya terjadi dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat, seperti bisnis dan kehidupan sosial, tetapi juga dalam bidang pendidikan[3].

Perkembangan teknologi telah dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk pelayanan kesehatan baik itu yang bersifat klinis maupun non klinis. Pemanfaatan teknologi informasi telah terjadi baik secara langsung melalui interaksi dengan pasien melalui teknologi yang mendukung pengambilan keputusan klinis, maupun dalam pengelolaan fasilitas pelayanan kesehatan dengan menerapkan teknologi[4].

Smartphone merupakan salah satu teknologi dari pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi [5]. Dari berkembangnya smartphone atau device *mobile* ini banyak aplikasi pada sistem operasi Android yang telah tercipta untuk membantu kehidupan manusia.

Android ialah sebuah perangkat lunak sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang berbasis pada kernel Linux. Sistem operasi ini terdiri dari beberapa komponen, seperti middleware dan aplikasi, yang berfungsi untuk mengatur dan memungkinkan perangkat *mobile* dapat beroperasi dengan optimal [6].

Aplikasi yang tercipta salah satunya merupakan aplikasi *self-care*. Aplikasi *self-care* adalah aplikasi *mobile* atau web yang dirancang untuk membantu penggunaannya mengembangkan kebiasaan sehat dan meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental. Aplikasi ini biasanya mencakup berbagai fitur, seperti pelacakan kebiasaan, saran nutrisi, latihan fisik, meditasi, dan tips kesehatan mental. Dengan aplikasi *self-care*, pengguna dapat memantau dan meningkatkan kesehatan mereka secara mandiri dan terus-menerus, tanpa harus mengandalkan saran dari dokter atau profesional kesehatan lainnya. Aplikasi *self-care* dapat membantu

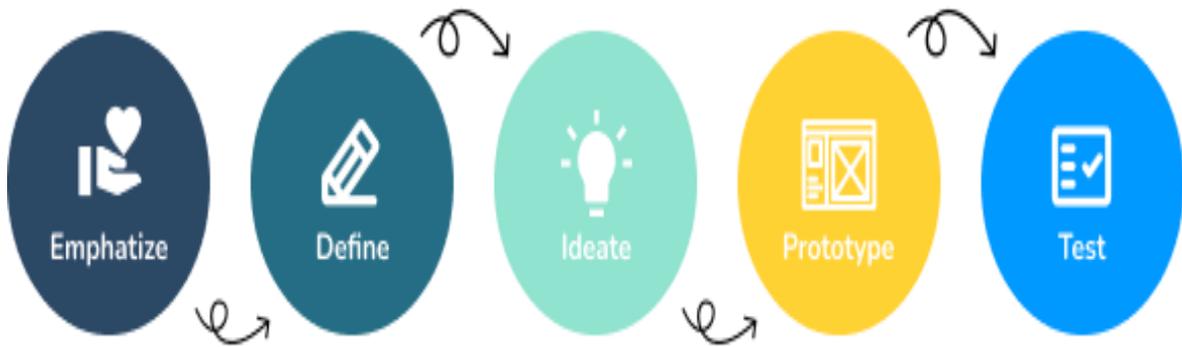
pengguna untuk mengurangi stres, meningkatkan kualitas tidur, mengelola emosi, dan meningkatkan kesehatan secara keseluruhan.

Dengan adanya suatu sistem informasi berbasis *mobile* yang memberikan informasi masalah mental yang mungkin sedang dialami pengguna, lalu sistem untuk melakukan konsultasi dengan tenaga medis yang tepat, dan juga terdapat sistem untuk bermeditasi. Dalam perancangan ini diperlukan suatu metode, salah satu metode yang digunakan adalah metode *Design thinking*. Dalam metode ini terdapat 5 proses yang pertama tahapan *empathize*, kedua proses *define*, lalu ketiga proses *ideate*, selanjutnya proses *prototype* dan terakhir proses testing.

**2. Metode Penelitian**

Metode *Design thinking* adalah suatu pendekatan yang berfokus pada solusi kreatif dengan menggabungkan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif dalam pemikiran [7]. Dalam penelitian ini, metode *Design thinking* digunakan untuk membuat perancangan sistem informasi berbasis *mobile*.

Dalam metode *Design thinking* ada 5 tahapan dimulai dari tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan terakhir *Testing*.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 1. Tahapan *Design thinking*

**3. Hasil dan Pembahasan**

Hasil dari penelitian ini dijabarkan sesuai tahapan metode yang digunakan proses *Design thinking*.

***Empathize***

Proses *Empathize* dalam *Design thinking* dilakukan dengan kegiatan untuk mengetahui kebutuhan pengguna dengan melakukan wawancara dan observasi kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan mahasiswa tentang pengalaman mahasiswa dalam penggunaan aplikasi *self-care* yang mengutamakan fitur yang membantu mahasiswa dalam mengatasi masalah kesehatan mental. Selain itu juga dilakukan observasi aplikasi-aplikasi *self-care* yang sudah ada yang dapat dijadikan referensi untuk sistem yang akan dibuat.

Target dari narasumber yakni mahasiswa aktif yang sedang menempuh Pendidikan formal di perguruan tinggi nasional.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1	Apakah anda pernah menggunakan aplikasi <i>self-care</i> ?
2	Apa yang membuat anda menggunakan aplikasi <i>self-care</i> ?
3	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi <i>self-care</i> untuk kesehatan mental sebelumnya?
4	Seberapa sering anda menggunakan aplikasi <i>self-care</i> ?
5	Apakah Anda merasa aplikasi tersebut memberikan perubahan signifikan dalam kesehatan mental Anda?
6	Apakah ada fitur atau layanan yang menurut Anda masih kurang dari aplikasi <i>self-care</i> yang pernah anda gunakan?

No	Pertanyaan
7	Apakah Anda merasa lebih nyaman menggunakan aplikasi <i>self-care</i> daripada berkonsultasi dengan profesional kesehatan mental?
8	Kendala atau masalah apa yang anda temui saat menggunakan aplikasi <i>self-care</i> ?
9	Bagaimana menurut Anda kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi <i>self-care</i> ?
10	Apa kekurangan dari aplikasi <i>self-care</i> yang anda gunakan?

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

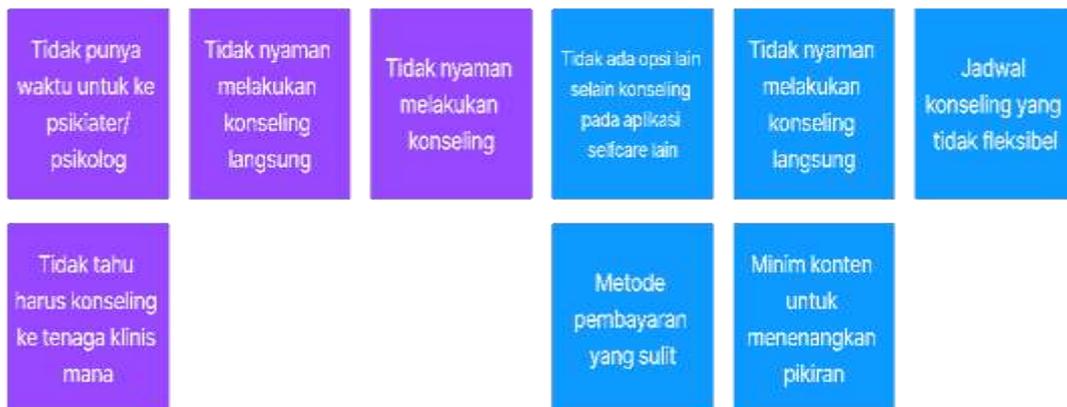
Wawancara ini dilakukan dengan mengambil sampel narasumber dari berbagai latar belakang mahasiswa, dari hasil wawancara menggunakan daftar pertanyaan pada tabel 1 tidak sedikit mahasiswa yang menggunakan aplikasi *self-care* untuk mengatasi Kesehatan mental yang dialami narasumber, 6 dari 10 narasumber pernah menggunakan aplikasi *self-care* yang sudah ada untuk mengatasi Kesehatan mental yang dialami. Jawaban dari 10 narasumber tersebut diolah lalu disimpulkan menjadi beberapa poin yang menjadi perhatian dalam hasil wawancara.

### Define

Tujuan dari tahapan *define* adalah untuk merumuskan permasalahan dengan jelas, sehingga dapat memahami masalah dengan lebih baik. Untuk membantu memahami masalah yang telah ditemukan maka dibuat kedalam bentuk *pain point* dan *user persona*.

### Pain Point

*Pain point* adalah masalah atau kesulitan yang dihadapi oleh pengguna atau pelanggan saat menggunakan produk atau layanan tertentu. Dari hasil wawancara yang dilakukan pada tahapan sebelumnya, dapat disimpulkan 10 narasumber memiliki beberapa *pain point* yang serupa.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 2[8] *Pain points*

Dari *pain point* pada gambar 1, sudah ditemukan permasalahan yang ditemui oleh pengguna lalu untuk membantu dalam analisis pengguna dan mengidentifikasi tujuan, dan kebutuhan pengguna dibutuhkan sebuah *User persona*.

### User persona

*User persona* merupakan dokumen yang mempresentasikan pengguna untuk mewakili berbagai tuntutan konsumen dunia nyata. *User persona* ini digunakan untuk mewakili tujuan, kebutuhan, dan karakteristik dari beberapa pengguna yang serupa. Tujuan dalam pembuatan *user persona* adalah untuk meningkatkan empati terhadap pengguna dan mempermudah dalam merepresentasikan berbagai jenis pengguna serta untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pengguna. Setiap persona mewakili pengguna dengan ciri-ciri demografis yang serupa agar sesuai dengan latar belakang permasalahan yang ditemui. Proses pembuatan *user persona* mirip dengan membuat biodata fiktif, tetapi berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan sebelumnya.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 3. User persona

Melihat dari user persona yang telah dibuat, ditemukan beberapa kebutuhan pengguna dalam aplikasi yang diinginkan serta permasalahan yang ditemui pengguna. Salah satu kebutuhan pengguna adalah membuat jadwal konseling yang mudah, cepat dan fleksibel serta sesuai dengan jadwal pengguna agar tidak mengganggu aktivitas lain.

**Ideate**

Hasil dari pain point serta merujuk pada *user persona* dari calon pengguna aplikasi selanjutnya dapat dibuat sebuah rancangan tampilan, fitur, tata letak dan alur pengguna dalam menggunakan aplikasi dengan membuat *wireframe* dan *wireflows* untuk membantu dalam pembuatan *prototype*.

**Wireframe**

Tujuan pembuatan *wireframe* dalam *design thinking* adalah untuk membuat sebuah kerangka awal dari desain produk atau layanan yang akan dibuat. *Wireframe* berfungsi sebagai representasi visual dari struktur dan hierarki elemen-elemen dalam desain, termasuk tata letak, navigasi, dan fungsionalitas yang akan diimplementasikan dalam aplikasi



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 4. Wireframes

**Wireflows**

Pembuatan *wireflow* bertujuan untuk memvisualisasikan alur interaksi pengguna, Dengan adanya *wireflow*, dapat membantu memahami alur interaksi yang akan dialami oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi yang sedang dikembangkan.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 5. *Wireflows*

**Prototype**

Pada tahapan ini dilakukan implemetasi ide yang telah didapatkan dari hasil tahapan *ideate* menjadi purwarupa aplikasi. Dalam tahapan ini desain aplikasi sudah terlihat gambaran bagaimana nantinya aplikasi saat di luncurkan, menggunakan *wireframe* sebagai kerangka desain aplikasi selanjutnya merealisasikan kerangka tersebut kedalam bentuk *prototype* aplikasi.

Tabel 2. *Prototype*

Nama Halaman	Gambar	Keterangan
Halaman awal, daftar, dan masuk		<p>Pada halaman awal pengguna akan langsung diberikan pilihan untuk masuk atau daftar jika yang belum memiliki akun, pengguna dapat masuk menggunakan email atau menggunakan akun Google.</p>

Nama Halaman	Gambar	Keterangan
Tes Kesehatan mental		<p>Selanjutnya jika pengguna pertama kali menggunakan aplikasi ini akan diberikan beberapa pertanyaan yang nantinya akan dijadikan sebuah penilaian untuk mengetahui kondisi Kesehatan mental pengguna.</p>
Menu Utama		<p>Pada halaman menu utama pengguna diberikan beberapa pilihan fitur yang akan ada di dalam aplikasi, yang pertama ada fitur konsultasi lalu ada fitur lain yakni fitur area "self healing" dimana ada beberapa fitur meditasi yang dapat digunakan pengguna baik gratis maupun berbayar.</p>
Join Kelas Yoga		<p>Pada halaman untuk join kelas yoga merupakan tahapan pengguna saat mendaftar kedalam kelas yoga, serta langkah-langkah pembayaran untuk mendaftar kedalam kelas yoga yang pengguna pilih.</p>

Nama Halaman	Gambar	Keterangan
Sesi konseling		Pada <i>prototype</i> konseling ini pengguna dapat berbalas pesan dengan psikolog/psikiater secara langsung, lalu saat sesi sudah selesai pengguna akan diminta untuk memberikan rating kepada psikolog/psikiater tersebut.

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

### 3.5. Testing

Testing dilakukan menggunakan metode *System usability scale*, Responden diambil dari 5 orang yang mendekati atau sama dengan user persona yang telah dibuat yang berperan sebagai target pengujian agar tidak meleset dari tujuan pembuatan system ini. responden akan diberikan *prototype* dari aplikasi untuk mencoba semua fitur yang ada, selanjutnya responden akan mengisi kuisisioner dengan 10 pertanyaan dan 5 poin skala likert dengan pilihan respon dari “sangat tidak setuju” sampai “sangat setuju”, dan bobot nilai antara 1-100[9]

Tabel 3. Pertanyaan Kuisisioner SUS

No	Pertanyaan Kuisisioner SUS
1	Saya berpikir untuk menggunakan sistem ini dikemudian hari
2	Saya merasa saat menggunakan system ini rumit
3	Saya merasa saat menggunakan sistem mudah
4	Saya perlu bantuan orang lain atau tenaga ahli untuk menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan sebagaimana mestinya
6	Saya merasa ada beberapa aspek yang tidak konsisten
7	Saya merasa orang lain akan mudah paham dengan cepat saat menggunakan sistem ini
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya tidak merasakan hambatan saat menggunakan sistem ini
10	Saya harus membiasakan dengan sistem ini sebelum digunakan

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Nilai SUS dibagi menjadi 5 *Letter Grade* mulai dari nilai angka <81 sama dengan A, 68-81 sama dengan B, 68 sama dengan C, 51-67 sama dengan D. dan terakhir >51 sama dengan F dengan rating dari setiap *Letter Grade* yakni *Excellent*, *Good*, *Ok*, *Poor*, dan *Awful*. Setelah data jawaban didapatkan dari penyebaran kuisisioner ke 5 responden berikut adalah hasil jawaban dari 5 responden tersebut.

Tabel 4. Hasil jawaban Responden

No	Responden	Nilai Responden									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	R1	4	3	4	2	5	2	4	2	4	3
2	R2	4	2	4	1	5	2	4	3	4	3
3	R3	5	2	5	1	5	2	5	3	5	3
4	R4	5	1	4	1	4	2	5	1	4	1
5	R5	5	1	5	1	5	2	5	1	5	2

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Data tersebut akan dihitung untuk mendapatkan pembobotan nilai *SUS*. Namun, dalam menghitung nilai *SUS*, terdapat aturan-aturan yang harus diikuti. Berikut adalah aturan-aturan yang harus dipatuhi saat menghitung skor pada kuesioner: Setiap pertanyaan dengan nomor ganjil, skor akhirnya didapatkan dengan mengurangi skor pengguna (*x*) dengan; Setiap pertanyaan dengan nomor genap, skor akhirnya didapatkan dengan mengurangi 5 dari skor pengguna (*x*); Pembobotan nilai *SUS* dihitung dengan cara menjumlahkan semua skor pengguna dan dikalikan dengan 2,5.

Aturan-aturan tersebut berlaku untuk satu responden, sehingga diperoleh nilai *SUS* secara keseluruhan.

Tabel 5. Hasil hitungan jawaban responden

No	Responden	Nilai Responden										Jumlah	Nilai
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	R1	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	29	72,5
2	R2	3	3	3	4	4	3	3	2	3	2	30	75
3	R3	4	3	4	4	4	3	4	2	4	2	34	85
4	R4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	36	90
5	R5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38	95
Nilai Rata-rata													83,5

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Selanjutnya, untuk menghitungnya, rata-rata *SUS* skor dari setiap responden dapat dihitung dengan cara menjumlahkan seluruh skor dan kemudian dibagi dengan jumlah responden.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \dots\dots\dots (1)$$

$\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah nilai *SUS*

*n* = Jumlah responden

Berdasarkan hasil perhitungan sebelumnya, diperoleh skor rata-rata untuk *Prototype Athma Pharma* sebesar 83,5, dengan Grade "A" dan rating "*Excellent*".

**4. Kesimpulan**

Dari hasil uraian pembahasan diatas, bisa disimpulkan bahwa perancangan tampilan antarmuka aplikasi selfcare yang berbasis mobile, khususnya untuk kalangan mahasiswa yang memiliki masalah atau gangguan kesehatan mental, telah memenuhi kebutuhan pengguna menggunakan metode design thinking.

Hasil prototype yang telah dibuat menjadi solusi dari pain poin yang ditemui dari hasil wawancara dengan responden dan dibuat menjadi beberapa pain poin lalu dibuat sebuah ser persona untuk menjadi acuan dalam pembuatan fitur fitur yang ada agar sesuai dengan demografis dan psikografis pengguna, dimana calon pengguna yang mayoritas merupakan mahasiswa ini memiliki kecenderungan kebutuhan dalam mengatasi Kesehatan mental yang sama. Responden juga berperan sebagai penguji hasil prototype yang telah dibuat agar penilaian dari responden tepat sasaran dan sesuai dengan persona dan juga sesuai dengan masalah yang responden alami.

Fitur yang dibuat diantaranya tes Kesehatan mental untuk mendiagnosa masalah Kesehatan mental pengguna, lalu fitur self healing untuk membantu mental pengguna lebih stabil dan terakhir fitur konseling untuk melakukan konsultasi langsung dengan dokter spesialis dalam bidangnya untuk membantu mencari tau lebih dalam masalah Kesehatan mental pengguna dan memberikan solusi untuk mengatasi masalah Kesehatan mental tersebut.

Hasil dari pengujian sistem prototype menggunakan metode *SUS* mendapatkan rata rata nilai akhir 83,5, yang mengindikasikan sistem tersebut sudah dapat diterima dan dari prespektif Letter Grade sudah masuk kedalam kategori A dengan rating *Excellent*, berdasarkan uji sistem tersebut dapat disimpulkan bahwa rancangan prototype yang telah dibuat sudah memiliki kualitas yang baik dan sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

### Referensi

- [1] E. Deliviana, H. M. Erni, M. P. Hilery, and M. N. Naomi, "PENGELOLAAN KESEHATAN MENTAL MAHASISWA BAGI OPTIMALISASI PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19," 2020.
- [2] F. Amalia Rochimah, "DAMPAK KULIAH DARING TERHADAP KESEHATAN MENTAL MAHASISWA DITINJAU DARI ASPEK PSIKOLOGI," 2020.
- [3] A. Voutama, "Perancangan Aplikasi M-Discussion Berbasis Android Sebagai Wadah Diskusi Sekolah," 2018.
- [4] C. A. Cholik, "PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI / ICT DALAM BERBAGAI BIDANG," 2021.
- [5] A. Voutama and E. Novalia, "Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas," vol. 15, no. 1, 2021.
- [6] A. Z. Mubarak, Carudin, and A. Voutama, "Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design," 2022.
- [7] G. Dwi, P. Haryanto, and A. Voutama, "PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING," 2023.
- [8] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, and N. Sulistiyowati, "Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking," vol. 7, no. 1, pp. 1–10, 2022.
- [9] D. Setiawan and S. L. Wicaksono, "Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale," *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 2, no. 1, p. 71, Jun. 2020, doi: 10.21580/wjit.2020.2.1.5792.
- [10] E. S. Mkoba and C. Marnewick, "Organisational Culture Attributes Influencing the Adoption of Agile Practices: A Systematic Literature Review," *Journal of Information Systems Engineering and Management*, vol. 7, no. 1. IADITI ? International Association for Digital Transformation and Technological Innovation, 2022. doi: 10.55267/iadt.07.11690.
- [11] D. Schallmo, C. A. Williams, and K. Lang, "An Integrated Design Thinking Approach- Literature Review, Basic Principles and Roadmap for Design Thinking," 2018. [Online]. Available: [www.ispim.org](http://www.ispim.org).
- [12] E. R. Ramadhan, K. Prihandani, A. Voutama, U. Singaperbangsa, and K. Abstract, "Penerapan Metode Agile Pada Development Aplikasi Pengelolaan Data Magang Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 9, no. 7, pp. 144–154, 2023, doi: 10.5281/zenodo.7812416.