Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi
Volume 1, No 2 – November 2023
e-ISSN : 3025-888X

PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI EDUKASI DAN KONSULTASI KONDISI KESEHATAN MENTAL

Zukhrian Shafarazaq[1*], Visco Adam Bramasta[2], Lintang Ardi Avdillah[3], Yoga Sahria[4]
[1,2,3]Universitas Teknologi Yogyakarta, Indonesia
[4] Universitas Amikom Yogyakarta, Indonesia
zukskyy@gmail.com[1*]
viscoadam54@gmail.com[2]
lintangardi86@gmail.com[3]
yogasahria@amikom.ac.id[4]

Received: 27-10- 2023	Revised: 28-10-2023	Approved: 28-10-2023

ABSTRAK

Kesehatan mental merupakan aspek penting dalam kesejahteraan individu. Dalam upaya meningkatkan kesadaran dan aksesibilitas terhadap edukasi dan konsultasi kesehatan mental, pengembangan aplikasi mobile menjadi salah satu solusi yang menjanjikan. Aplikasi berbasis mobile telah menjadi bagian integral dalam upaya penyediaan edukasi dan konsultasi terkait kesehatan mental. Namun, seringkali, aplikasi semacam ini kurang mempertimbangkan pengalaman pengguna yang optimal dalam perancangan antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Dalam konteks ini, metode Design Thinking telah diadopsi untuk mengatasi tantangan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik dari aplikasi berbasis mobile yang berfokus pada edukasi dan konsultasi kondisi kesehatan mental, sehingga diharapkan dapat memberikan informasi terkait kondisi kesehatan mental dengan mudah. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah Design Thinking, yang menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna serta iterasi berkelanjutan dalam proses perancangan. Melalui serangkaian tahap dalam metode Design Thinking, penelitian ini menggali perspektif pengguna, mengidentifikasi masalah, menciptakan solusi yang berfokus pada pengguna, dan menguji prototipe aplikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking dapat menghasilkan UI/UX yang lebih intuitif, responsif, dan berfokus pada pengguna. Dengan pendekatan desain yang berorientasi pada pengguna dan berbasis mobile, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidup individu dan mengurangi stigma seputar kesehatan mental.

Kata kunci: *Kesehatan Mental, Design Thinking, User Experience, User Interface, Single Ease Question*

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, aplikasi berbasis *mobile* telah menjadi sarana penting dalam penyediaan edukasi dan konsultasi terkait kondisi kesehatan mental. Kesehatan mental adalah aspek kesehatan yang semakin mendapat perhatian global, dengan tantangan kesehatan mental yang semakin meningkat, terutama sebagai akibat dari tekanan modern dan perubahan gaya hidup. Gangguan kejiwaan (*Mental Illness*) bisa dipengaruhi oleh beragam faktor, termasuk faktor eksternal dan internal. Gangguan mental adalah keadaan di mana fungsi mental seseorang menjadi tidak normal, baik dalam hal kapasitas maupun ketepatannya (Eka Sari Octaviani dkk., 2019) Pemerintah Indonesia telah

melakukan berbagai usaha untuk menangani masalah kesehatan mental yang dialami oleh masyarakat. Salah satunya adalah dengan mengeluarkan UU No. 18 Tahun 2014 yang mengatur tentang kesehatan jiwa dan pengobatan individu yang mengalami gangguan kejiwaan (*Mental Illness*). Meski demikian, masih terdapat banyak masyarakat yang menghadapi kesulitan dalam mendapatkan atau mengakses layanan konsultasi kesehatan mental (Muhammad dkk., 2022).

Konsultasi dengan seorang psikolog atau psikiater adalah salah satu metode untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan kesehatan mental atau kejiwaan (Stein dkk., 2022). Namun, banyak individu yang merasa malu dan enggan melakukan konsultasi tersebut, dengan anggapan bahwa konsultasi psikolog hanya diperuntukkan bagi mereka yang mengalami gangguan jiwa. Hal ini disebabkan oleh stigma negatif yang kuat di masyarakat terhadap orang-orang yang mencari bantuan dari dokter jiwa atau psikolog (Putri dkk., 2021). Sehubungan dengan hal itu stigma buruk yang berkembang pada masyarakat tentang pengobatan *mental illness* juga membuat para penderita enggan melakukan treatment maupun melakukan konsultasi ke psikolog maupun psikiater karena mereka takut dianggap gila maupun takut dianggap orang yang berbeda yang menimbulkan jarak bersosialisasi.

Banyaknya stigma buruk yang berkembang pada masyarakat tentang pengobatan mental illness tersebut menjadikan sebuah dorongan terciptanya banyak aplikasi berbasis *mobile* terkait kesehatan mental sebagai solusi dari permasalahan mental illness untuk menyediakan informasi, dukungan, dan alat-alat interaktif, menjadi alat yang sangat relevan dalam upaya mengatasi tantangan tersebut (Putra dkk., 2020). Dengan aplikasi *mobile* ini memungkinkan dapat diakses dengan mudah mengingat perkembangan teknologi sekarang ini dimana hampir semua kalangan menggunakan internet dan *smartphone* (Voutama & Novalia, 2021). Digital 2019 *Report* mengungkapkan bahwa pengguna internet sekarang tumbuh rata-rata lebih dari satu juta pengguna baru setiap harinya dan dari mereka pasti menggunakan aplikasi *mobile* (Kholiyanti dkk., 2021).

Meskipun banyak aplikasi kesehatan mental berbasis *mobile* menawarkan potensi besar untuk mendukung individu dalam merawat kesehatan mental mereka, masih ada sejumlah masalah yang perlu diatasi. Salah satu masalah utama adalah perancangan antarmuka (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) yang optimal. Terlalu sering, aplikasi semacam ini mungkin kurang mempertimbangkan kebutuhan, preferensi, dan keterampilan pengguna, sehingga mengurangi efektivitas dan penerimaan aplikasi (R dkk., 2023). Hal ini membuat pengalaman pengguna memakai aplikasi menjadi tidak nyaman saat digunakan, hal ini menggambarkan pengalaman pengguna atau *user experience* yang kurang sehingga sangat disayangkan sekali apabila aplikasi ini tidak diminati khususnya bagi para pengguna atau pasien yang membutuhkan konsultasi terkait kesehatan mentalnya.

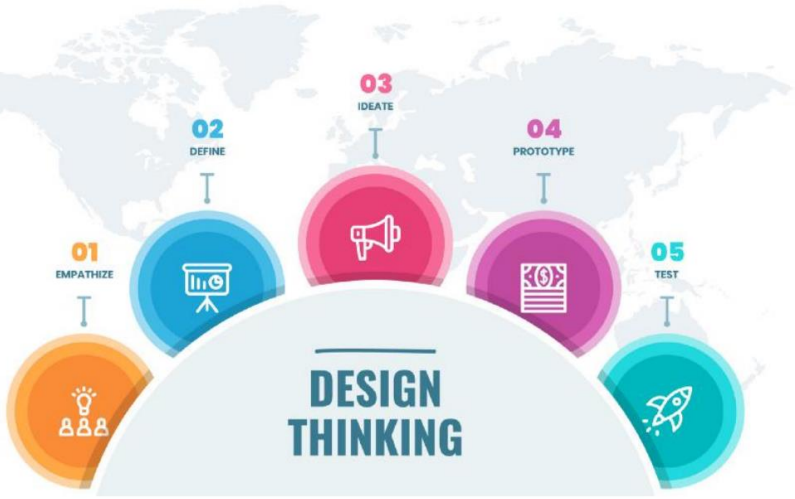
Berdasarkan beberapa pemaparan tersebut, perlu adanya suatu inovasi dan solusi dalam pengembangan UI & UX platform *mobile* melalui pendekatan metode *Design Thinking* yang dapat memudahan konsultasi kesehatan mental untuk menunjang mobilitas dan fleksibilitas untuk pengguna. Adapun penelitian ini bertujuan untuk merancang *User Interface* dan User Experience yang baik dari aplikasi berbasis *mobile* yang berfokus pada edukasi dan konsultasi kondisi kesehatan mental, sehingga diharapkan dapat memberikan informasi terkait kondisi kesehatan mental dengan mudah serta memberikan wawasan bagi pengembang aplikasi, profesional kesehatan mental, dan pihak-pihak terkait dalam rangka memajukan penyediaan layanan kesehatan mental yang lebih efektif dan

inklusif melalui teknologi *mobile*.

METODE PENELITIAN

Metode pendekatan yang diterapkan yaitu *design thinking* yang berfokus pada perancangan dan pengumpulan data. *Design thinking* dikenal dengan metode berpikir komprehensif yang bertujuan mencapai solusi yang diinginkan (Bender-Salazar, 2023). *Design thinking* menggabungkan tiga aspek penting, yaitu potensi teknologi, kebutuhan bisnis, dan pengalaman pengguna. Dengan mempertimbangkan keberlanjutan bisnis, keinginan pengguna, dan kelayakan teknologi, *design thinking* menciptakan ide-ide yang efektif dan inovatif (Elsbach & Stigliani, 2018). Sebagai pengguna, kita mengakui bahwa teknologi memiliki potensi besar untuk memenuhi kebutuhan kita, dan dalam konteks bisnis, penting untuk menjaga keberlanjutan dan kesuksesan jangka panjang. Dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, pendekatan desain menggabungkan kemampuan teknis yang relevan untuk menghasilkan solusi yang efektif dalam pengembangan produk komersial serta pemecahan masalah (Rizqi dkk., 2023).

Metode pendekatan *Design Thinking* melibatkan 5 tahapan utama, yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype,* dan *Test* yang dipaparkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Metode *Design Thinking*

A. *Empathize*

Tahap *Empathize* adalah tahapan pertama untuk mencari, memahami dan menggali informasi secara mendalam tentang pengalaman, kebutuhan, dan masalah yang dihadapi oleh pengguna atau pemangku kepentingan yang terlibat. Dengan demikian, peneliti dapat memasuki dan melihat posisi pengguna dari sudut pandang yang sama (Renaldo dkk., 2022).

B. *Define*

Define merupakan tahapan yang melibatkan serta merumuskan secara jelas tantangan atau masalah yang akan diselesaikan berdasarkan pemahaman yang diperoleh dari tahap *Empathize*. Pada tahap ini, peneliti atau tim proyek melakukan sintesis data dan wawasan yang telah dikumpulkan untuk mengidentifikasi inti permasalahan yang perlu dipecahkan (Widodo & Wahyuni, 2021).

C. *Ideate*

Pada tahapan *ideate* melibatkan menghasilkan sebanyak mungkin ide kreatif untuk menyelesaikan tantangan atau masalah yang telah didefinisikan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti atau tim proyek berpikir dan menggali berbagai kemungkinan ide solusi dalam pemecahan masalah yang ada (Ikhlas & Zukhri, 2022).

D. *Prototype*

Pada tahapan *prototype* melibatkan pembuatan representasi fisik atau digital dari gagasan ide pada tahap *Ideate*. Pada tahap ini, peneliti atau tim proyek membuat model atau prototipe yang dapat memvisualisasikan solusi yang diusulkan dalam bentuk fitur antarmuka yang dapat berinteraksi dengan target kebutuhan pengguna (Nurjanah dkk., 2022).

E. Test

Tahap *testing* melibatkan pengujian prototipe yang telah dikembangankan pada tahap sebelumnya dengan melibatkan *user* atau pemangku kepentingan. Pada tahap ini, peneliti atau tim proyek mengumpulkan *feedback* dan data dari *user* terkait keefektifan, kegunaan, dan kepuasan terhadap solusi yang diusulkan melalui tahapan testing dengan menggunakan figma berbasis web yang menampilkan antarmuka aplikasi *mobile* dengan SEQ.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dirancang dengan tujuan dan metodologi yang terperinci, serta disusun sesuai dengan mengikuti langkah-langkah prosedur metode design thinking untuk mencapai hasil solusi optimal. Adapun tahapan prosesnya sebagai berikut:

A. *Empathize*

Pada tahapan pertama ini penulis melakukan *research* dan studi litelatur terkait topik penelitian dan membuat kusioner online untuk mengumpulkan data secara acak dari responden memenuhi kebutuhan pengguna dalam proses *design thinking*. Kuisioner online dilakukan dengan memanfaatkan *Google Forms* sebagai sarana untuk membuat dan mengedarkan formulir. Kuisioner akan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu pengumpulan data diri, survei *user experience* (UX), dan survei tekait antarmuka rancangan aplikasi SANS. Adapun beberapa pertanyaan yang diajukan dapat dilihat pada Tabel 1. Hal ini akan memberikan representasi hasil dari pengumpulan data yang diperlukan untuk tahapan-tahapan berikutnya dalam proses *design thinking*.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Survei

No	Daftar Pertanyaan Survei
1.	Pernahkah Anda mengalami kondisi depresi atau stres yang signifikan?
2.	Apakah Anda pernah melakukan konsultasi kesehatan mental dengan seorang ahli psikiater/psikologi sebelumnya?
3.	Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi atau platform digital pelayanan kesehatan untuk mencari informasi tentang kesehatan mental?

4.	Bagaimana pengalaman Anda dalam menggunakan aplikasi atau platform digital terkait kesehatan mental sebelumnya, Apakah memudahkan dan memberikan solusi bagi Anda?
No	**Daftar Pertanyaan Survei**
5.	Apa alasan Anda menggunakan aplikasi terkait kesehatan mental?
6.	Apa fitur yang paling penting bagi Anda dalam aplikasi kesehatan mental, seperti edukasi, konsultasi, jurnal harian, atau fitur lainnya?
7.	Apa ekspetasi Anda pertama kali ketika menggunakan jenis aplikasi pelayanan kesehatan terkait mental *health*?

B. *Define*

Pada tahapan *define* difokuskan pada identifikasi "*pain points*" yaitu masalah-masalah yang dihadapi pengguna, serta menyusun "*how-might we*" atau bagaimana mungkin kita dapat mengatasi masalah tersebut. Proses ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai masukan dan preferensi yang diberikan oleh pengguna, dengan tujuan akhir untuk menyediakan solusi optimal yang memenuhi kebutuhan mereka (Woraphiphat & Roopsuwankun, 2023).

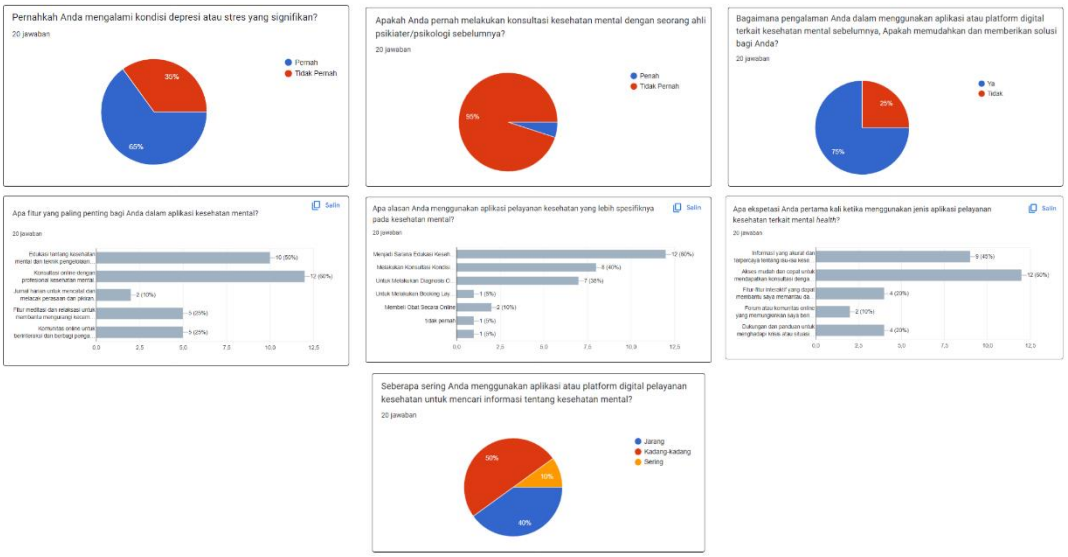
1. *Paint Points*

   Dalam tahap identifikasi "pain points", kami mengumpulkan sejumlah data yang berasal dari tahap sebelumnya, yaitu tahap "empathize", melalui riset studi literatur dan kuisioner online. Data yang terkumpul sesuai dengan Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rangkuman Pain Points

No	***Pain Points***	**Sumber (Kuesioner Online)**
1.	Keinginan untuk memiliki platform konsultasi kesehatan mental yang mudah digunakan oleh pengguna	Survei
2.	Menginginkan antarmuka (UI) yang menarik secara visual dalam aplikasi yang interaktif	Survei
3.	Aplikasi yang dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna dari segala usia, terutama dengan berbagai tingkat keterampilan teknologi yang berbeda	Survei
4.	Keinginan untuk memiliki alur penggunaan aplikasi yang sederhana dan intuitif untuk memudahkan pengguna dalam mengakses layanan konsultasi kesehatan mental	Survei
5.	Ketidaknyamanan atau kesusahan dalam mencari dan memilih profesional kesehatan mental (psikiater/psikolog) yang tepat untuk konsultasi.	Survei
6.	Kesulitan dalam menemukan informasi yang akurat dan terpercaya tentang kesehatan mental	Survei

7.	Tidak adanya fitur yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan komunitas yang mengalami masalah kesehatan mental serupa	Survei



Gambar 2. Sampel Hasil Kuisioner Online

Pada Gambar 2 di atas menampilkan sebagian hasil dari survei online yang menyelidiki pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi layanan kesehatan sejenis terkait *mental health*. Selain itu, terdapat beberapa pertanyaan tambahan yang akan menjadi landasan untuk langkah-langkah selanjutnya.

2. *How Might We*

Setelah mengidentifikasi dan menggambarkan pain points yang telah ditentukan dan tercantum pada bagian sebelumnya, langkah selanjutnya adalah merumuskan *How-Might-We* (HMW). Untuk melakukan hal ini, pertama-tama, *pain points* akan dikelompokkan berdasarkan kualifikasi atau topik yang terkait dengan setiap pernyataan atau poin dari *pain points* (Lee dkk., 2023). Setelah dilakukan pengelompokan, langkah berikutnya adalah merumuskan *how-might-we statements* guna menentukan permasalahan yang akan dipecahkan serta menghasilkan ide-ide solusi (Baum, 2018). Cara untuk mencapai hal ini adalah dengan menggabungkan beberapa *pain points* yang terkait yaitu "*Menciptakan sebuah platform yang memiliki antarmuka menarik dan fitur yang sesuai dengan kebutuhan user dari berbagai rentang usia, serta mempermudah user dalam mengakses layanan kesehatan mental seperti mencari dan memilih psikiater/psikolog yang tepat untuk konsultasi maupun mencari informasi*".

C. *Ideate*

Langkah selanjutnya adalah perancangan, yang dimulai dengan tahap *ideate* untuk mengolah hasil *research* yang telah dilaksanakan pada dua tahap sebelumnya. Tahap *ideate* ini terdiri dari tiga proses, yaitu pembuatan ide solusi (*solution idea*), pembuatan diagram afinitas (*affinity diagram*), dan pembuatan sketsa cepat (*crazy 8's*) (Kenny dkk., 2021).

1. *Solution Idea & Affinity Diagram*
   Dalam rangkaian proses *ideate* ini, dilakukan langkah untuk menghasilkan gagasan-gagasan solusi berdasarkan poin-poin ide yang telah dirumuskan pada tahapan sebelumnya, yakni *empathize* dan *define*. Berikut ini terdapat hasil dari langkah tersebut.

Tabel 3. *Solution Idea & Affinity Diagram*

No.	***Solution Idea***	***Affinity Diagram***
1.	Menciptakan antarmuka yang interaktif tanpa menimbulkan beban berlebih pada aplikasi, serta memastikan bahwa hal tersebut tidak menyebabkan keterlambatan saat memuat halaman	*User Interface* & *User Experience* (*Design*)
2.	Menghadirkan antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) yang menarik secara visual dan mudah dipahami oleh pengguna	
3.	Menciptakan antarmuka pengguna (UI) yang ramah pengguna dan mudah digunakan segala usia	
4.	Fitur konsultasi online (konsultasi dengan psikiater/psikolog) akan ditingkatkan dengan adanya dua pilihan, yaitu komunikasi melalui *chat* dan *video call*	(*Feature* & *Experience*)
5.	Fitur kuesioner digunakan sebagai fitur diagnosis kondisi kesehatan jiwa sementara berdasarkan PHQ-9 berdasarkan pedoman (DSM-IV)	
6.	Fitur pemutar musik sebagai media meditasi dan relaksasi	
7.	Fitur ruang publik untuk berinteraksi dan berbagi pengalaman dengan pengguna lainnya secara online	
8.	Fitur quotes pada aplikasi untuk memotivasi pengguna terkait *mental health*	
9.	Fitur berita untuk edukasi serta informasi terkini terkait *mental health*	
10.	Saat pengguna mengakses aplikasi, mereka diharuskan mengaktifkan fitur lokasi (GPS), untuk aplikasi dapat menyajikan rekomendasi klinik atau layanan kesehatan konsultasi terdekat berdasarkan lokasi pengguna.	*Requirement Access*

No.	*Solution Idea*	*Affinity Diagram*
11.	Sebelum memulai menggunakan aplikasi, disarankan bagi pengguna untuk melakukan proses *login* atau pendaftaran terlebih dahulu demi kemudahan saat verifikasi identitas	
12.	Bagian transaksi dirancang dengan alur yang disederhanakan agar pengguna dapat melakukan transaksi dengan lebih aman, mudah dan nyaman.	*Transaction*
13.	Tulisan dalam *copywriting* disederhanakan agar pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dan dipahami oleh berbagai kalangan pengguna dari tata letak, typografi dan lainnya	*Copywriting*

Hasil dari *affinity diagram* yang terlampir dalam tabel di atas adalah hasil dari pengelompokan 5 jenis solution idea, yaitu UI (Desain), Fitur & Pengalaman, Transaksi, dan Penulisan Teks. Setelah dilakukan pengelompokan solution idea, tahap berikutnya adalah mengolah *solution idea* tersebut dan menggunakan mereka sebagai pedoman dalam proses penciptaan dan desain antarmuka pengguna (UI) pada tahap selanjutnya.

2. *Crazy 8's*

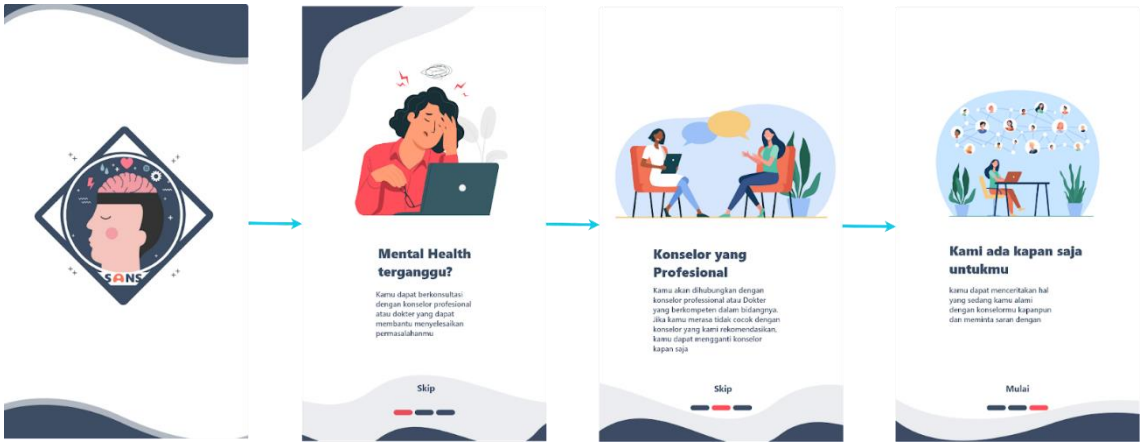
Pada fase terakhir dari proses *research* dalam *design thinking* terdapat tahap yang disebut sebagai "*crazy 8's*". Tahap ini melibatkan pembangunan *wire frame user interface* melalui selembar kertas yang telah dibagi menjadi delapan bagian yang sama. Dalam tahap ini, peneliti selama delapan menit untuk menghasilkan ide-ide dan sketsa-sketasa yang kreatif dan beragam untuk tampilan antarmuka yang diinginkan sesuai kebutuhan *user*.

Gambar 3. Hasil Sketsa *Crazy 8s*

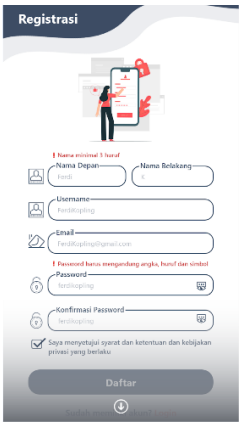
Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi
Volume 1, No 2 – November 2023
e-ISSN : 3025-888X

D. *Prototyping*

Setelah menyelesaikan tahap *research* dengan melakukan *empathize*, *define*, dan *ideate*, langkah selanjutnya adalah masuk ke tahap perancangan yang meliputi pembuatan prototipe antarmuka pengguna (*UI*) yang merupakan hasil akhir yang diperoleh setelah melalui serangkaian tahapan sebelumnya yang memakan waktu lama. Berikut ini adalah hasil *sample* dari prototipe tersebut.

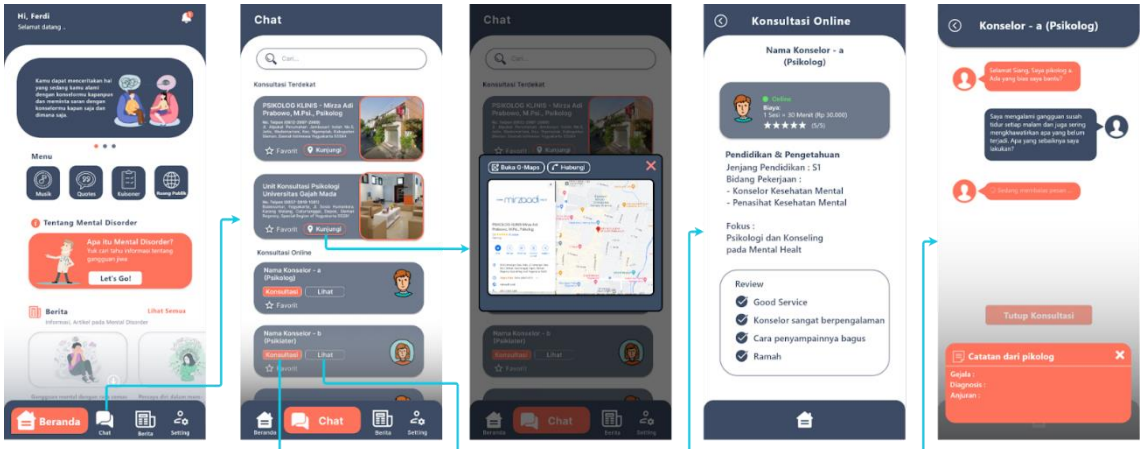


Gambar 4. Antarmuka (*UI*) *SplashSreen*



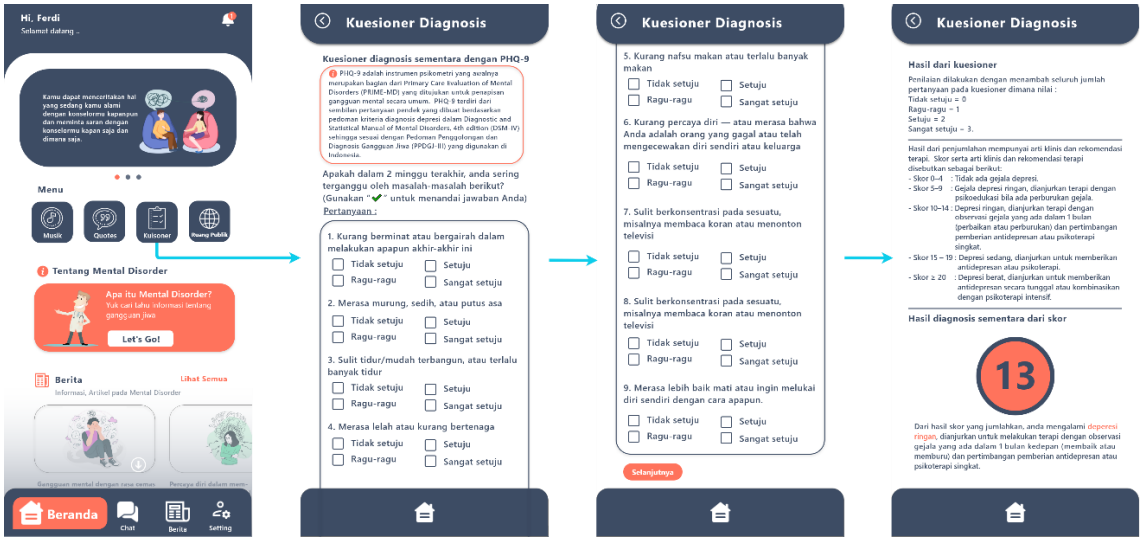
Gambar 5. Antarmuka (*UI*) *Login*

Gambar 6. Antarmuka (*UI*) *Register*

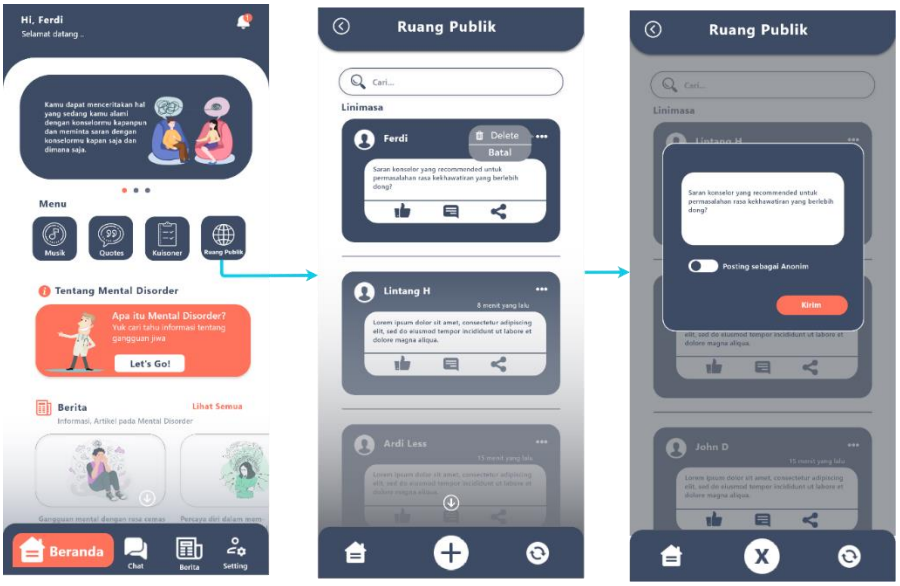


Gambar 7. Antarmuka (*UI*) Menu Konsultasi

Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi
Volume 1, No 2 – November 2023
e-ISSN : 3025-888X

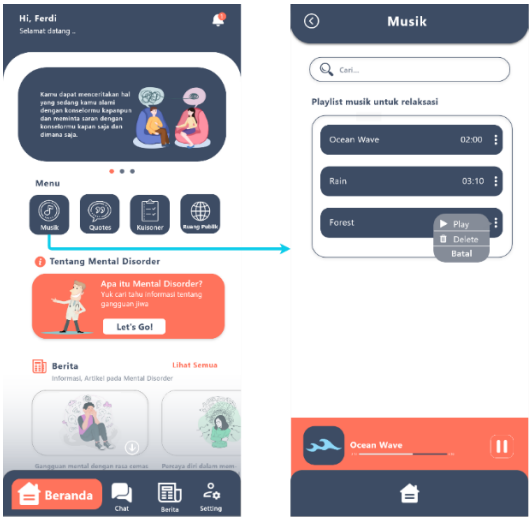


Gambar 8. Antarmuka (*UI*) Fitur Kuesioner



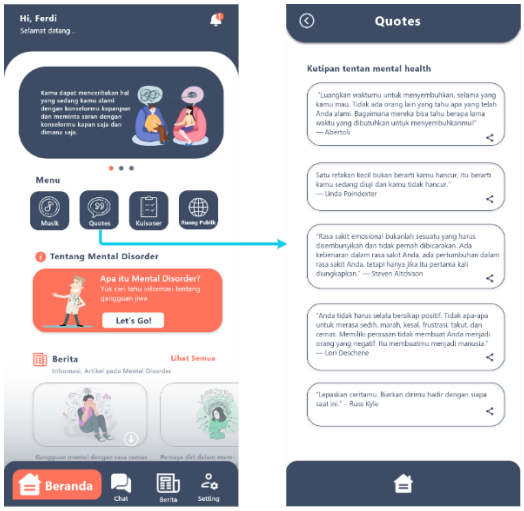
Gambar 9. Antarmuka (*UI*) Ruang Publik

Gambar 10. Antarmuka (*UI*) Berita

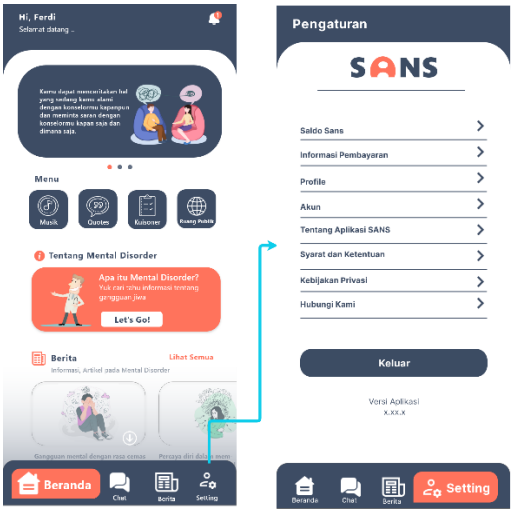


Gambar 11. Antarmuka (*UI*) Fitur Musik

Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi
Volume 1, No 2 – November 2023
e-ISSN : 3025-888X



Gambar 12. Antarmuka (UI) Fitur *Quotes*



Gambar 13. Antarmuka (UI) *Settings*

E. *Test*

Pada tahap pengujian menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ), dilakukan pengukuran berdasarkan tingkat kesulitan yang dialami pengguna dalam menyelesaikan tugas yang diberikan (Puspitasari & Tarigan, 2019). Pengujian ini melibatkan partisipasi dari 5 responden, yang masing-masing menjalankan 5 skenario tugas yang telah ditentukan. Berikut ini adalah hasil akhir yang diperoleh dari pengujian tersebut.

Tabel 4. Pertanyaan SEQ

No *Task*	Pertanyaan	Skenario *Task*
1	Seberapa mudah bagi Anda untuk menemukan menu utama dalam aplikasi?	Temukan dan akseslah menu utama dalam aplikasi.
2	Seberapa mudah bagi Anda untuk akses fitur layanan konsultasi online dengan psikiater/psikolog dalam aplikasi?	Temukan dan pilih opsi konsultasi online melalui *chat* atau *voice call* dalam menu aplikasi untuk memulai sesi konsultasi serta rekomendasi tempat konsultasi terdekat dari lokasi *user*
3	Seberapa mudah bagi Anda untuk menavigasi dan menggunakan fitur kuis atau tes kepribadian dalam aplikasi?	Ikuti kuis atau tes kepribadian yang disediakan dalam aplikasi dan lihat hasil diagnosisnya
4	Seberapa mudah bagi Anda untuk berinteraksi dengan sesama pengguna dalam komunitas atau grup diskusi dalam aplikasi?	Mencari fitur komunitas atau kelompok diskusi daring untuk berkomunikasi dan bertukar pengalaman dengan individu lain yang memiliki masalah kesehatan mental serupa
5	Seberapa mudah bagi Anda untuk menemukan dan mengakses informasi atau materi edukatif terkait *mental health* dalam aplikasi?	Temukan dan akseslah menu berita yang relevan dengan topik *mental health* dalam aplikasi

Tabel 5. Hasil Testing & Skor SEQ

Task	Hasil Penilaian SEQ Responden					Rata-rata
	Responden 1	Responden 2	Responden 3	Responden 4	Responden 5	
Task-1	7	7	7	7	7	7
Task-2	6	7	6	7	7	6.6
Task-3	7	7	6	6	7	6.6
Task-4	6	6	7	7	6	6.4
Task-5	6	7	5	6	6	6
Rata - Rata	6.4	6.8	6.2	6.6	6.6	6.52

Hasil penilaian yang diberikan oleh partisipan dari tugas 1 hingga tugas 5 direkap dalam Tabel 5 di atas. Tabel ini menunjukkan hasil akhir sebesar 6,52. Dengan skor tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengujian pada prototipe aplikasi ini berhasil melampaui skor minimum pedoman SEQ yang ditetapkan sebesar 5,5.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil menggunakan metode *design thinking*, dimana hal ini sangat sesuai untuk merancang aplikasi kesehatan mental yang *user-centered*. Penelitian ini melibatkan tahap empati, *define*, *ideate*, dan *testing* dalam proses design thinking. Tahap empati dilakukan dengan penyebaran kuisioner kepada 20 responden dan studi literatur untuk memahami masalah terkait kesehatan mental. Tahap define digunakan untuk mendefinisikan masalah berdasarkan hasil empati dan menghasilkan "*pain points*" dan "*how-might-we*". Tahap *ideate* melibatkan pembuatan ide-ide solusi berdasarkan masalah dan menggunakan "*how-might-we*" sebagai panduan. Ide-ide solusi dikelompokkan menggunakan affinity diagram dan dilanjutkan dengan pembuatan Crazy's 8.2. Setelah tahap riset dan ideasi selesai, dilanjutkan dengan tahap perancangan aplikasi melalui pembuatan prototipe antarmuka pengguna menggunakan Figma. Terakhir, tahap testing dilakukan menggunakan metode *Single Ease Question*, dan hasilnya adalah skor 6,52. Skor ini menunjukkan kepuasan pengguna terhadap prototipe yang dihasilkan.

DAFTAR PUSTAKA

Baum, P. (2018). How might we use Design Thinking for Digital Business Design and for creating Digital Business Value? *International Telecommunications Society (ITS)*.

Bender-Salazar, R. (2023). Design thinking as an effective method for problem-setting and needfinding for entrepreneurial teams addressing wicked problems. *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, *12*(1), 24. https://doi.org/10.1186/s13731-023-00291-2

Eka Sari Octaviani, Yunita Sari, & Erwin Suhandono. (2019). Perancangan Aplikasi Konsultasi Online Untuk Gangguan Jiwa Berbasis Web. *Jurnal ASIIMETRIK: Jurnal Ilmiah Rekayasa & Inovasi*, *1*(1), 9–16. https://doi.org/10.35814/asiimetrik.v1i1.213

Elsbach, K. D., & Stigliani, I. (2018). Design Thinking and Organizational Culture: A

Review and Framework for Future Research. *Journal of Management*, *44*(6), 2274–2306. https://doi.org/10.1177/0149206317744252

Ikhlas, M. I., & Zukhri, Z. (2022). Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track. *AUTOMATA - Journal UII*, *3*(2).

Kenny, U., Regan, Á., Hearne, D., & O'Meara, C. (2021). Empathising, defining and ideating with the farming community to develop a geotagged photo app for smart devices: A design thinking approach. *Agricultural Systems*, *194*, 103248. https://doi.org/10.1016/j.agsy.2021.103248

Kholiyanti, A., Az-Zahra, H., & Brata, K. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Edukasi Kondisi Kejiwaan (Sadar Mental Illness) dan Penanganannya Menggunakan Metode Human Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *5*(5), 1812–1821.

Lee, H., Zhang, Y., Zhang, H., & Liu, X. (2023). Challenges and opportunities of utilizing design thinking in the industry 4.0 era: based on the case study of industry wastewater treatment system development project process. *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, *12*(1), 56. https://doi.org/10.1186/s13731-023-00315-x

Muhammad, F. A., Kharisma, A. P., & Sianturi, R. S. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Online di Masa Pandemi berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *6*(7), 3111–3121.

Nurjanah, S., Nurjannah, N., & Kristiani, S. P. (2022). Perancangan UI/UX Menggunakan Design Thinking Untuk Organisasi Kampus Daerah Purwakarta. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, *14*(1).

Puspitasari, D. P., & Tarigan, A. (2019). Analysis of User Interface and User Experience Usability on Arsitag.com Mobile Version Using Heuristic Evaluation Method. *International Journal of Computer Science and Software Engineering (IJCSSE)*, *8*(9), 211–213.

Putra, T. A. A., Kharisma, A. P., & Wihandika, R. C. (2020). Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak: Pencari Konselor Psikologi Terdekat berbasis Lokasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *4*(3), 938–948.

Putri, A. K., Gustriawanto, N., Rahapsari, S., Sholikhah, A. R., Prabaswara, S., Kusumawardhani, A. C., & Kristina, S. A. (2021). Exploring the perceived challenges and support needs of Indonesian mental health stakeholders: a qualitative study. *International Journal of Mental Health Systems*, *15*(1), 81. https://doi.org/10.1186/s13033-021-00504-9

Renaldo, F., Cahyati, I. D., Dody, M., Pribadi, M. R., Fajriati, R., & Kurniawan, R. (2022). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Hello Life Dengan Metode Design Thinking. *The 1st MDP Student Conference 2022*, *1*(1).

Rizqi, M. F. A., Prihandani, K., & Voutama, A. (2023). Implementasi Design Thinking Dalam Perancangan Ui/Ux Aplikasi Kesehatan Berbasis Mobile (Studi Kasus: Pt. Sintasi). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(16), 555–569.

R, P., Sanjaya, K., Rathika, S., Hussein Alawadi, A., Makhzuna, K., Venkatesh, S., & Rajalakshmi, B. (2023). Human-Computer Interaction: Enhancing User Experience in Interactive Systems. *E3S Web of Conferences*, *399*, 04037. https://doi.org/10.1051/e3sconf/202339904037

Stein, D. J., Shoptaw, S. J., Vigo, D. V., Lund, C., Cuijpers, P., Bantjes, J., Sartorius, N., & Maj, M. (2022). Psychiatric diagnosis and treatment in the 21st century: paradigm shifts versus incremental integration. *World Psychiatry*, *21*(3), 393–414. https://doi.org/10.1002/wps.20998

Voutama, A., & Novalia, E. (2021). Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas. *Jurnal TEKNO KOMPAK*, *15*(1), 104–115.

Widodo, A. C., & Wahyuni, E. G. (2021). Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi. *AUTOMATA - Journal UII*, *2*(2).

Woraphiphat, I., & Roopsuwankun, P. (2023). The impact of online design thinking-based learning on entrepreneurial intention: the case of vocational college. *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, *12*(1), 10. https://doi.org/10.1186/s13731-023-00278-z