

Aplikasi Damai : Desain Persuasif Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Berbasis Mobile Menggunakan *User Centered Design*

Ria Indriyani¹, Rujianto Eko Saputro², Nia Millatul Izza³, Fery Afriansyah⁴,
Hasna Salsa Dhia⁵, Samsul Aimah⁶, Irwansyah Munandar⁷, Radeta Tea Makdatuang⁸

^{1,2}Program Studi Teknologi Infomasi, Universitas Amikom Purwokerto

³Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Gadjah Mada

⁴Program Studi Teknik Informatika, Universitas STEKOM Semarang

⁵Program Studi Manajemen Infomatika, STMIK Mardira Indonesia

⁶Program Studi Teknik Informatika, Universitas Banten Jaya Banten

⁷Program Studi Manajemen, Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon

⁸Program Studi Administrasi Publik, STISIPOL Raja Haji Tanjung Pinang

^{1,2}Jl. Letjend Pol. Soemarto No. 127, Purwokerto, Kab. Banyumas, Jawa Tengah 53127, Indonesia

³Jl. Geografi, Sumur, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281, Indonesia

⁴Jl. Majapahit No. 605, Pedurungan Kidul, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50192, Indonesia

⁵Jl. Soekarno Hatta No. 211, Situsaeur, Kec. Bojongloa Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40233, Indonesia

⁶Jl. Syekh Moh. Nawawi albantani No. 2, Kota serang, Banten 42171, Indonesia

⁷Jl. Pemuda Raya No.32, Kota Cirebon 45132, Indonesia

⁸Jl. Raja Haji Fisabilillah No. 48, Tanjungpinang, Kepulauan Riau 29124, Indonesia

E-mail: riaindiramandhani3@gmail.com¹, rujianto@amikompurwokerto.ac.id², nia.millatul.izza@mail.ugm.ac.id³, feryafriansyah55@gmail.com⁴, hasnadhia1@gmail.com⁵, Samsulspeed75@gmail.com⁶, seventeenirwan@gmail.com⁷, radetatea.m@gmail.com⁸

Abstrak

Kesehatan mental adalah kesehatan yang berkaitan dengan kondisi emosi, kejiwaan, dan psikis seseorang. *Anxiety disorders* atau juga dikenal sebagai gangguan kecemasan, didefinisikan sebagai kondisi di mana seseorang mengalami kecemasan dalam jumlah singkat atau episode yang intens, dan kecemasan ini dapat terjadi tanpa alasan yang jelas. Damai adalah sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang dirancang untuk membantu mengatasi masalah kesehatan mental, terutama *anxiety disorder* pada kalangan remaja. Penelitian ini berfokus pada perancangan antarmuka pengguna yang melibatkan pengguna secara langsung pada setiap tahap UCD, mulai dari kebutuhan pengguna, perancangan konsep, hingga implementasi *prototype* aplikasi. Keberhasilan pada penelitian ini adalah merancang aplikasi konsultasi kesehatan mental berbasis *mobile* yang sukses membantu remaja yang menderita kesehatan mental. Aplikasi ini berhasil menyediakan beberapa fitur seperti tes kesehatan mental, konseling *online* atau *offline* dan layanan apotek. Pada uji coba yang dilakukan terhadap 6 partisipan, keberhasilan uji coba dapat disimpulkan bahwa rata-rata *direct success* sebesar 100%, *mislick rate* sebesar 25%, dan *average duration* sebesar 38,1 detik.

Abstract

Mental health is health related to a person's emotional, mental and psychological condition. Anxiety disorders are conditions in which individuals experience anxiety for short periods of time or intense episodes, where this anxiety can occur for no apparent reason. Damai is a mobile-based application designed to help overcome mental health problems, especially anxiety disorders among teenagers. This research focuses on designing a user interface that involves users directly at every stage of UCD, starting from user needs, concept design, to implementation of application prototypes. The success of this research was designing a mobile-based mental health consultation application to help teenagers who suffer from mental health. This application successfully provides several features such as mental health tests, online or offline counseling and pharmacy services. In trials conducted on 6 participants, the success of the trial can be concluded that the average direct success was 100%, the mislick rate was 25%, and the average duration was 38.1 seconds.

Info Naskah:

Naskah masuk: 11 Januari 2024

Direvisi: 8 Juli 2024

Diterima: 31 Juli 2024

Keywords:

mental health;

user interface;

research;

user centered design.

*Penulis korespondensi:

Ria Indriyani

E-mail: riaindiramandhani3@gmail.com

1. Pendahuluan

Kesehatan mental memiliki tingkat kepentingan yang sama dengan kesehatan fisik pada setiap individu. Kesehatan mental adalah ketika seseorang individu tidak memiliki gejala gangguan mental. Dengan kesehatan mental yang baik, bagian lain dari kehidupan seseorang berfungsi secara optimal. Kesehatan fisik dan mental saling terikat [1]. Berdasarkan hasil Survei Kesehatan Jiwa Remaja Nasional Indonesia (I-NAMHS), satu dari tiga remaja, atau 34,9%, mengalami gangguan kesehatan jiwa dalam waktu dua belas bulan. Selain itu, satu dari dua puluh remaja, atau 5,5% remaja di Indonesia, memenuhi kriteria untuk mengalami gangguan kesehatan jiwa jenis tertentu [2],[3]. Artinya, satu dari tiga remaja Indonesia mengalami gangguan kesehatan mental. Angka ini cukup mengkhawatirkan, mengingat remaja merupakan generasi penerus bangsa yang akan berperan penting dalam pembangunan nasional.

Anxiety disorder (gangguan kecemasan) kondisi di mana seseorang mengalami kecemasan dalam jangka waktu singkat atau dalam episode yang *intens*, yang mungkin terjadi tanpa alasan yang jelas. Penderita gangguan kecemasan sering menghindari beberapa aktivitas sehari-hari yang dapat menyebabkan perasaan tidak nyaman bagi mereka [4]. *Anxiety disorder* mempunyai banyak penyebab, seperti asupan kafein yang berlebihan, penyalahgunaan zat, kondisi fisik yang menurun, dan lingkungan yang memicu stres. Namun, alasan paling umum dari semua ini adalah karena generasi muda saat ini takut terhadap lingkungan sekitar [5].

Terdapat sejumlah penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, sehingga dapat digunakan sebagai referensi dan *state of the art*. Penelitian perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada placeplus menggunakan pendekatan *User Centered Design*, membahas perancangan UI/UX pada aplikasi Placeplus dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) karena target pasar Placeplus spesifik pada rentang usia dan jenis pekerjaan. Selain itu metode ini melibatkan pengguna dalam proses desain dan evaluasi untuk memastikan bahwa hasil memenuhi harapan pengguna. Metode UCD berhasil digunakan dalam perancangan UI/UX Placeplus. Proses iteratif memastikan desain akhir sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna, yang menunjukkan efektivitas metode UCD dalam pengembangan platform digital ini [6]. Penelitian kedua terkait perancangan UI aplikasi konsultasi kesehatan mental berbasis mobile menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) membahas terkait penggunaan metode UCD pada perancangan aplikasi kesehatan mental berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dan berdasarkan hasil pengujiannya dinilai layak [1].

Penelitian berikutnya adalah perancangan *User Interface* Dan *User experience* aplikasi Say.Co membahas tentang mempertimbangkan elemen UI dan UX dalam perancangan aplikasinya, dan menghasilkan *prototype* yang mudah digunakan dan membantu menangani masalah kesehatan mental. Pada penelitian ini penekanan ditempatkan pada penyediaan UX yang baik dengan

berfokus pada kebutuhan dan perilaku pengguna dan UI berfokus pada estetika aplikasi[7].

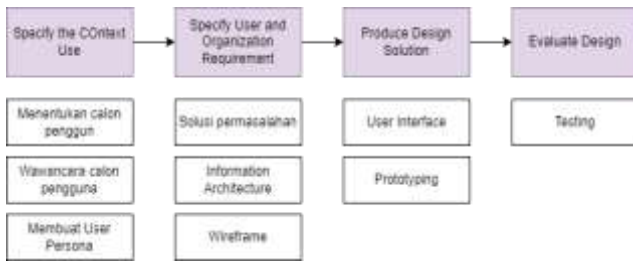
Dari penelitian-penelitian sebelumnya, bahwa perancangan aplikasi kesehatan mental menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan dikembangkan melalui pertimbangan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dapat menghasilkan sistem informasi yang dapat mempermudah pengguna yang menderita kesehatan mental. Metode UCD dapat memastikan bahwa desain aplikasi berpusat pada kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga menghasilkan produk yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Perkembangan teknologi dan akses internet membawa perubahan yang signifikan dalam bidang desain, khususnya desain antarmuka pengguna atau dikenal dengan UI/UX (*User Interface/User Experience*).[8]. *User Interface* (UI) atau antarmuka pengguna dirancang sebagai perangkat sistem informasi yang memungkinkan pengguna yang mengoperasikan perangkat tersebut dapat berinteraksi tampilan antarmuka pengguna[1]. *User experience* (UX) merupakan bentuk interaksi antara manusia dan komputer (human-computer interaction). Ini mencakup pengalaman pengguna yang berkaitan dengan kemudahan, kenyamanan, efisiensi, dan kemanfaatan saat menggunakan aplikasi seperti website, aplikasi smartphone, dan aplikasi desktop.[9]. Pendekatan *User Centered Design* (UCD) dipilih karena menempatkan pengguna sebagai pusat pada proses desain, dan memastikan bahwa aplikasi sesuai dengan kebutuhan, tujuan, dan konteks pengguna. Dengan melibatkan pengguna dalam proses desain dan evaluasi, UCD memungkinkan iterasi yang memastikan desain akhir memenuhi harapan pengguna melalui umpan balik langsung.

Penelitian ini telah berkontribusi secara signifikan untuk meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya kesehatan mental, terutama di kalangan remaja, demografi yang diketahui rentan terhadap gangguan kecemasan. Dengan menggunakan metodologi *User Centered Design* (UCD), penelitian ini secara efektif mengembangkan aplikasi konsultasi kesehatan mental yang memprioritaskan persyaratan dan kecenderungan pengguna. Inovasi ini diharapkan dapat memberikan layanan kesehatan yang lebih efisien bagi individu yang membutuhkan layanan kesehatan khususnya kesehatan mental. Penelitian ini juga bisa menjadi referensi untuk penelitian di masa yang akan datang untuk dikaji ulang oleh peneliti dan profesional di bidang kesehatan mental, terutama bagi mereka yang bekerja dibidang teknologi berbasis aplikasi untuk meningkatkan layanan kesehatan mental.

2. Metode

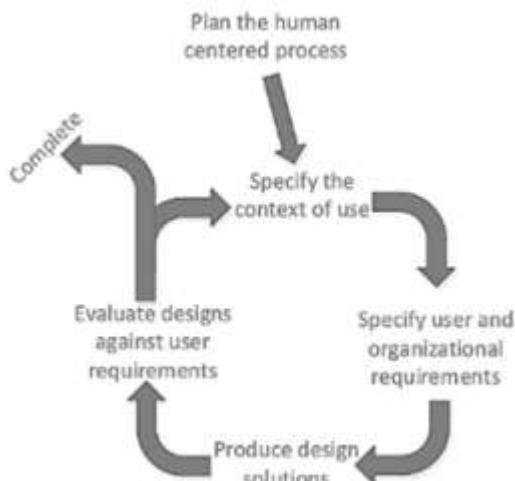
Penelitian ini merancang *user interface* dan *user experience* dengan menggunakan metode *user centered design* agar mendapatkan tampilan antarmuka aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Secara khusus, tahapan UCD di mana penelitian ini akan dilakukan ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan User Centered Design

Perancangan antarmuka ini menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*. *User Centered Design (UCD)* adalah sebuah metode yang menempatkan pengguna sebagai pusat proses desain sistem. Metode ini mengatur tujuan atau sifat, konteks, dan lingkungan sistem berdasarkan pengalaman pengguna. [10],[11],[12],[13].

Penerapan *User Centered Design (UCD)* dalam pengembangan aplikasi konsultasi kesehatan mental merupakan aspek penting dari kebaruan dalam penelitian ini. Strategi ini menjamin bahwa aplikasi yang dihasilkan secara efektif selaras dengan kebutuhan dan harapan pengguna, akibatnya meningkatkan penerimaan dan kegunaan. Penggabungan fungsi seperti konseling *online*, layanan farmasi, dan layanan *selfcare* ke dalam aplikasi konsultasi kesehatan mental merupakan sebuah terobosan baru yang signifikan. Pembaruan pada fitur ini tidak hanya memfasilitasi akses yang mudah dijangkau oleh pengguna yang menderita masalah kesehatan mental tetapi juga meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Tahapan pada metode UCD dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Metode User Centered Design (UCD)

Proses User Centered Design terdiri dari empat tahapan penting yang harus dilewati. Diantaranya [8]:

- a) *Specify the context of use* *Specify the context of use* merupakan fase untuk mengidentifikasi pengguna yang akan menggunakan aplikasi dan menjelaskan dan menggambarkan kondisi menggunakan aplikasi tersebut. Untuk mendapatkan informasi ini, peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara singkat dengan calon pengguna.

- b) *Specify user and organization requirements*. Fase ini dilakukannya proses identifikasi kebutuhan pengguna.
- c) *Produce design solution*. Fase ini dilakukan perancangan desain dan pembuatan *prototype*. *Prototype* yang sudah dirancang akan diuji kepada calon pengguna dan diharapkan masalah yang dihadapi dapat terselesaikan.
- d) *Evaluate design*. Fase ini merupakan tahap evaluasi desain yang dirumuskan pada tahap sebelumnya, dilakukannya penyesuaian dengan keinginan pengguna dan dilakukannya pengujian untuk menilai kompatibilitas dengan desain awal [12],[13],[14].

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah tahap perancangan *User Interface* dari aplikasi konsultasi kesehatan mental berbasis *mobile*, Damai.

3.1 Analisis Identifikasi Pengguna

Aplikasi Damai dirancang sebagai media bagi penderita gangguan mental khususnya *Anxiety Disorder* untuk mendapatkan penanganan yang tepat dari ahli profesional. Dengan menggunakan *User Centered Design (UCD)* penelitian ini memfokuskan kebutuhan pada remaja dengan rentang usia 17-24 tahun, memiliki masalah terkait kesehatan mental, pernah dan sering melakukan konseling baik *online* maupun *offline*. Dengan rincian segmentasi yang lengkap, analisis ini dapat disusun dengan lebih tepat sasaran dan memaksimalkan dampak positif untuk kebutuhan pengguna.

3.2 Analisis Kebutuhan Pengguna

Dalam analisis kebutuhan pengguna, penelitian ini melakukan wawancara dan kuesioner terkait pentingnya kesehatan mental. Dengan target *responden* yaitu remaja maupun pelajar yang berusia 17-24 tahun. Penyebaran kuesioner dilakukan dan mendapatkan respon dari 23 *responden* dan wawancara dilakukan dengan 7 *responden*. Hasil notulensi wawancara yang sudah dilakukan terhadap 7 *responden* akan dijabarkan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4, Tabel 5, Tabel 6, dan Tabel 7 sebagai berikut :

Tabel 1. Responden 1

Nama	Abyan
Usia	21 tahun
Pekerjaan	Mahasiswa
Domisili	Tuban
Tipe kepribadian	<i>ambivert</i>
Kesimpulan Wawancara	Abyan belum pernah menggunakan aplikasi kesehatan mental. Dia sangat peduli dengan kesehatan mentalnya, ia juga sering menceritakan permasalahannya dengan teman. Dia cukup <i>skeptis</i> dengan adanya psikolog di media sosial yang memberikan konseling secara cuma-cuma namun tidak memiliki sumber yang jelas. Abyan merasa dengan Adaya aplikasi konseling <i>online</i> ini dapat membantu penderita Kesehatan mental dengan mudah dan terorganisir.

Tabel 2. Responden 2

Nama	Fatih
Usia	22 tahun
Pekerjaan	Mahasiswa
Domisili	Jakarta
Tipe kepribadian	<i>Introvert</i>
Kesimpulan Wawancara	Fatih belum pernah menggunakan aplikasi kesehatan mental namun dia pernah berkonsultasi dengan psikiater. Dia sangat peduli dengan kesehatan mentalnya, ia juga sering menceritakan permasalahannya dengan sang kekasih. Fatih berpendapat jika tidak semua orang tau dan berani dengan konsultasi kesehatan mental, jadi Fatih menyarankan untuk memberikan fitur-fitur yang dapat menarik minat pengguna.

Tabel 3. Responden 3

Nama	Fiki
Usia	21 tahun
Pekerjaan	Mahasiswa
Domisili	Yogyakarta
Tipe kepribadian	<i>Introvert</i>
Kesimpulan Wawancara	Fiki pernah melakukan konseling dengan seorang psikolog secara <i>offline</i> . Dia sangat peduli dengan kesehatan mentalnya, ia juga seorang yang terbuka ketika terjadi masalah, ia sering bercerita dengan orang yang ia percaya. Fatih berpendapat jika akan memudahkan pengguna ketika aplikasi terhubung langsung dengan psikolog ataupun psikiater terdekat.

Tabel 4. Responden 4

Nama	Anna
Usia	19 tahun
Pekerjaan	Mahasiswa
Domisili	Yogyakarta
Tipe kepribadian	<i>Ambivert</i>
Kesimpulan Wawancara	Anna merupakan seseorang yang sering melakukan konseling dengan psikiater di suatu <i>platform</i> . Hampir tiap bulan dia melakukan konseling. Dia sangat peduli dengan kesehatan mentalnya, namun ia juga seorang yang tertutup akan masalah pribadinya. Anna berpendapat jika akan lebih mudah bagi pengguna ketika terdapat fitur chat rahasia, fitur musik penenang dan beberapa <i>afirmasi</i> yang dapat dibaca oleh pengguna.

Tabel 5. Responden 5

Nama	Febi
Usia	20 tahun
Pekerjaan	Mahasiswa
Domisili	Tanjungpinang
Tipe kepribadian	<i>Ambivert</i>
Kesimpulan Wawancara	Febi merupakan seseorang yang sering melakukan konseling dengan seorang psikolog, namun ia belum pernah menggunakan aplikasi konseling. Ia sering menangis ketika sedang ada masalah. Ia juga berpendapat akan lebih baik jika bertemu langsung dengan

profesional sehingga ia menyarankan adanya fitur konsultasi *offline*.

Tabel 6. Responden 6

Nama	Gestiani
Usia	18 tahun
Pekerjaan	Siswa
Domisili	Cimahi
Tipe kepribadian	<i>Introvert</i>
Kesimpulan Wawancara	Gestiani merupakan seorang siswi yang sangat peduli akan kesehatan mental. Meskipun ia belum pernah menggunakan aplikasi konseling ia sangat peduli dengan kesehatan mentalnya. Ia sering melakukan konseling dengan beberapa lembaga konsultasi yang datang ke sekolahannya. Baginya aplikasi konseling <i>online</i> merupakan sebuah alternatif yang dapat mempermudah penderita gangguan mental untuk melakukan penanganan terkait kesehatan mentalnya

Tabel 7. Responden 7

Nama	Rima
Usia	21 tahun
Pekerjaan	Mahasiswa
Domisili	Cirebon
Tipe kepribadian	<i>Introvert</i>
Kesimpulan Wawancara	Rima merupakan seseorang yang sangat peduli akan kesehatan mentalnya. Ia merasa mudah mendapatkan informasi terkait kesehatan mental dari media sosial. Rima juga menyarankan agar aplikasi ini dirancang dengan adanya fitur konsultasi <i>offline</i> sehingga memaksimalkan sesi konseling dengan baik antar pasien dengan ahli profesional.

Metode wawancara dilakukan secara *online*. Responden diberikan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan kesehatan mental, perasaan, pengalaman mereka ketika menghadapi permasalahan tersebut dan harapan maupun ekspektasi mereka tentang sebuah aplikasi yang dapat membantu menangani permasalahan tersebut.

Pertanyaan pada saat survei dan wawancara terdapat sedikit perbedaan, tetapi memiliki tujuan yang sama. Selama tahap wawancara, penelitian ini menggunakan panduan wawancara yang telah disiapkan untuk memastikan bahwa semua topik yang relevan tercakup. Dari hasil wawancara, dipilih 3 *responden* terbaik yang nantinya akan dijadikan acuan untuk membuat *user persona* yang dapat menjadi gambaran dari target pengguna dari aplikasi yang akan dikembangkan.

Berikut adalah hasil kebutuhan pengguna dari wawancara dan kuesioner pengguna:

- Menghubungkan pengguna secara langsung dengan Psikolog ataupun Psikiater dengan menggunakan konseling secara *chat*, *telephone*, maupun *video call*.
- Menyediakan fitur apotek untuk mempermudah pengguna mendapatkan resep dari Psikiater.
- Merancang fitur tirai khilaf sebagai media bercerita pengguna tanpa mengetahui identitas asli dari pengguna.

- d) Merancang fitur *selfcare* sebagai media untuk meningkatkan *awareness* pengguna mengenai pentingnya kesehatan mental.

3.3 Tahap Pembuatan Desain

Pada tahap ini, mulai dilakukannya perancangan yang menggambarkan alur dari aplikasi menggunakan *Information Architecture*. *Information Architecture* (IA) mencakup kebutuhan bisnis perusahaan, informasi, komponen proses dan penyatuan yang mengendalikan bisnis serta pedoman untuk memilih, membangun dan memelihara informasi tersebut [15]. Setelah pembuatan *Information Architecture* (IA), selanjutnya adalah pembuatan desain aplikasi *High Fidelity* dengan menggunakan platform Figma.

Untuk memverifikasi bahwa aplikasi konsultasi kesehatan mental berbasis *android* sejalan dengan kriteria perencanaan yang berasal dari hasil survei dan wawancara yang dilakukan, *Arsitektur Informasi* (IA) telah dirancang untuk menyusun informasi aplikasi selama interaksi pengguna. Rincian IA pada penelitian ini dijabarkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Gambar *Information Architecture* (IA)

Setelah merancang *Information Architecture* (IA), tahap selanjutnya adalah perancangan gambar kasar atau sering disebut *wireframe*. Kerangka desain aplikasi dikenal sebagai *wireframe*, yang memungkinkan untuk menata item pada halaman aplikasi sebelum proses desain sesungguhnya dimulai [16]. *Wireframe* ini dibuat pada platform Figma, dan menjadi acuan untuk susunan *high fidelity* dari aplikasi konsultasi kesehatan mental berbasis *mobile*.

a) Desain *Wireframe*

Pada tahap ini penulis mulai mendesain gambaran kasar dari aplikasi melalui *wireframe*. Sebuah *wireframe* berfungsi sebagai kerangka desain dasar dari suatu aplikasi, memungkinkan organisasi berbagai elemen pada halaman sebelum memulai fase desain yang sebenarnya [13], [17]. Pembuatan *wireframe* melibatkan pemanfaatan alat desain seperti Figma. Secara visual, *wireframe* terdiri dari garis dan kotak yang menentukan susunan elemen dalam aplikasi. *Wireframe* ini dikategorikan menjadi dua bentuk, *wireframe low-fidelity* dan *high-fidelity*

Wireframe low-fidelity berfungsi sebagai desain dasar yang menghilangkan warna, teks, dan berbagai elemen lainnya. Tujuan utamanya adalah untuk memastikan kerangka kerja dan organisasi elemen individu sebelum proses desain yang sebenarnya. Di sisi lain, *wireframe high-fidelity* merupakan sebuah pengembangan dari *wireframe low-fidelity*. Dalam *wireframe high-fidelity*,

menampilkan warna, teks, dan elemen lainnya. Pada tahap ini memungkinkan peneliti melihat struktur dan tata letak desain yang sebenarnya [18]. *Wireframe* yang didesain pada penelitian ini terdapat pada Gambar 4.



Gambar 4. Gambar *Wireframe*

b) Desain *High-Fidelity*

Berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat, maka tersusunlah rancangan akhir (*high fidelity*) dari aplikasi konsultasi Kesehatan mental berbasis *mobile* pada Gambar 5. Gambar 6, Gambar 7, Gambar 8, Gambar 9 dan Gambar 10.



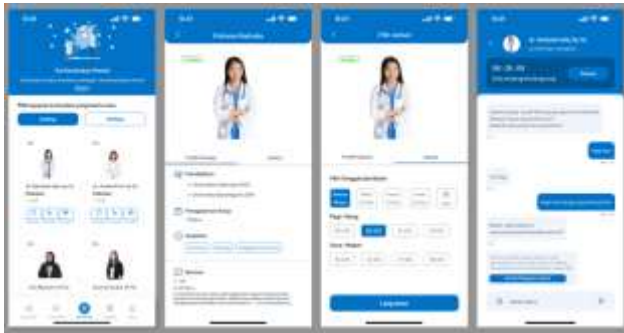
Gambar 5. Tampilan *Onboarding Screen*, *Login* dan *Daftar*



Gambar 6. Tampilan *Beranda* dan fitur utama aplikasi *Damai*



Gambar 7. Tampilan Fitur Tes Kesehatan Mental



Gambar 8. Tampilan Fitur Konseling Online.



Gambar 9. Tampilan Fitur Konseling Online.



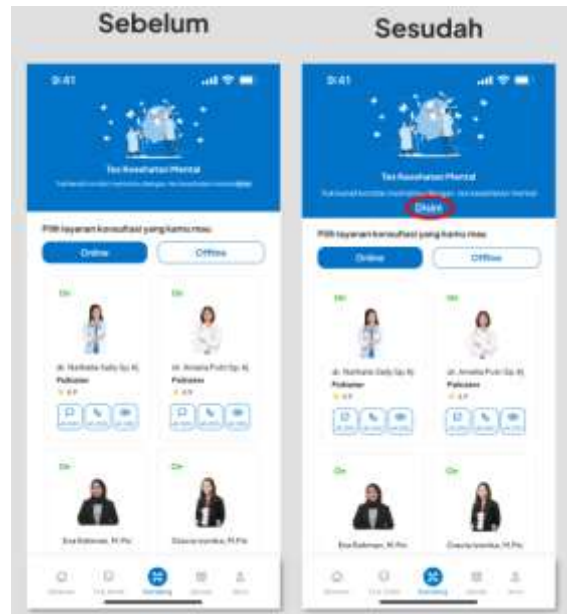
Gambar 10. Tampilan Fitur Apotek

pengguna melihat sistem yang baru dikembangkan. Pengujian dapat membantu memahami perspektif pengguna dengan lebih baik[19]. Tantangan yang didapatkan saat melakukan pengujian menggunakan platform Maze yaitu tidak terselesaikannya semua task yang ada karena dilakukan secara online. Pada Batasan pengujian yang dilakukan oleh pengguna yaitu pada fitur Tes Kesehatan Mental, Fitur Konseling Online dan Fitur Konseling Offline. Berikut adalah hasil pengujian yang dilakukan dengan platform Maze yang dijabarkan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Pengujian dengan Platform Maze

Pengujian	Fitur		
	Tes Kesehatan Mental	Konseling Online	Konseling Offline
Direct Success	16,7%	100 %	66,7%
Misclick Rate	82,6%	25%	39,7%
Avg Duration	44,4s	38,1s	59,5s

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan kepada 6 partisipan, pada skenario 1 dapat disimpulkan bahwa rata-rata partisipan masih belum bisa memahami fitur tes Kesehatan Mental sehingga mendapatkan *direct success* sebesar 16,7%, *mission unfinished* sebesar 83,3% dan durasi waktu yang diperlukan cukup lama. Berdasarkan hasil pengujian pada skenario 2 dapat disimpulkan bahwa partisipan mendapatkan hasil *direct success* sebesar 100% dengan *mission unfinished* 0% dan durasi waktu yang dihabiskan pada fitur ini tidak terlalu memakan banyak waktu. Hasil pengujian pada skenario 3 dapat disimpulkan bahwa partisipan mendapatkan hasil *direct success* 66,7%, *mission unfinished* 0% dan rata-rata durasi waktu yang dihabiskan cukup memakan banyak waktu.



Gambar 14. Hasil Redesign Fitur Tes Kesehatan Mental

3.4 Tahap Pengujian

Setelah *high fidelity* dibuat, Langkah selanjutnya adalah membuat *prototype*. *Prototype* yang telah dibuat akan diuji sebelum ditunjukkan kepada pengguna. Tahap pengujian ini sangat penting untuk mengetahui bagaimana

Berdasarkan hasil pengujian terhadap Fitur Tes Kesehatan Mental dan mendapatkan hasil pengujian yang kurang memuaskan, maka dibuatkan *redesign* fitur Tes Kesehatan Mental yang terlihat pada gambar 10. Dengan

me-redesign button yang dilingkari warna merah, diharapkan fitur Tes Kesehatan Mental tidak lagi membuat bingung pengguna.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan dari data yang didapatkan baik dari wawancara maupun kuesioner. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dirancang dapat bermanfaat bagi penderita gangguan Kesehatan mental terutama penderita *anxiety disorder*. Aplikasi konseling kesehatan mental “Damai” yang dirancang dalam penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat yang signifikan bagi pengguna yang mengalami gangguan kecemasan seperti gangguan kecemasan, tetapi juga memiliki dampak luas terhadap kesehatan mental masyarakat secara keseluruhan. Dengan fitur seperti konsultasi *online*, akses ke apotek, dan fitur *selfcare*, pengguna dapat dengan mudah mendapatkan bantuan dan dukungan yang mereka perlukan, sementara profesional kesehatan mental seperti psikolog dan psikiater dapat menjangkau lebih banyak pasien dan memberikan bantuan secara efisien. Selain itu, metode *user centered design* (UCD) yang digunakan dalam penelitian ini juga dapat memberikan panduan untuk penelitian dan pengembangan lebih lanjut di bidang aplikasi kesehatan mental.

Perancangan aplikasi ini tentu banyak memberikan kemudahan bagi pengguna terutama penderita *anxiety disorder* dalam mengelola kesehatan mental mereka. Dari tahap pengujian dapat disimpulkan bahwa pengguna masih merasa kebingungan dengan fitur Tes Kesehatan Mental, hal ini disebabkan desain antar muka masih kurang menonjol bagi pengguna sehingga perlu disempurnakan lagi. Sedangkan kesimpulan untuk fitur Konseling *Online* semua partisipan sudah memahami setiap *task* dengan baik.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada semua pihak yang terlibat pada penelitian ini dalam memfasilitasi, dukungan dan kerjasamanya hingga selesainya penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] K. Wulandari and A. Voutama, “Perancangan UI Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *J. Teknol. Sist. Inf. dan Sist. Komput. TGD*, vol. 6, pp. 445–451, 2023.
- [2] Y. Ni, mal Maula, N. Lina, and P. Studi Kesehatan Masyarakat Fakultas Ilmu Kesehatan, “Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Lingkungan Teman Sebaya Dengan Kesehatan Mental Remaja Di Sma Negeri 2 Majalengka Tahun 2023,” *J. Kesehat. komunitas Indones.*, vol. 19, no. 2, pp. 104–114, 2023.
- [3] E. F. Santika, “Jutaan Remaja Indonesia Disebut Terdiagnosis Gangguan Kesehatan Mental, Ini Jenisnya,” *KataData.com*, p. 1, 2023, [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/04/14/jutaan-remaja-indonesia-disebut-terdiagnosis-gangguan-kesehatan-mental-ini-jenisnya>
- [4] S. A. Hayati and S. Tohari, “Cognitive Behavioral Therapy (CBT) dalam Menurunkan Social Anxiety Disorder (SAD) dan Obsessive Compulsive Disorder (OCD) Pada Remaja,” *Bull. Couns. Psychother.*, vol. 4, no. 2, pp. 153–159, 2022, doi: 10.51214/bocp.v4i2.163.
- [5] A. A. Melsasail, F. Simamora, N. Almaida, N. P. Zhafira, V. A. Basuki, and U. Pembangunan Jaya, “Pandangan Agama dalam Menghadapi Anxiety Disorder yang Dialami oleh Masyarakat,” *IJM Indones. J. Multidiscip.*, vol. 1, pp. 10–21, 2023, [Online]. Available: <https://journal.csspublishing/index.php/ijm>
- [6] M. Multazam, I. V Papatungan, and B. Susanto, “Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan Pendekatan User Centered Design,” *Univ. Islam Indones.*, vol. 1, pp. 1–8, 2020, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15528/10233>
- [7] Y. S. Jamilah, “Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co,” *J. Desain Komun. Vis.*, vol. 9, no. 2, pp. 73–78, 2022, doi: 10.26858/tanra.v9i1.29458.
- [8] K. KHADIJAH, “Studi Perbandingan Metodologi Ui/Ux (Studi Kasus: Prototype Aplikasi Pdbi Academic Information System),” *Knowl. J. Inov. Has. Penelit. dan Pengemb.*, vol. 2, no. 4, pp. 292–301, 2023, doi: 10.51878/knowledge.v2i4.1808.
- [9] R. A. Murdiono, H. Tolle, and A. P. Kharisma, “Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Mobile Penjualan Tiket Online,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 5, pp. 2078–2085, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.uib.ac.id>
- [10] Q. Virginia, J. Tambayong, and U. Multimedia, “Gambar 2.1. Aliran Proses User Centered Design (UCD),” pp. 6–14.
- [11] M. Rifai and M. Akbar, “Implementasi Metode User Centered Design (Ucd) Pada Pembangunan Sistem Penyediaan Obat Berbasis Android,” *J. Pengemb. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 1, no. 4, pp. 197–208, 2021, doi: 10.47747/jpsii.v1i4.552.
- [12] M. P. Eugenia, M. Abdurrofi, B. Almahenzar, and A. Khoirunnisa, “Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website,” *Semin. Nas. Off. Stat.*, vol. 2022, no. 1, pp. 573–584, 2022, doi: 10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1454.
- [13] T. D. A. Dakhilullah and B. Suranto, “Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star,” *Automata*, 2022.
- [14] Y. V. Akay, A. J. Santoso, and F. L. S. Rahayu, “Metode User Centered Design (UCD) Dalam Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Tindak Kriminalitas (Studi Kasus : Kota Manado),” no. Amborowati, pp. 1–6, 2015.
- [15] D. Herawati, D. Yudi, and S. Gondokaryono, “Perancangan Enterprise Architecture Proses Pelatihan Kerja PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE PROSES PELATIHAN KERJA ENTERPRISE ARCHITECTURE DESIGNS OF VOCATIONAL TRAINING PROCESS,” pp. 169–196, 2014.
- [16] Ratna Nur Fadilah and Dhian Sweetania, “Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Ilm. Tek.*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, 2023, doi: 10.56127/juit.v2i2.826.
- [17] B. Dharma Jaya and E. P. Agustini, “Perancangan Wireframe User Interface Semesta Baca menggunakan Figma,” *Bina Darma Conf. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 3, pp. 689–703, 2022.
- [18] “View of PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING.”

<https://journal.admi.or.id/index.php/JUIT/article/view/826/1024> (accessed Jan. 10, 2024).

[19] J. Teknologi, S. Informasi, K. Tgd, M. Hasibuan, and A. Voutama, "Perancangan Tampilan Antarmuka Berbasis

Aplikasi Mobile Agro Tech Dengan Metode Design Thinking Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD," vol. 6, pp. 527–538, 2023.