

PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN APLIKASI MOBILE MINDCARE UNTUK DUKUNGAN KESEHATAN MENTAL DI INDONESIA

Luh Putu Nikita Audreyanti Darmawan^{1*}, I Nyoman Tri Anindia Putra²

^{1,2}Universitas Pendidikan Ganesha; alamat; Jalan Udayana No.11, Buleleng telp/Fax (0362) 22570

Keywords:

Kesehatan Mental;
Aplikasi Mobile;
Design Thinking.

Correspondent Email:

nikita.audreyanti@student.un
diksha.ac.id

Abstrak - Kesehatan mental menjadi isu penting di era digital, terutama bagi generasi muda yang rentan mengalami stres, kecemasan, dan tekanan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menguji antarmuka aplikasi MindCare ID sebagai platform mobile yang mendukung layanan kesehatan mental digital di Indonesia. Metode yang digunakan adalah Design Thinking, yang meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Proses perancangan menghasilkan beberapa fitur utama, yaitu MoodSync, MindScan, Community, dan Crisis Button sebagai inovasi dukungan psikologis cepat dan aman. Pengujian usability dilakukan menggunakan platform Maze untuk menilai efektivitas dan efisiensi desain antarmuka. Hasil pengujian menunjukkan rata-rata success rate sebesar 86,7%, dengan misclick rate terendah pada fitur Crisis Button dan tertinggi pada MindScan. Temuan ini menunjukkan bahwa antarmuka MindCare ID mudah digunakan dan efisien, meskipun masih diperlukan penyempurnaan pada alur interaksi pengguna. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan lebih lanjut aplikasi kesehatan mental digital yang empatik, aman, dan inklusif bagi masyarakat Indonesia.



Copyright © [JITET](#) (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan). This article is an open access article distributed under terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC)

Abstract - Mental health has become an increasingly important issue in the digital era, especially among young people who are vulnerable to stress, anxiety, and social pressure. This study aims to design and evaluate the user interface of the MindCare ID mobile application as a digital mental health support platform in Indonesia. The research applies the Design Thinking method, consisting of the empathize, define, ideate, prototype, and test stages. The design process resulted in several main features, including MoodSync, MindScan, Community, and Crisis Button, which serve as innovative tools for quick and secure psychological support. Usability testing was conducted using the Maze platform to assess the effectiveness and efficiency of the interface design. The results show an average success rate of 86.7%, with the lowest misclick rate found in the Crisis Button feature and the highest in MindScan. These findings indicate that the MindCare ID interface is easy to use and efficient, although further refinement is needed to improve the interaction flow. This study contributes as a foundation for developing empathetic, safe, and inclusive digital mental health applications in Indonesia.

1. PENDAHULUAN

Dengan peningkatan kasus gangguan mental dan angka bunuh diri yang mengkhawatirkan,

kesehatan mental menjadi masalah penting di Indonesia. Laporan menunjukkan 1.350 kasus bunuh diri pada tahun 2023, menunjukkan

bahwa intervensi pencegahan dan layanan dukungan yang lebih luas[1]. Solusi digital berbasis ponsel membuat layanan kesehatan mental yang lebih mudah dijangkau oleh masyarakat luas. Hal ini disebabkan oleh stigma sosial, rasio tenaga kesehatan jiwa yang rendah di banyak daerah, dan biaya yang masih membuat akses terhadap layanan kesehatan mental profesional terbatas.

Namun, penelitian perancangan antarmuka menunjukkan bahwa elemen usability dan UI/UX sering menjadi hambatan untuk adopsi desain yang empatik dan mudah digunakan sangat penting untuk aplikasi yang benar-benar membantu pengguna, bukan menambah beban. Studi tentang aplikasi kesehatan mental, seperti MindEase, menekankan pentingnya desain yang ramah pengguna untuk efektivitas layanan[1]. Metode yang digunakan adalah Design Thinking, yang berfokus pada memahami yang dibutuhkan pengguna dan membuat solusi yang inovatif dan praktis. Pengujian yang dilakukan menggunakan platform Maze bertujuan untuk mengetahui seberapa mudah desain antarmuka digunakan dan seberapa efektif pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan efektif, efisien, dan tanpa kesulitan navigasi. Tingkat keberhasilan (success rate), waktu penyelesaian (completion time), dan tingkat kesalahan interaksi (error rate) diperoleh dari Maze, yang merupakan indikator utama dalam menilai kualitas kegunaan (usability) antarmuka aplikasi MindCare. Hasil yang diharapkan adalah desain antarmuka yang empatik, mudah digunakan, dan layak digunakan untuk meletakkan dasar untuk pengembangan aplikasi kesehatan mental berbasis mobile[2].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Metode Design Thinking

Metode Design Thinking adalah pendekatan pengembangan produk yang berpusat pada pengguna (user-centered), dengan tahapan utama yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Metode ini efektif untuk merancang antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi digital karena menekankan empati terhadap pengguna dan iterasi desain berdasarkan umpan balik[2].

Metode Design Thinking dipilih sebagai kerangka kerja utama penelitian karena penelitian ini juga berfokus pada antarmuka

aplikasi kesehatan mental dan ingin membuat desain yang ramah pengguna.

2.2 UI/UX

Prinsip-prinsip dasar pengalaman pengguna dan antarmuka (UI/UX) seperti konsistensi tampilan, navigasi yang jelas, dan kemudahan interaksi sangat relevan untuk keberhasilan aplikasi mobile, terutama di bidang kesehatan mental di mana kepercayaan dan kenyamanan pengguna sangat penting[3]. Oleh karena itu, penelitian ini akan membangun antarmuka aplikasi MindCare berdasarkan prinsip UI/UX yang berorientasi pengguna untuk membuat aplikasi mudah digunakan dan memberikan pengalaman pengguna yang nyaman.

2.3 Pengujian Usability

Pengujian ini menggunakan platform Maze untuk menilai kemudahan penggunaan (usability) antarmuka aplikasi MindCare. Maze digunakan untuk melacak interaksi pengguna dengan prototype antarmuka, termasuk tingkat keberhasilan, waktu penyelesaian tugas, dan kesalahan navigasi.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pembuatan antarmuka pengguna untuk aplikasi mobile MindCare yang bertujuan untuk mendukung kesehatan mental di Indonesia. Metode ini digunakan melalui pendekatan Design Thinking. Proses yang digunakan terdiri dari Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan test[2]. Rancangan penelitian juga mencakup membuat prototype antarmuka dan melakukan pengujian usability.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

- **Empathize**

Mewawancarai dan mengamati target pengguna seperti mahasiswa dan karyawan muda tentang kebutuhan dan kesulitan aplikasi kesehatan mental.

- **Define**

Menyusun daftar fitur antarmuka utama berdasarkan survei untuk menentukan kebutuhan pengguna.

- **Ideate**

Mengumpulkan ide untuk membuat desain antarmuka yang ramah pengguna

- **Prototype**

Membangun prototype interaktif aplikasi MindCare menggunakan platform Figma.

- **Test**

Uji usability menggunakan platform Maze yang terhubung ke prototype Figma untuk mendapatkan skor kuantitatif kemudahan pengguna[3].

3.3. Sumber Data

Dalam penelitian ini, melibatkan 15 responden pelajar dan karyawan muda di Bali yang tertarik dengan layanan kesehatan mental digital dan sedang menggunakan aplikasi kesehatan mental tetapi tidak konsisten. Sampling purposive digunakan untuk memilih responden yang berusia antara 18-30 tahun dan tidak pernah menggunakan aplikasi kesehatan mental secara teratur.

3.4. Teknik Analisis Data

- **Analisis Kualitatif**

Hasil dari data wawancara dan observasi pada tahap Empathize dan Define, kemudian dilakukan analisis tematik untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan hambatan penggunaan aplikasi kesehatan mental.

- **Analisis Kuantitatif**

Data hasil pengujian diperoleh dari platform Maze, meliputi rata-rata waktu penyelesaian (average completion time), tingkat keberhasilan pengguna (success rate), dan tingkat kesalahan klik (misclick rate). Hasil pengujian digunakan untuk menilai seberapa efektif dan efisien desain antarmuka MindCare ID. Selanjutnya, nilai-nilai ini digunakan untuk menentukan kelebihan dan kekurangan dari desain antarmuka.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Empathize

Tahap Empathize dilakukan dengan mewawancarai 15 responden yang terdiri dari mahasiswa dan pekerja muda berusia 18-30 tahun di Bali. Tujuannya untuk memahami kebutuhan pengguna terkait aplikasi kesehatan mental. Dari hasil survei diperoleh temuan penting yaitu

- 80% responden merasa sangat sulit saat mempertahankan rutinitas mental health journaling karena sifatnya terlalu manual.
- 65% pengguna menginginkan fitur yang bisa “mengenal kondisi emosional” tanpa harus mengisi form setiap kali.

- 70% responden menilai pentingnya fitur privasi dan anonim dalam aplikasi kesehatan mental.

Hasil ini menunjukkan bahwa dukungan emosional harus diberikan secara proaktif dan empatik. Temuan ini mendukung penelitian Muhammad yang menemukan bahwa antarmuka empatik dapat membuat aplikasi kesehatan mental berbasis *mobile* lebih ramah pengguna[6]. Zukhrian Shafarazaq yang menyatakan bahwa desain empatik dalam pembuatan aplikasi kesehatan mental membantu pengguna merasa lebih terhubung dengan sistem[5].

4.2 Define

Tahap Define berpusat pada upaya memahami kesulitan utama pengguna dan merumuskan pernyataan masalah sebagai panduan dalam mendesain.

Tabel 1. Masalah Pengguna

Masalah Pengguna	Solusi
Journaling terlalu manual	Penggunaan fitur Moody untuk deteksi pola mood secara otomatis
Kurang dukungan personal	Notifikasi rekomendasi yang adaptif
Privasi yang rendah pada komunitas digital	Sistem interaksi anonim berbasis nickname
Tampilan aplikasi membosankan	Desain UI dengan tone warna pastel menenangkan

4.3 Ideate

Tahap ini merupakan proses menemukan dan mengembangkan ide berdasarkan hasil empathize dan define. Tujuannya adalah untuk menemukan solusi kreatif yang empatik terhadap masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Beberapa ide utama yang dikembangkan meliputi

- **Fitur Moody**

Fitur ini menjadi ide pertama yang membedakan aplikasi serupa. Moody adalah sistem adaptif yang dapat mengidentifikasi suasana hati pengguna berdasarkan perilaku digital, seperti berapa lama waktu berinteraksi dengan aplikasi.

Pola ini dapat digunakan oleh aplikasi untuk memberikan saran yang lebih personal. Metode ini menggabungkan elemen psikologis dan teknologi preventif untuk merespon stres dan mencegah munculnya stres berat secara dini. Menurut Ambariyono & Nuryasin kunci keberhasilan aplikasi kesehatan digital adalah personalisasi berbasis perilaku[7].

- **Fitur MindScan**

Fitur MindScan dimaksudkan untuk menjadi alat evaluasi diri ringan yang berisi pertanyaan psikologis sederhana. Pengguna menjawab 5 pertanyaan tentang suasana hati mereka, pola tidur mereka dan tingkat stres mereka setiap hari. Hasilnya dipresentasikan dalam bentuk skor mood dan rekomendasi tindakan. Tujuannya bukan untuk membuat diagnosis tetapi untuk meningkatkan kesadaran diri pengguna tentang kondisi emosionalnya.

- **Crisis Button**

Fitur Crisis Button pada aplikasi dirancang sebagai jalur darurat apabila pengguna sedang mengalami krisis psikologis mendadak. Sistem ini terhubung langsung ke psikolog tanpa proses pembayaran di muka. Pada fitur ini memungkinkan pengguna untuk melakukan voice/video call dengan psikolog yang tersedia di jam tersebut. Pendekatan ini sesuai dengan rekomendasi World Health Organization yang menyarankan agar layanan bantuan psikologis digital menghapus administratif ketika pengguna berada dalam kondisi krisis. Setelah sesi konsultasi selesai pengguna akan menerima notifikasi untuk melakukan pembayaran. Model ini umum digunakan karena penerapan model bantuan darurat digital yang menekankan empati dan kemudahan akses dapat meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap aplikasi kesehatan mental karena memberikan rasa didampingi situasi genting[3].

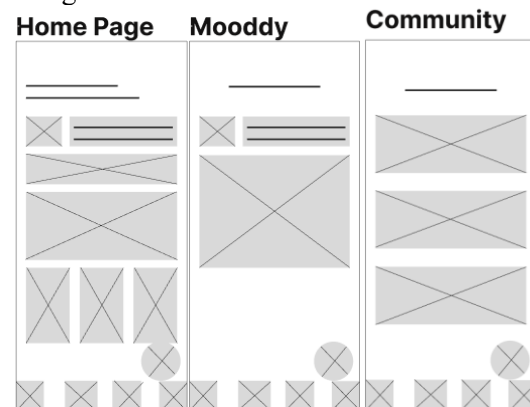
- **Community**

Aplikasi MindCare memiliki fitur komunitas yang mirip dengan platform media sosial konvensional, yang memungkinkan pengguna berbagi perasaan dan pengalaman secara anonim. Pengguna dapat menulis curhatan singkat,

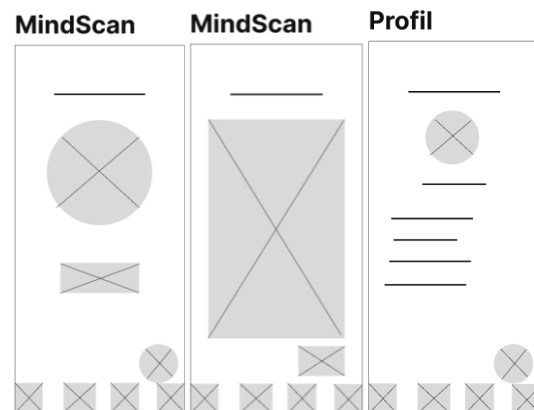
menawarkan dukungan emosional kepada pengguna lain.

4.4 Prototype

Tujuan dari tahap prototype adalah untuk mengubah konsep dan kebutuhan pengguna menjadi rancangan visual yang dapat diuji. Alur interaksi pengguna dan tampilan antarmuka aplikasi MindCare didesain menggunakan Figma. Warna yang digunakan adalah biru muda yang dipilih untuk menciptakan suasana tenang.



Gambar 1. Prototype



Gambar 2. Prototype

Hasil rancangan ini menjadi dasar tahap Testing menggunakan Maze untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan dan efektivitas navigasi antarmuka aplikasi MindCare.

4.3 Perancangan Antar Muka (UI/UX)

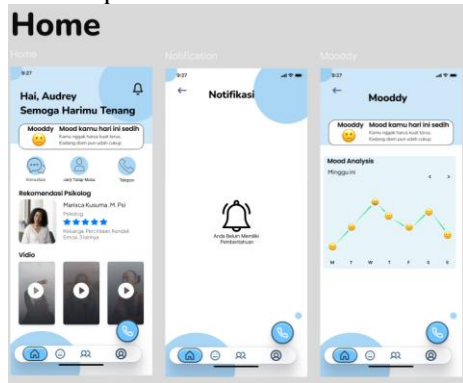
Aplikasi MindCare ID menggunakan pendekatan user-centered design untuk membuatnya mudah digunakan dan memberikan pengalaman emosional yang baik bagi pengguna. Aplikasi Figma digunakan

untuk merancang desain dengan mempertimbangkan prinsip usability.

Tujuan utama perancangan UI/UX ini adalah membuat lingkungan digital yang tenang, empatik, dan mudah digunakan. Ini sesuai dengan demografi pengguna aplikasi kesehatan mental di Indonesia[8].

Beberapa prinsip utama desain berbasis pengguna digunakan saat merancang antarmuka MindCare. Prinsip pertama adalah konsistensi visual, yang berarti bahwa setiap komponen antarmuka dibuat dengan gaya, warna, dan tipografi yang sama sepanjang halaman untuk menciptakan pengalaman yang kohesif dan mudah dikenali. Selain itu, prinsip kemudahan navigasi diterapkan, dengan satu langkah di bawah navigasi bar dapat mengakses seluruh menu utama, memungkinkan pengguna berpindah antar halaman dengan cepat tanpa bingung.

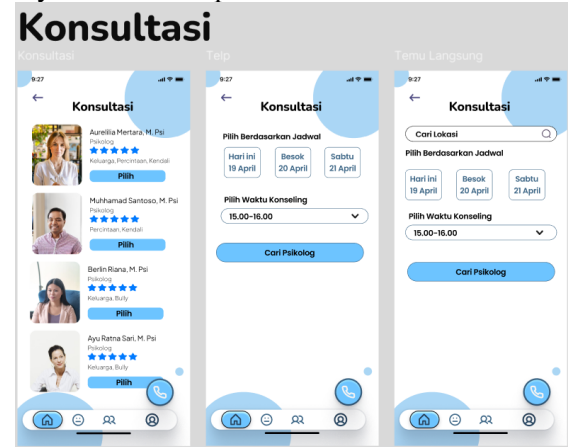
Prinsip berikutnya adalah tampilan minimalis, di mana elemen visual disusun secara sederhana untuk mengurangi beban kognitif dan menjaga fokus pengguna pada informasi penting. Selain itu, untuk menciptakan suasana yang tenang, aman, dan menenangkan bagi pengguna, digunakan pendekatan empati visual dengan menggunakan palet warna pastel biru muda.



Gambar 3. UI Home Screen

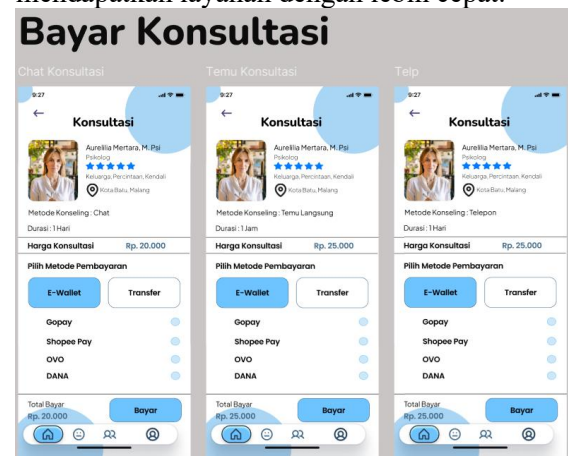
Pada bagian Home Screen terdapat fitur Moody yang berfungsi untuk membantu pengguna mengenali dan memantau suasana hati mereka setiap hari. Selain itu, disediakan pula fitur pemesanan psikolog, yang memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan tenaga profesional melalui layanan chat, panggilan suara, maupun pertemuan langsung sesuai jadwal yang dipilih. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur Crisis Button, yaitu tombol darurat yang selalu tersedia di setiap

halaman aplikasi. Fitur ini dirancang untuk memberikan akses cepat bagi pengguna yang sedang berada dalam kondisi psikologis serius agar dapat segera menghubungi psikolog atau layanan bantuan profesional.



Gambar 4. UI Konsultasi

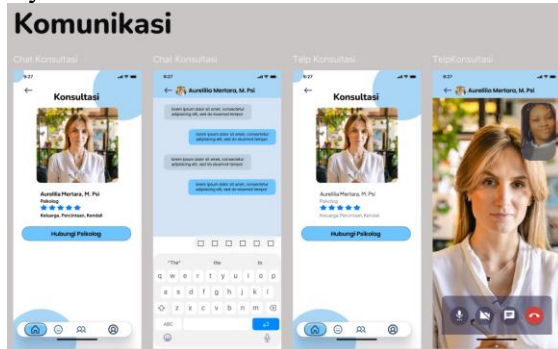
Pada screen pertama, pengguna dapat menggunakan layanan chat untuk memilih psikolog yang diinginkan untuk sesi konsultasi. Pada screen kedua dan ketiga, mereka juga dapat memilih waktu yang sesuai untuk melakukan panggilan suara atau pertemuan tatap muka dengan psikolog. Untuk layanan konsultasi melalui panggilan suara dan pertemuan langsung, sistem akan secara otomatis menyesuaikan ketersediaan psikolog, sehingga pengguna tidak perlu memilih psikolog secara manual. Tujuan dari metode ini adalah untuk memastikan distribusi jadwal yang efektif dan memudahkan pengguna mendapatkan layanan dengan lebih cepat.



Gambar 5. UI Pembayaran

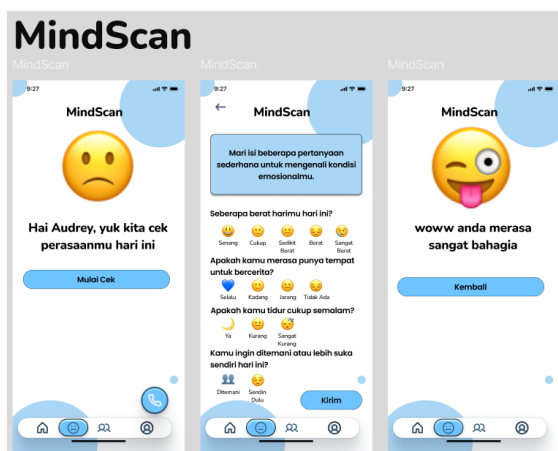
Pengguna dapat membayar untuk sesi konsultasi dengan psikolog yang

direkomendasikan oleh aplikasi atau dengan psikolog yang mereka pilih secara mandiri. Pembayaran dapat dilakukan dengan berbagai metode yang mudah digunakan, seperti e-wallet dan transfer bank, yang memberikan fleksibilitas dan kemudahan untuk transaksi. Fitur ini dirancang untuk mendukung kenyamanan pengguna serta mengurangi hambatan administratif dalam memperoleh layanan kesehatan mental.



Gambar 6. UI Komunikasi dengan psikolog

Setelah pengguna menyelesaikan proses transaksi pembayaran, mereka dapat langsung memulai sesi komunikasi dengan psikolog yang telah dipesan. Interaksi ini dapat dilakukan melalui berbagai mode komunikasi yang disediakan aplikasi, seperti chat, panggilan suara, maupun pertemuan tatap muka sesuai pilihan pengguna. Desain alur ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang efisien dan tanpa hambatan, sehingga pengguna dapat segera memperoleh dukungan psikologis setelah proses administrasi selesai.



Gambar 7. UI MindScan

Pada bagian ini, pengguna dapat menggunakan fitur MindScan untuk melakukan

pemeriksaan suasana hati dan kondisi emosional. Fitur ini berisi lima pertanyaan acak yang berkaitan dengan keadaan psikologis pengguna, seperti tingkat stres, rasa cemas, atau kebahagiaan yang dirasakan pada hari tersebut. Pertanyaan disusun dengan bahasa yang halus dan tidak menghakimi, sehingga pengguna dapat merasa nyaman saat menjawabnya. Sistem akan menampilkan hasil analisis sederhana yang menunjukkan kondisi emosional pengguna saat itu, seperti "tenang", "cemas ringan", atau "lelah emosional" setelah semua pertanyaan dijawab.



Gambar 8. UI Komunitas

Pada bagian ini, pengguna dapat menggunakan fitur komunitas untuk membagikan pengalaman mereka, perasaan, atau peristiwa yang mereka alami. Fitur ini berfungsi sebagai tempat aman bagi pengguna untuk berbicara dan mendapatkan dukungan emosional dari sesama pengguna aplikasi. Setiap unggahan dapat berupa teks singkat yang reflektif tentang suasana hati atau pengalaman sehari-hari. Privasi dan anonimitas sangat penting untuk fitur ini. Pengguna dapat menggunakan nama samaran (anonim) untuk melindungi identitas pribadi. Selain itu, pengguna dapat membuat lingkungan online yang saling mendukung dan bebas stigma dengan memberikan tanggapan positif seperti like atau komentar positif pada unggahan pengguna lain.

Secara keseluruhan, tujuan dari antarmuka pengguna aplikasi MindCare adalah untuk membuat lingkungan digital yang empatik, mudah diakses, dan aman secara emosional. Setiap komponen visual, mulai dari pemilihan warna pastel hingga penggunaan bahasa yang lembut, dirancang untuk membantu orang yang mengalami stres merasa lebih baik. Karena

struktur navigasi yang sederhana dan tata letak yang konsisten, pengguna dapat berinteraksi tanpa mengalami tekanan kognitif.

4.4 Pengujian Usability dengan Maze

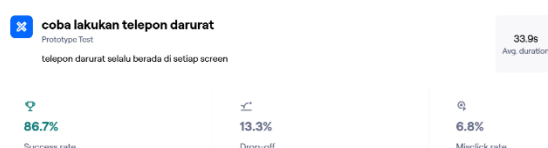
Proses pengujian dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan (usability) dari desain antarmuka aplikasi MindCare ID. Ini dilakukan melalui platform Maze, alat pengujian berbasis daring yang memungkinkan peneliti melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan prototipe yang dibuat di Figma. Tujuan utama pengujian ini adalah untuk mengetahui seberapa mudah antarmuka digunakan, dipahami, dan digunakan oleh pengguna. Pengujian ini meminta peserta melakukan tugas-tugas tertentu, seperti memesan psikolog, melakukan pemeriksaan suasana hati melalui fitur MindScan, dan mengakses tombol darurat atau CrisisButton.

Tiga komponen utama digunakan untuk mengevaluasi setiap tugas yaitu tingkat keberhasilan (success rate), waktu penyelesaian (completion time), dan tingkat kesalahan. Ketiga metrik tersebut digunakan sebagai indikator umum untuk pengujian usability untuk mengevaluasi efisiensi dan efektivitas desain antarmuka[10]. Data kuantitatif seperti persentase keberhasilan tugas dan heatmap area interaksi pengguna disajikan dalam hasil Maze. Peneliti dapat menggunakan data ini untuk menemukan komponen antarmuka yang masih membingungkan atau tidak efisien.

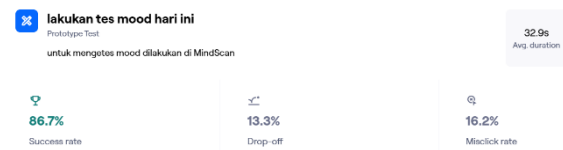
Maze secara otomatis mencatat metrik keberhasilan, drop-off, misclick, dan rata-rata waktu penyelesaian selama pengujian. Berikut menunjukkan hasil pengujian usability untuk setiap skenario tugas.



Gambar 9. Hasil Pengujian 1



Gambar 10. Hasil Pengujian 2



Gambar 11. Hasil Pengujian 3

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan benar, dengan rata-rata keberhasilan 86,7%. Fitur MindScan memiliki nilai misclick tertinggi sebesar 16,2%, yang menunjukkan bahwa beberapa pengguna masih kesulitan memahami alur navigasi fitur tersebut. Namun, tombol darurat Crisis memiliki waktu penyelesaian tercepat (33,9 detik), yang menunjukkan bahwa tombol ini mudah ditemukan dan digunakan di berbagai halaman aplikasi. Hasil menunjukkan bahwa antarmuka MindCare ID memenuhi kriteria usability yang baik berdasarkan metrik efektivitas dan efisiensi interaksi pengguna. Namun, bagian MindScan masih membutuhkan penyempurnaan untuk meningkatkan kejelasan visual area interaksi dan mengurangi tingkat kesalahan klik.

5. KESIMPULAN

- Dengan menggunakan metode Design Thinking, penelitian ini berhasil merancang antarmuka pengguna mobile MindCare sebagai media dukungan kesehatan mental digital berbasis ponsel. Metode ini memungkinkan desain yang empatik, berfokus pada kebutuhan pengguna, dan membuat aplikasi mudah digunakan oleh masyarakat umum.
- Hasil pengujian usability menggunakan Maze menunjukkan bahwa antarmuka aplikasi MindCare mudah digunakan dan efisien, dengan tingkat keberhasilan rata-rata 86,7% dan tingkat misclick di bawah 10% pada sebagian besar tugas.
- Meskipun hasil pengujian menunjukkan nilai usability yang baik, masih ditemukan area yang perlu diperbaiki, terutama pada fitur MindScan yang memiliki misclick rate tertinggi. Hal ini menunjukkan perlunya penyederhanaan alur interaksi dan peningkatan umpan balik visual bagi pengguna.
- Secara keseluruhan, aplikasi MindCare ID memenuhi standar efektivitas dan

efisiensi melalui indikator usability testing. Temuan ini dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan lebih lanjut, seperti memasukkan layanan konsultasi profesional secara online dan tahap implementasi sistem.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan terhadap penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada dosen pembimbing dan tim akademik yang telah memberikan arahan serta masukan berharga dalam proses perancangan aplikasi MindCare. Penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang telah membantu melalui diskusi, penyediaan referensi, serta dukungan moral sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Hamdandi, R. Chandra, F. Bachtar, N. Laís, D. A. Sastika, and M. R. Priyadi, "Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *MDP Student Conf. 2022*, vol. 1, no. 1, pp. 504–511, 2022.
- [2] Z. Shafarazq, V. A. Bramasta, L. A. Avdillah, and Y. Sahria, "Penerapan metode design thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi edukasi dan konsultasi kondisi kesehatan mental," *J. Rekayasa Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 1, no. 2, p. 82, 2023.
- [3] H. H. Lukmana and M. Al-Husaini, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile untuk Pencegah Stunting pada Anak di Indonesia Menggunakan Metode Design Thinking," *METHOMIKA J. Manaj. Inform. dan Komputerisasi Akunt.*, vol. 8, no. 2, pp. 187–198, 2024, doi: 10.46880/jmika.vol8no2.pp187-198.
- [4] S. Afrizal, R. Prihatni, and S. Hastono, "Evaluasi kualitas aplikasi kesehatan menggunakan System Usability Scale," *J. Manaj. Inf. Kesehat. (Health Inf. Manag.)*, vol. 9, no. 1, pp. 1–9, 2024.
- [5] B. Ardiansyah and E. I. Sela, "Evaluasi dan Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi Kesehatan Berbasis Kebutuhan Pengguna Informatika , Fakultas Ilmu Komputer , Universitas Teknologi Yogyakarta , Indonesia EVALUATION AND DESIGN OF HEALTH APPLICATION USER INTERFACE," *Jpti*, vol. 5, no. 5, pp. 1497–1511, 2025.
- [6] N. S. Syafaat, H. Fitriyah, and E. R. Widasari, "Sistem Kendali Intensitas Cahaya dan Kelembaban Tanah untuk Umbi Porang (*Amorphophallus Oncophyllus*) menggunakan Metode Logika Fuzzy," ... *Teknol. Inf. dan Ilmu ...*, vol. 6, no. 9, pp. 4181–4187, 2022, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11532%0Ahttp://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/11532/5115>
- [7] N. I. Ambariyono and I. Nuryasin, "Implementasi Design Thinking Dalam Desain Ui / Ux Aplikasi," vol. 9, no. 2, pp. 293–305, 2025.
- [8] M. N. Ghufroon, K. R. Azmi, and H. A. Al-Giffari, "Peer support and the mental health of Indonesian migrant workers: The mediating role of spiritual well-being and coping strategies," *Psikohumaniora*, vol. 9, no. 1, pp. 21–36, 2024, doi: 10.21580/pjpp.v9i1.20341.
- [9] M. Fishwick, "Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things," *J. Am. Cult.*, vol. 27, no. 2, pp. 234–234, 2004, doi: 10.1111/j.1537-4726.2004.133_10.x.
- [10] Z. Septianingrum and Z. Nadia, "Perancangan User Interface Aplikasi 'Impruv' Sebagai Akses Digital Layanan Kesehatan Mental," *Desainpedia J. Desain Prod. dan Desain Komun. Vis.*, vol. 1, no. 2, p. 60, 2022, doi: 10.36262/dpj.v1i2.637.
- [11] T. B. Rahayu, S. Supriyanti, J. Kasim, M. Munazar, and A. Y. Vandika, "Use of Mobile Applications for Monitoring Adolescent Mental Health," *J. World Futur. Med. Heal. Nurs.*, vol. 2, no. 2, pp. 264–275, 2024, doi: 10.70177/health.v2i2.761.
- [12] I. G. A. I. Kartini, G. S. Darma, and I. P. B. Sutrisna, "A Mental Health App Adoption: Perception, Social Dynamics and Mental Health Need Moderation," *Quant. Econ. Manag. Stud.*, vol. 5, no. 4, pp. 862–870, 2024, doi: 10.35877/454ri.qems2732.
- [13] U. Khoirot, F. Astutik, A. Furqon, A. Suseno, B. Alvasa, and Nurdiansyah, "Pengembangan Aplikasi Skrining Kesehatan Mental," *J. Econ. Perspect.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–4, 2022, [Online]. Available: <http://www.ifpri.org/themes/gssp/gssp.htm%0Ahttp://files/171/Cardon - 2008 - Coaching d' quipe.pdf%0Ahttp://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/%0Ahttps://doi.org/10.1080/23322039.2017>
- [14] N. Wulandari, A. Kartini, and C. Tri Purnami, "Effectiveness of Digital Interventions in

- Improving Knowledge and Attitudes of Adolescent Mental Health: A scoping review,” *J. Indones. Sos. Teknol.*, vol. 6, no. 1, pp. 557–577, 2025, doi: 10.59141/jist.v6i1.8904.
- [15] N. P. S. A. Putri and I. N. T. A. Putra, “Evaluasi Usability pada Aplikasi Layanan Psikolog Psykay Menggunakan System Usability Scale,” *J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 2, pp. 885–894, 2025, doi: 10.32672/jnkti.v8i2.8949.
- [16] W. Septiani, N. Rahmawati, D. M. Safitri, and M. Luis, “Usability evaluation for mobile health application: Systematic Literature Review,” *Sinergi (Indonesia)*, vol. 28, no. 2, pp. 287–304, 2024, doi: 10.22441/sinergi.2024.2.009.
- [17] S. Rahmawati, K. D. Wijanarko, A. Pratama, Z. Napitupulu, and I. A. Yuandi, “Enhancing Patient Experience through UX Design in Digital Healthcare Business Platforms: A Review,” *Nusant. Comput. Des. Rev.*, vol. 2, no. 2, pp. 51–62, 2024, doi: 10.55732/ncdr.v2i2.1642.
- [18] V. G. Utomo, H. Widhiastuti, R. Heryanti, and M. N. I. B. Susilo, “Usability Test of Mental Health Application MoodPath with Software Usability Measurement Inventory,” *J. Transform.*, vol. 23, no. 1, pp. 41–53, 2025, doi: 10.26623/transformatika.v23i2.12041.