

**Pengembangan *Website Kesehatan Mental* Menggunakan Metode *UX Design Thinking* dan Teknik Manajemen Diri sebagai Alat Bantu Siswa yang Mengalami *Inferiority Feeling*
Studi Kasus: Mts XYZ**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Ilmu Komputer



Disusun oleh:

Tasya Shofa Fauziah

1900718

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN
ALAM UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**PENGEMBANGAN WEBSITE KESEHATAN MENTAL MENGGUNAKAN
METODE UX DESIGN THINKING DAN TEKNIK MANAJEMEN DIRI
SEBAGAI ALAT BANTU SISWA YANG MENGALAMI INFERIORITY
FEELING STUDI KASUS : MTS XYZ**

Disusun Oleh

Tasya Shofa Fauziah

NIM 1900718

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Tasya Shofa Fauziah

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak cipta dilindungi Undang-Undang Skripsi ini tidak boleh diperbanyak
seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya
tanpa izin dari penulis

TASYA SHOFA FAUZIAH

**PENGEMBANGAN WEBSITE KESEHATAN MENTAL
MENGUNAKAN METODE UX DESIGN THINKING DAN TEKNIK
MANAJEMEN DIRI SEBAGAI ALAT BANTU SISWA YANG
MENGALAMI INFERIORITY FEELING STUDI KASUS : MTS XYZ**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I,



Rosa Ariani Sukanto, M.T.

NIP. 198109182009122003

Pembimbing II,

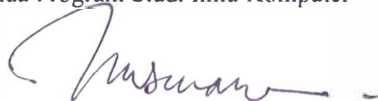


Ani Anisyah, S.Pd., M.T.

NIP.920200419930811201

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komputer



Dr. Muhamad Nursalman, M.T.

NIP.197909292006041002

**PENGEMBANGAN WEBSITE KESEHATAN MENTAL MENGGUNAKAN
METODE UX DESIGN THINKING DAN TEKNIK MANAJEMEN DIRI
SEBAGAI ALAT BANTU SISWA YANG MENGALAMI INFERIORITY
FEELING STUDI KASUS : MTS XYZ**

Oleh

Tasya Shofa Fauziah – tasyashofa@upi.edu

1900718

ABSTRAK

Terdapat 437 kasus anak sebagai pelaku kekerasan di sekolah di Indonesia. Kejadian perundungan di Sekolah menjadi salah satu bentuk tindakan agresivitas. Agresivitas yang dilakukan oleh siswa bisa diakibatkan oleh berbagai faktor salah satunya adalah perasaan rendah diri (*inferiority feeling*). Saat ini, berbagai media digital hadir untuk memberikan edukasi mengenai kesehatan, terutama kesehatan mental, salah satunya adalah aplikasi kesehatan mental. Pengembangan aplikasi kesehatan mental memiliki potensi besar untuk membantu individu yang menghadapi kendala dalam mengakses perawatan kesehatan mental, terutama kendala biaya dan jarak. Untuk memastikan bahwa aplikasi kesehatan mental dapat memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna, sangat penting untuk memahami pengalaman hidup pengguna dan melibatkan pengguna dalam seluruh proses desain, pengembangan dan pengujian. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada pengembangan *website* kesehatan mental dengan menerapkan metode *User Experience Design Thinking* (DT) dan *Teknik Manajemen Diri*. Diharapkan bahwa pendekatan ini memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami *inferiority feeling*. Tingkat keberhasilan *website* dievaluasi menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *System Usability Scale* (SUS), yang melibatkan total 57 responden. Hasil evaluasi menunjukkan nilai yang baik dalam beberapa aspek, seperti *attractiveness* dengan nilai 2.368 yang dapat dikategorikan sebagai “*excellent*”, *perspicuity* dengan nilai 1.991 yang dikategorikan “*good*”, *efficiency* dengan nilai 2.127 yang juga dapat dikategorikan “*excellent*”, *dependability* dengan nilai 2.149 yang juga dapat dikategorikan “*excellent*”, *stimulation* dengan nilai 2.487 yang juga dapat dikategorikan “*excellent*”, dan *novelty* dengan nilai 2.005 yang juga dapat dikategorikan “*excellent*”. Selain itu, nilai rata-rata dari *System Usability Scale* adalah 77, yang dapat dikategorikan baik.

Kata Kunci : *Inferiority Feeling, User Experience, Design Thinking, User Experience Questionnaire(UEQ), System Usability Scale (SUS)*

**PENGEMBANGAN WEBSITE KESEHATAN MENTAL MENGGUNAKAN
METODE UX DESIGN THINKING DAN TEKNIK MANAJEMEN DIRI
SEBAGAI ALAT BANTU SISWA YANG MENGALAMI INFERIORITY
FEELING STUDI KASUS : MTS XYZ**

Oleh

Tasya Shofa Fauziah – tasyashofa@upi.edu

1900718

ABSTRACT

There are 437 cases of children as perpetrators of violence in schools in Indonesia. Bullying incidents in schools are a form of aggressiveness. Aggressiveness carried out by students can be caused by various factors, one of which is inferiority feeling. Currently, various digital media are present to provide education about health, especially mental health, one of which is a mental health application. The development of mental health apps has great potential to help individuals who face obstacles in accessing mental health care, especially cost and distance constraints. To ensure that mental health apps can meet users' needs and preferences, it is crucial to understand users' lived experiences and involve users in the entire design, development and testing process. Therefore, this research focuses on developing a mental health website by applying the User Experience Design Thinking (DT) method and Self-Management Technique. It is expected that this approach provides assistance to students who experience inferiority feelings. The success rate of the website was evaluated using User Experience Questionnaire (UEQ) and System Usability Scale (SUS), involving a total of 57 respondents. The evaluation results showed good scores in several aspects, such as attractiveness with a score of 2.368 which can be categorized as "excellent", perspicuity with a score of 1.991 which is categorized as "good", efficiency with a score of 2.127 which can also be categorized as "excellent", dependability with a score of 2.149 which can also be categorized as "excellent", stimulation with a score of 2.487 which can also be categorized as "excellent", and novelty with a score of 2.005 which can also be categorized as "excellent". In addition, the average value of the System Usability Scale is 77, which can be categorized as good.

Keyword : *Inferiority Feeling, User Experience, Design Thinking, User Experience Questionnaire(UEQ), System Usability Scale (SUS)*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Batasan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
1.6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. Peta Literatur	8
2.2. <i>Website</i>	8
2.2.1. Pengertian <i>Website</i>	8
2.2.2. Fungsi <i>Website</i>	8
2.3. <i>User Experience</i>	9
2.4. <i>Design Thinking</i>	10
2.5. Metode <i>Prototyping</i>	13
2.6. <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	15
2.7. <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	18
2.7.1. Instrumen Pengujian.....	19
2.7.2. Perhitungan Pengujian	19
2.8. <i>Inferiority Feeling</i>	20
2.8.1. Pengertian <i>Inferiority Feeling</i>	20
2.8.2. Kompensasi <i>Inferiority Feeling</i>	22
2.9. Teknik Manajemen Diri.....	23
2.9.1. Konsep Dasar Manajemen Diri	23

2.9.2.	Teknik Konseling Manajemen Diri.....	24
2.10.	Teori Gestalt.....	26
2.11.	Model Pengembangan ADDIE	31
2.12.	Informatika Sosial.....	31
2.13.	Penelitian Terdahulu	32
BAB III METODE PENELITIAN.....		35
3.1.	Desain Penelitian.....	35
3.2.	Alat dan Bahan Penelitian	38
3.2.1.	Alat Penelitian.....	38
3.2.2.	Bahan Penelitian.....	38
3.3.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
3.4.	Instrumen Penelitian.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN		44
4.1.	Tahap <i>Empathize</i>	44
4.1.1.	Wawancara Pengguna	44
4.1.2.	Membuat <i>Empathy Map</i>	48
4.1.3.	Membuat <i>User Persona</i>	50
4.2.	Tahap <i>Define</i>	53
4.2.1.	Membuat <i>How Might We</i>	54
4.3.	Tahap <i>Ideate</i>	54
4.3.1.	Membuat <i>Navigation Map</i>	59
4.3.2.	Membuat <i>Wireframe</i>	61
4.4.	Tahap <i>Prototype</i>	86
4.4.1.	Hasil <i>Prototype</i>	89
4.4.2.	Daftar Perubahan.....	107
4.5.	Implementas Pada Program.....	112
4.6.	<i>Testing</i>	112
4.6.1.	Validasi Ahli	112
4.6.2.	<i>User Experience Questionnaire (UEQ) & System Usability Scale (SUS)</i> 121	
4.7.	Pembahasan dan Kendala Temuan	135
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		138
5.1.	Kesimpulan.....	138
5.2.	Saran.....	139

DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN	144

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Literatur	8
Gambar 2.2 <i>Empathy Map</i>	13
Gambar 2.3 Interval Tolak Ukur Skala UEQ (Schrepp et al., 2014)	17
Gambar 2.4 Grafik Tolak Ukur UEQ (Schrepp et al., 2014)	18
Gambar 2.5 Contoh penggunaan hukum Gestalt <i>figure/ground</i> (Graham, 2008). 28	
Gambar 2.6 Contoh penggunaan hukum Gestalt <i>proximity</i> (Graham, 2008)	29
Gambar 2.7 Contoh penggunaan hukum Gestalt <i>closure</i> (Graham, 2008).....	29
Gambar 2.8 Contoh penggunaan hukum Gestalt <i>Similarity</i> (Graham, 2008).....	30
Gambar 2.9 Contoh penggunaan hukum Gestalt <i>continuation</i> (Graham, 2008)...	30
Gambar 2.10 Model ADDIE (Maydiantoro, 2021).....	31
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	35
Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i>	49
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> Hisna	51
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> Rayan.....	52
Gambar 4.4 <i>User Persona</i> Ghea	53
Gambar 4.5 Informasi Manajemen Diri	55
Gambar 4.6 Penerapan Tahapan Manajemen Diri	56
Gambar 4.7 Penerapan <i>Self Contracting</i>	57
Gambar 4.8 Penerapan <i>Self Reward</i>	57
Gambar 4.9 <i>Navigation Map</i> Pengguna.....	59
Gambar 4.10 <i>Navigation Map</i> Admin.....	60
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i>	61
Gambar 4.12 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Register</i>	62
Gambar 4.13 <i>Wireframe</i> <i>Navigation Bar</i>	62
Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> <i>Landing Page</i>	64
Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> Halaman Artikel	67
Gambar 4.16 Halaman Detail Artikel	68
Gambar 4.17 <i>Wireframe</i> <i>Chatroom</i>	69
Gambar 4.18 <i>Wireframe</i> Halaman Manajemen Diri	70
Gambar 4.19 <i>Wireframe</i> Halaman Cerita.....	72
Gambar 4.20 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Quotes</i>	74

Gambar 4.21 <i>Wireframe</i> Halaman Profil	76
Gambar 4.22 <i>Wireframe Sidebar</i>	79
Gambar 4.23 <i>Wireframe Dashboard Admin</i>	80
Gambar 4.24 <i>Wireframe</i> Profil Admin.....	80
Gambar 4.25 <i>Wireframe</i> Halaman Data Siswa	81
Gambar 4.26 <i>Wireframe</i> Halaman Perkembangan Siswa	82
Gambar 4.27 <i>Wireframe</i> Halaman Data Admin.....	82
Gambar 4.28 <i>Wireframe</i> Halaman Pesan	84
Gambar 4.29 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Quotes</i>	85
Gambar 4.30 <i>Wireframe</i> Halaman Artikel	85
Gambar 4.31 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Artikel.....	86
Gambar 4.32 Warna	87
Gambar 4.33 Jenis <i>font</i>	87
Gambar 4.34 Contoh gambar (<i>freepik</i>)	88
Gambar 4.35 Logo Berharga.....	88
Gambar 4.36 <i>Prototype Login</i>	89
Gambar 4.37 <i>Prototype Register</i>	90
Gambar 4.38 <i>Prototype Navigation Bar</i>	90
Gambar 4.39 <i>Prototype</i> Beranda.....	92
Gambar 4.40 <i>Prototype</i> Halaman Artikel	93
Gambar 4.41 <i>Prototype</i> Halaman Detail Artikel.....	93
Gambar 4.42 <i>Prototype</i> Halaman <i>Chatroom</i>	94
Gambar 4.43 <i>Prototype</i> Modal Langkah-langkah Manajemen Diri	95
Gambar 4.44 <i>Prototype</i> Halaman Cerita.....	96
Gambar 4.45 <i>Prototype</i> Halaman <i>Quotes</i>	97
Gambar 4.46 <i>Prototype</i> Halaman Profil.....	99
Gambar 4.47 <i>Prototype Sidebar</i>	100
Gambar 4.48 <i>Prototype Dashboard Admin</i>	101
Gambar 4.49 <i>Prototype</i> Halaman Profil Admin	102
Gambar 4.50 <i>Prototype</i> Halaman Data Siswa.....	102
Gambar 4.51 <i>Prototype</i> Halaman Perkembangan Siswa	103
Gambar 4.52 <i>Prototype</i> Halaman Pesan Admin	104

Gambar 4.53 <i>Prototype</i> Halaman <i>Quotes</i>	105
Gambar 4.54 <i>Prototype</i> Halaman Artikel	106
Gambar 4.55 <i>Prototype</i> Halaman Tambah Artikel	106
Gambar 4.56 Contoh Penggunaan <i>Figure/Ground</i>	113
Gambar 4.57 Perbaikan <i>Title</i> Manajemen Diri	115
Gambar 4.58 Penerapan Prinsip <i>Closure</i> Pada <i>Sidebar</i>	116
Gambar 4.59 <i>Card</i> Artikel Sebelum Perbaikan	117
Gambar 4.60 <i>Card</i> Artikel Setelah Perbaikan	117
Gambar 4.61 Visualisasi Hasil UEQ Tahap Pertama.....	123
Gambar 4.62 Visualisasi Hasil UEQ Tahap Kedua	127
Gambar 4.63 Visualisasi UEQ Gabungan.....	134

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Validasi Ahli Teori Gestalt (Graham, 2008).....	39
Tabel 3.2 Validasi Ahli Psikologi	40
Tabel 3.3 Instrumen Pengujian <i>System Usability Scale</i> (Sharfina & Santoso, 2016)	41
Tabel 3.4 Instrumen Pengujian <i>User Experience Questionnaire</i>	42
Tabel 4.1 Pertanyaan Wawancara Kebutuhan Pengguna.....	44
Tabel 4.2 Daftar Perubahan Siklus Pertama	107
Tabel 4.3 Daftar Perubahan Siklus Kedua	111
Tabel 4.4 Hasil Pendapat Ahli Terhadap Prinsip <i>figure/ground</i>	113
Tabel 4.5 Hasil Pendapat Ahli Terhadap Prinsip <i>Proximity</i>	114
Tabel 4.6 Pendapat Ahli Terhadap Prinsip <i>Closure</i>	115
Tabel 4.7 Pendapat Ahli Terhadap Prinsip <i>Similarity</i>	116
Tabel 4.8 Pendapat Ahli Terhadap Prinsip <i>Continuation</i>	118
Tabel 4.9 Pertanyaan Validasi Psikolog.....	118
Tabel 4.10 Hasil UEQ Tahap Pertama.....	122
Tabel 4.11 Hasil Kesimpulan UEQ Tahap Pertama.....	123
Tabel 4.12 Hasil Perolehan SUS Pertama.....	124
Tabel 4.13 Hasil Perhitungan SUS Pertama	124
Tabel 4.14 Hasil UEQ Tahap Kedua.....	125
Tabel 4.15 Hasil Kesimpulan UEQ Tahap Kedua	126
Tabel 4.16 Hasil Perolehan SUS Tahap Kedua	127
Tabel 4.17 Hasil Perhitungan SUS Kedua	128
Tabel 4.18 Hasil UEQ Tahap Ketiga	130
Tabel 4.19 Hasil Kesimpulan UEQ Tahap Ketiga.....	131
Tabel 4.20 Hasil Perolehan SUS Tahap Ketiga	131
Tabel 4.21 Hasil Perhitungan SUS Ketiga.....	132
Tabel 4.22 Hasil UEQ Gabungan.....	133
Tabel 4.23 Hasil Kesimpulan UEQ Gabungan	134
Tabel 4.24 Perbandingan Hasil UEQ Tahap Pertama dan Kedua.....	135

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara Guru BK.....	144
Lampiran 2 Wawancara Psikolog	148
Lampiran 3 Wawancara Pengguna/Siswa Responden 1	153
Lampiran 4 Wawancara Pengguna/Siswa Responden 2	155
Lampiran 5 Wawancara Pengguna/Siswa Responden 3	157
Lampiran 6 Wawancara Pengguna/Siswa Responden 4	159
Lampiran 7 Wawancara Pengguna/Siswa Responden 5	160
Lampiran 8 Wawancara Pengguna/Siswa Responden 6	162
Lampiran 9 Wawancara Pengguna/Siswa Responden 7	164
Lampiran 10 Validasi Ahli Psikolog.....	165
Lampiran 11 <i>Wireframe</i> Hapus Modal	169
Lampiran 12 <i>Prototype</i> Hapus Modal.....	169
Lampiran 13 <i>Wireframe</i> Beranda.....	169
Lampiran 14 <i>Wireframe</i> Modal Kuis Percaya Diri.....	171
Lampiran 15 <i>Wireframe</i> Modal Jawaban Kuis	172
Lampiran 16 <i>Wireframe</i> Halaman Konsultasi.....	173
Lampiran 17 <i>Wireframe</i> Modal Langkah-langkah Manajemen Diri	173
Lampiran 18 <i>Wireframe</i> Modal Pilih Target.....	174
Lampiran 19 <i>Wireframe</i> Modal <i>Form</i> Target	174
Lampiran 20 <i>Wireframe</i> Modal Jenis Hadiah	175
Lampiran 21 <i>Wireframe</i> Modal Tambah Cerita.....	175
Lampiran 22 <i>Wireframe</i> modal komentar	176
Lampiran 23 <i>Wireframe</i> Modal Tambah <i>Quote</i>	176
Lampiran 24 <i>Wireframe</i> Modal Ubah Profil.....	176
Lampiran 25 <i>Wireframe</i> Tambah Harapan	177
Lampiran 26 <i>Wireframe</i> Modal Tambah Tugas.....	177
Lampiran 27 <i>Wireframe</i> Modal Tambah Jurnal Bersyukur	178
Lampiran 28 <i>Wireframe</i> Modal Ubah Profil Admin.....	178
Lampiran 29 <i>Wireframe</i> Tambah Catatan.....	179
Lampiran 30 <i>Wireframe</i> Tambah Admin.....	179
Lampiran 31 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Chatroom</i>	180

Lampiran 32 <i>Prototype</i> Modal Kuis Percaya Diri	180
Lampiran 33 <i>Prototype Landing Page</i>	181
Lampiran 34 <i>Prototype</i> Modal Penjelasan Kuis	182
Lampiran 35 <i>Prototype</i> Halaman Konsultasi	183
Lampiran 36 <i>Prototype</i> Modal Pilih Target	183
Lampiran 37 <i>Prototype</i> Modal Jenis Hadiah	183
Lampiran 38 <i>Prototype</i> Halaman Manajemen Diri.....	184
Lampiran 39 <i>Prototype</i> Modal <i>Form</i> Target.....	185
Lampiran 40 <i>Prototype</i> Modal Tambah Cerita	186
Lampiran 41 <i>Prototype</i> Modal Komentar	186
Lampiran 42 Modal Tambah <i>Quote</i>	186
Lampiran 43 <i>Prototype</i> Modal Ubah Profil	187
Lampiran 44 <i>Prototype</i> Modal Tambah Harapan	187
Lampiran 45 <i>Prototype</i> Modal Tambah Tugas	187
Lampiran 46 <i>Prototype</i> Modal Tambah Jurnal Bersyukur	188
Lampiran 47 <i>Prototype</i> Modal Ubah Profil	189
Lampiran 48 <i>Prototype</i> Modal Tambah Catatan.....	189
Lampiran 49 <i>Prototype</i> Modal Tambah Admin.....	190
Lampiran 50 <i>Prototype</i> Modal Tambah Admin.....	190
Lampiran 51 <i>Prototype</i> Halaman <i>Chatroom</i> Admin.....	191
Lampiran 52 <i>Prototype</i> Modal Tambah <i>Quote</i>	191
Lampiran 53 <i>Prototype</i> Halaman Detail Artikel.....	192
Lampiran 54 Data UEQ Tahap Pertama	192
Lampiran 55 Data UEQ Tahap Kedua	193
Lampiran 56 Data UEQ Tahap Ketiga.....	195
Lampiran 57 Hasil Jawaban Siswa	196
Lampiran 58 Dokumentasi.....	197
Lampiran 59 Surat Perizinan Penelitian di Mts XYZ	197

DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68–72. www.aijcrnet.com
- Alwisol. (2018). *Psikologi kepribadian* (Revisi). UMM Press.
- Ambarsari, L. S., Puspitasari, W., & Syahrina, A. (2021). Module design of landing page and payment on pahamee website about mental health using extreme programming method. *E-Proceeding of Engineering*, 8(5), 9639–9645.
- Barlow, J. H., Ellard, D. R., Hainsworth, J. M., Jones, F. R., & Fisher, A. (2005). A review of self-management interventions for panic disorders, phobias and obsessive-compulsive disorders. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 111(4), 272–285. <https://doi.org/10.1111/j.1600-0447.2005.00499.x>
- Bischof, L. J. (1970). *Interpreting personality theories*. Harper & Row.
- Chandrashekar, P. (2018). Do mental health mobile apps work: Evidence and recommendations for designing high efficacy mental health mobile apps. *MHealth*, 4, 6–6. <https://doi.org/10.21037/mhealth.2018.03.02>
- Cormier, L. J., & Cormier, L. S. (2005). *Interviewing strategies for helpers*. Brooks/Cole Publishing Company.
- Ependi, U. (2017). Heuristic evaluation for mobile application (Studi Kasus: Aplikasi depo auto 2000 tanjung api api Palembang). *Jurnal SIMETRIS*, 8.
- Ferreira, B., Silva, W., Oliveira, E., & Conte, T. (2015). Designing personas with empathy map. *Proceedings of the International Conference on Software Engineering and Knowledge Engineering, SEKE, 2015-January*, 501–505. <https://doi.org/10.18293/SEKE2015-152>
- Fleming, J. S., & Courtney, B. E. (1984). The dimensionality of self esteem: II. hierarchical facet model for revised measurement scales. *Journal of Personality and Social Psychology*, 46(2), 404–421.
- Garret, J. J. (2011). *The elements of user experience: User centered design for the web and beyond*. New Riders.
- Graham, L. (2008). Gestalt theory in interactive media design. *Journal of Humanities & Social Sciences*, 2(1), 1–12.
- Hou, I. C., Lan, M. F., Shen, S. H., Tsai, P. Y., Chang, K. J., Tai, H. C., Tsai, A. J., Chang, P., Wang, T. F., Sheu, S. J., & Dykes, P. C. (2020). The development of a mobile health app for breast cancer self-management support in Taiwan: Design thinking approach. *JMIR MHealth and UHealth*, 8(4). <https://doi.org/10.2196/15780>

- Istanti, S. R., & Yuniardi, M. S. (2018). Inferiority dan perilaku bullying dimediasi oleh dorongan agresi pada remaja sekolah menengah pertama. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, *06*(02), 207–212.
- Jarman, H. K., McLean, S. A., Rodgers, R., Fuller-Tyszkiewicz, M., Paxton, S., O’Gorman, B., Harris, E., Shatte, A., Bishop, K., Baumann, T., Mahoney, D., Daugelat, M. C., & Yager, Z. (2022). Informing mHealth and web-based eating disorder interventions: Combining lived experience perspectives with design thinking approaches. *JMIR Formative Research*, *6*(10). <https://doi.org/10.2196/38387>
- Kartono, K. (2017). *Patologi sosial 2: kenakalan remaja*. PT RajaGrafindo Persada.
- Kling, R. (1999). *What is social informatics and why does it matter?* D-Lib Magazine.
- Kortum, P. T., & Bangor, A. (2013). Usability ratings for everyday products measured with the system usability scale. *International Journal of Human-Computer Interaction*, *29*(2), 67–76. <https://doi.org/10.1080/10447318.2012.681221>
- Krahe, B. (2005). *Perilaku agresif: buku panduan psikologi sosial*. Pustaka Pelajar.
- Lee, K. (2018). Innovative design thinking process with TRIZ. *IFIP Advances in Information and Communication Technology*, *541*, 241–252. https://doi.org/10.1007/978-3-030-02456-7_20
- Lin, T. (1997). *Inferiority complex prevention in children and relief from it in adults*. www.bsmi.org
- Maydiantoro, A. (2021). Research model development: Brief literature review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidikan Indonesia*, *1*(2), 29–35.
- Murie, J., & Dickson, A. (2002). Think positive: A mental health promotion website for 12 to 18 year olds. *International Journal of Mental Health Promotion*, *4*(1), 26–33. <https://doi.org/10.1080/14623730.2002.9721852>
- Norman, D., Miller, J., & Henderson, A. (1995). What you see, some of what’s in the future, and how we go about doing it: HI at apple computer. *In Conference Companion on Human Factors in Computing Systems*, 155.
- Noviekayati, I., Farid, M., & Amana, L. N. (2021). Inferiority feeling pada remaja panti asuhan: Bagaimana peranan konsep diri dan dukungan sosial? *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, *10*(1), 104–118. <https://doi.org/10.30996/persona.v10i1.4826>
- Octavia, S. A. (2020). *Motivasi belajar dalam perkembangan remaja*. Deepublish.
- Prasetya, F. A., & Universitas, P. (2017). Model cybercounseling : Telaah konseling individu online chat-asynchronous berbasis aplikasi android. *Prosiding*

- Seminar Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 31–38.
<http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/snbk>
- Pressman, R. S. (2010). *Software engineering: A practitioner's approach*. Raghathan Srinivasan. www.mhhe.com/pressman.
- Rachmadyanshah, A. F., Khairunisa, Y., Negeri, P., & Kreatif, M. (2019). Pengembangan website edukasi interaktif pengenalan kesehatan mental bagi remaja. *Jurnal Multimedia Dan IT*, 3(2), 29–34.
- Rahmatullah, A. S., & Purnomo, H. (2020). Kenakalan remaja kaum santri di pesantren (Telaah deskriptif fenomenologis) . *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 222–245. <https://doi.org/10.21274/taalum.2020.8.2.222-245>
- Sanci, L., Kauer, S., Thuraisingam, S., Davidson, S., Duncan, A. M., Chondros, P., Mihalopoulos, C., & Buhagiar, K. (2019). Effectiveness of a mental health service navigation website (link) for young adults: Randomized controlled trial. *JMIR Mental Health*, 6(10). <https://doi.org/10.2196/13189>
- Santoso, H. B., Schrepp, M., & Kartono, R. Y. (2016). Measuring user experience of the student-centered e-Learning environment. *The Journal of Educators Online*, 13(1), 59. <http://sumi.ucc.ie/>
- Sauro, J. (2011). *A practical guide to the system usability scale: Background, benchmarks & best practices*. Measuring Usability LLC.
- Sawyer, S., & Rosenbaum, H. (2000). Social Informatics in the Information Sciences: Current Activities and Emerging Directions. *Informing Science*, 3(2), 90–95.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in different evaluation scenarios. In *LNCS* (Vol. 8517).
- Schultz, D. P. (2008). *Theories of personality* (9th ed.). Wadsworth Cengage Learning.
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *ICACSI*, 145–148.
- Sidik, A. (2019). *Teori, strategi, dan evaluasi merancang website dalam perspektif desain*. Universitas Islam Kalimantan.
- Siemon, D., Becker, F., & Robra-Bissantz, S. (2018). How Might We? From design challenges to business innovation. *Journal of Creativity and Business Innovation*, 4, 96–110. www.journalcbi.com
- Suryabrata, S. (2007). *Psikologi Kepribadian*. Rajagrafindo Persada.
- Taher, M. H. M. (1977). *Kamus ilmu jiwa dan pendidikan*. PT. Alma'arif.

- Tran, N. (2017). *Design thinking playbook for change management in K12 schools*. Design Tech High School.
- Xie, T., Li, J., Chen, H., & Xiong, H. (2011). A study on the methods of software testing based on the design models. *The 6th International Conference on Computer Science & Education (ICCSE 2011)*, 111–113.
- Yates, B. T. (2005). *Self management: The science and art of helping yourself*. Wadsworth Publishing Company, A Division of Wadsworth, Inc.