

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE TEMAN VIRTUAL
MENGUNAKAN METODE USER-EXPERIENCE DESIGN THINKING
BERDASARKAN TEORI HUMANISTIK DAN TEORI SARAFINO
SEBAGAI ALAT BANTU PENDUKUNG KESEHATAN MENTAL
REMAJA**

SKRIPSI

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



Oleh:

Ira Fitri Yani
1901280

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2023**

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE TEMAN VIRTUAL
MENGUNAKAN METODE USER-EXPERIENCE DESIGN THINKING
BERDASARKAN TEORI HUMANISTIK DAN TEORI SARAFINO
SEBAGAI ALAT BANTU PENDUKUNG KESEHATAN MENTAL
REMAJA**

Oleh

Ira Fitri Yani

NIM 1901280

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer di Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu
Pengetahuan Alam

© Ira Fitri Yani 2023

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

IRA FITRI YANI

1901280

**Pengembangan Aplikasi Mobile Teman Virtual Menggunakan Metode User-
Experience Design Thinking Berdasarkan Teori Humanistik dan Teori
Sarafino Sebagai Alat Bantu Pendukung Kesehatan Mental Remaja**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING:

Pembimbing I,



Rosa Ariani Sukanto, M.T.

NIP. 198109182009122003

Pembimbing II,



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

NIP. 920200419930811201

Mengetahui,

Kepala Departemen Pendidikan Ilmu Komputer



Dr. Muhamad Nursalman, S.Si., M.T.

NIP. 197909292006041002

PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa skripsi dengan judul **PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE TEMAN VIRTUAL MENGGUNAKAN METODE USER-EXPERIENCE DESIGN THINKING BERDASARKAN TEORI HUMANISTIK DAN TEORI SARAFINO SEBAGAI ALAT BANTU PENDUKUNG KESEHATAN MENTAL REMAJA** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya penulis sendiri. Penulis tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya penulis ini.

Bandung, Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan,

Ira Fitri Yani

NIM 1901280

Pengembangan Aplikasi Mobile Teman Virtual Menggunakan Metode User-Experience Design Thinking Berdasarkan Teori Humanistik dan Teori Sarafino Sebagai Alat Bantu Pendukung Kesehatan Mental Remaja

Oleh

Ira Fitri Yani — irafitriyani62@gmail.com

1901280

ABSTRAK

Permasalahan kesehatan mental saat ini sedang ramai diperbincangkan. Tingginya laporan penderita gangguan kesehatan mental tidak bisa diremehkan begitu saja karena akan berdampak serius. Adanya stigma masyarakat terhadap penderita gangguan kesehatan mental mengakibatkan para penderitanya merasa terkucilkan dan malu dengan keadaan dirinya sendiri. Hingga akhirnya para penderita selalu menyalahkan dirinya sendiri, selalu merasa sedih, dan cenderung menyendiri. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk merancang aplikasi Teman Virtual yang dapat membantu masyarakat terutama bagi remaja yang memiliki memerlukan dukungan dan sebuah tempat untuk menenangkan pikiran. Aplikasi Teman Virtual ini akan dirancang berbasis *mobile* menggunakan metode *User Experience Design Thinking* yang akan berfokus pada pengalaman penggunaanya dengan menerapkan Teori Humanistik dan Sarafino dari sisi psikologi dan dibangun menggunakan metode *prototyping*. Hasil evaluasi akhir menggunakan metode SUS menunjukkan tingkat kepuasan yang cukup tinggi, yaitu dengan skor 80,53 dan masuk ke dalam kategori “*Acceptable*”. Evaluasi UEQ juga menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi terhadap aplikasi, dengan skor rata-rata yang melebihi angka 1 pada setiap aspek *User Experience*. Skor rata-rata tertinggi dicapai oleh aspek “*Daya Tarik*” dengan skor 2.10. Dengan begitu, harapannya aplikasi ini dapat memberikan dampak positif bagi para penggunaanya.

Kata kunci: *Design Thinking*, Kesehatan Mental, Sosial IT, *System Usability Scale*, Teori Humanistik, Teori Sarafino, *User Experience*, *User Experience Questionnaire*.

Development of the Virtual Friends Mobile Application Using the User-Experience Design Thinking Method Based on Humanistic Theory and Sarafino Theory as a Tool to Support Adolescent Mental Health

Arranged by

Ira Fitri Yani — irafitriyani62@gmail.com

1901280

ABSTRACT

Mental health problems are currently being widely discussed. The high number of reports of sufferers of mental health disorders cannot be underestimated because it will have a serious impact. The existence of social stigma against sufferers of mental health disorders causes sufferers to feel isolated and ashamed of their own condition. Until finally the sufferers always blame themselves, always feel sad, and tend to be alone. Therefore, researchers are interested in designing the Virtual Friends application that can help the community, especially for teenagers who need support and a place to calm their minds. This Virtual Friends application will be designed on a mobile basis using the User Experience Design Thinking method which will focus on user experience by applying Humanistic and Sarafino Theory from a psychological standpoint and built using the prototyping method. The results of the final evaluation using the SUS method showed a fairly high level of satisfaction, namely with a score of 80.53 and it was included in the "Acceptable" category. The UEQ evaluation also shows a high level of user satisfaction with the application, with an average score that exceeds 1 in each aspect of the User Experience. The highest average score is achieved by the aspect of "Attractiveness" with a score of 2.10. That way, it is hoped that this application can have a positive impact on its users.

Keyword: *Design Thinking, Humanistic Theory, Mental Health, Sarafino Theory, Social IT, System Usability Scale, User Experience, User Experience Questionnaire.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya dengan kehendak, berkat, serta karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Mobile Teman Virtual Menggunakan Metode User-Experience Design Thinking Berdasarkan Teori Humanistik dan Teori Sarafino Sebagai Alat Bantu Pendukung Kesehatan Mental Remaja” ini dapat terselesaikan. Penyusunan skripsi ini diajukan untuk memenuhi dan melengkapi salah satu syarat untuk penyusunan skripsi yang merupakan syarat untuk mendapatkan gelar sarjana komputer atas jenjang studi S1 pada Program Studi Ilmu Komputer Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan yang perlu disempurnakan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran maupun kritik yang membangun agar tidak terjadi kesalahan yang sama di kemudian hari dan dapat meningkatkan kualitas ke tahap lebih baik.

Bandung, Agustus 2023

Penyusun

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil 'alamin, puji dan syukur kehadiran Allah SWT Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberikan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Dalam proses menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bimbingan, dorongan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih serta penghargaan yang setinggi-tingginya, kepada:

1. Seluruh keluarga saya yang selalu memberi dukungan serta doa dalam menempuh pendidikan tinggi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Rosa Ariani Sukamto, M.T. selaku pembimbing I atas segala waktu dan tenaga yang dicurahkan untuk membimbing penulis demi terselesaikannya skripsi ini.
3. Ibu Ani Anisyah, S.Pd., M.T. selaku selaku pembimbing II atas saran dan masukan yang diberikan kepada penulis selama proses menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi.
4. Bapak Dr. Muhamad Nursalman, S.Si., M.T. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komputer.
5. Ibu Dr. Rani Megasari, M.T. selaku mantan kaprodi periode 2019-2023 yang setiap saat memberikan *support* dalam proses pengerjaan skripsi.
6. Bapak Prof. Dr. Lala Septem Riza, M.T. selaku dosen Program Studi Ilmu Komputer yang sudah banyak memberikan saya kesempatan dalam berbagai pengalaman berharga baik akademis maupun non-akademis.
7. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Ilmu Komputer dan Ilmu Komputer yang telah berbagi ilmu pengetahuan kepada penulis selama mengikuti studi.
8. Rekan Tim Data Science Research yaitu Arfiansyah, Melvyn, Satria, Iqbal, Alif, Yudi, Zulfikar, M Fajar, Fajar Z, Izzudin, dan Naufal yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan kegiatan positif lainnya selama proses penelitian.

9. Rekan-rekan dekat yaitu Hasna, Aysha, Alya, Ridzky, Alghi dan Yulian yang selalu berjuang bersama dan memberikan semangat juga dukungan selama proses studi.
10. Seluruh teman-teman Talent Operation Digistar Internship Telkom yang memberikan banyak sekali pengalaman berharga dan membantu saya dalam proses penyelesaian skripsi ini.
11. Semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Pastinya tak henti-henti penulis sampaikan semoga amal baik semua pihak mendapat balasan yang berlipat ganda dari sang pencipta yang pengasih dan penyayang Allah SWT. Amin.

Bandung, Agustus 2023

Ira Fitri Yani

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Peta Literatur.....	7
2.2 Sosial IT	7
2.3 Kesehatan Mental.....	8
2.4 Teori Humanistik	9
2.5 Teori Sarafino	10
2.6 User Experience	10
2.7 Design Thinking.....	13
2.8 Metode Prototyping	16
2.9 System Usability Scale	17
2.10 User Experience Questionnaire.....	19
2.11 Penelitian Terdahulu	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Desain Penelitian	24
3.1.1 Alat Penelitian.....	31
3.1.2 Bahan Penelitian.....	32

3.2	Desain Sistem.....	32
3.3	Navigation Map	39
3.4	Evaluasi Sistem.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		41
4.1	Analisis	41
4.1.1	Pengumpulan Data.....	41
4.1.2	Design Thinking: Empathize dan Define.....	43
4.2	Perancangan	47
4.2.1	Design Thinking: Ideate dan Prototype.....	48
4.1	Pengembangan	74
4.1.1	Design Thinking: Test.....	74
4.2	Implementasi.....	76
4.2.1	Metode Prototyping.....	76
4.1	Evaluasi.....	81
4.1.1	System Usability Scale	82
4.1.2	User Experience Questionnaire	86
4.1.3	Validasi Psikolog	94
4.1.4	Validasi UX Expert.....	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		100
5.1	Kesimpulan	100
5.2	Saran	101
DAFTAR PUSTAKA		102
LAMPIRAN.....		108

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pertanyaan SUS.....	17
Tabel 3. 1 Penerapan Teori Psikologis pada Setiap Fitur	33
Tabel 4. 1 Hasil Olah SUS Iterasi ke-1	82
Tabel 4. 2 Hasil Olah SUS Iterasi ke-2.....	83
Tabel 4. 3 Hasil Olah SUS Iterasi ke-3.....	84
Tabel 4. 4 Hasil Olah UEQ Iterasi ke-1	86
Tabel 4. 5 Hasil Evaluasi UEQ Iterasi ke-1	87
Tabel 4. 6 Hasil Evaluasi UEQ Iterasi ke-2	88
Tabel 4. 7 Hasil Evaluasi UEQ Iterasi ke-2.....	90
Tabel 4. 8 Hasil Olah UEQ Iterasi ke-1	91
Tabel 4. 9 Hasil Evaluasi UEQ Iterasi ke-3	93
Tabel 4. 10 Hasil Validasi SUS Psikologi	94
Tabel 4. 11 Nilai UEQ Psikolog	95
Tabel 4. 12 Hasil Evaluasi UEQ Psikolog	95
Tabel 4. 13 Hasil Validasi SUS UX Expert	96
Tabel 4. 14 Nilai UEQ UX Expert	97
Tabel 4. 15 Hasil Evaluasi UEQ UX Expert.....	97
Tabel 4. 16 Competitive analysis	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Peta Literatur	7
Gambar 2. 2 Tahapan Metode Prototyping	16
Gambar 2. 3 Penentuan skor SUS	19
Gambar 2. 4 Daftar <i>User Experience Questionnaire</i>	20
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	25
Gambar 3. 2 <i>Use Case Diagram</i>	38
Gambar 3. 3 <i>Navigation Map</i>	39
Gambar 4. 1 <i>Empathy Map</i>	45
Gambar 4. 2 User Persona.....	46
Gambar 4. 3 How Might We.....	47
Gambar 4. 4 Alur Fitur Autentikasi	49
Gambar 4. 5 Alur Fitur Beranda	50
Gambar 4. 6 Alur Fitur Jurnal	52
Gambar 4. 7 Alur Fitur Teman.....	53
Gambar 4. 8 Alur Fitur Relaksasi	54
Gambar 4. 9 Alur Fitur Profile.....	55
Gambar 4. 10 Wireframe Halaman Splash Screen.....	56
Gambar 4. 11 Wireframe Halaman Onboarding	56
Gambar 4. 12 Wireframe Halaman (a) login (b) registrasi (c) memilih teman.....	57
Gambar 4. 13 Wireframe Halaman Beranda.....	58
Gambar 4. 14 Wireframe Halaman (a) Utama Jurnal (b) Tambah dan Edit Jurnal (c) Hapus Jurnal.....	58
Gambar 4. 15 Wireframe Halaman (a) Log Perasaan (b) Ungkapkan Perasaan (c) Beri Alasan.....	59
Gambar 4. 16 Wireframe Halaman Relaksasi	60
Gambar 4. 17 Wireframe Halaman Profile	60
Gambar 4. 18 UI Halaman Splash Screen.....	61
Gambar 4. 19 UI Halaman Onboarding	62
Gambar 4. 20 UI Halaman Autentikasi.....	63
Gambar 4. 21 UI Halaman Beranda.....	64

Gambar 4. 22 UI Fitur Aktivitas (a) Meditasi (b) Rekomendasi Makanan (c) Berbincang	65
Gambar 4. 23 UI Halaman Jurnal	66
Gambar 4. 24 UI Halaman (a) Log Perasaan (b) (c) (d) Ungkapkan Perasaan.....	68
Gambar 4. 25 UI Halaman Relaksasi	69
Gambar 4. 26 UI Halaman Musik	69
Gambar 4. 27 UI Halaman Mini Game	70
Gambar 4. 28 UI Halaman Work Out	71
Gambar 4. 29 UI Halaman Quotes	72
Gambar 4. 30 UI Halaman Atur Nafas.....	73
Gambar 4. 31 UI Halaman Profil	74
Gambar 4. 32 Design Awal Teman Virtual	75
Gambar 4. 33 Design Terbaru Teman Virtual	76
Gambar 4. 34 Saran Pengguna Iterasi ke-1	80
Gambar 4. 35 Saran Pengguna Iterasi ke-2.....	81

DAFTAR PUSTAKA

- Akhilak, M. L. M. (2023). Perancangan user interface pada start-up kesehatan healthy menggunakan metode design thinking. *Transformasi*, 19(1), article 1. <https://doi.org/10.56357/jt.v19i1.321>
- Atwood, J. D., & Scholtz, C. (2008). The quarter-life time period: an age of indulgence, crisis or both? *Contemporary family therapy*, 30(4), 233–250. <https://doi.org/10.1007/s10591-008-9066-2>
- Aziz, U. K., Lutfiya, I., & Sulaiman, i. (2021). Gambaran gangguan perilaku dan emosional pada remaja usia 10-24 tahun berdasarkan faktor sosiodemografi (analisis data susenas tahun 2015). *Biograph-i: journal of biostatistics and demographic dynamic*, 1(2), 54. <https://doi.org/10.19184/biograph-i.v1i2.27873>
- Bangor, A. (2009). *Determining what individual sus scores mean: adding an adjective rating scale*. 4(3).
- Berni, A., & Borgianni, Y. (2021). From the definition of user experience to a framework to classify its applications in design. *Proceedings of the design society*, 1, 1627–1636. <https://doi.org/10.1017/pds.2021.424>
- Christian, Y., & Pratama, A. M. (2021). Perancangan aplikasi mindfulness pada platform ios untuk pekerja jarak jauh menggunakan metodologi agile scrum. *Combines - conference on management, business, innovation, education and social sciences*, 1(1), article 1.
- Coutts, E. R., Wodehouse, A., & Robertson, J. (2019). A comparison of contemporary prototyping methods. *Proceedings of the design society: international conference on engineering design*, 1(1), 1313–1322. <https://doi.org/10.1017/dsi.2019.137>
- De Vaujany, F.-X. (2009). *Information technology conceptualization: respective contributions of sociology and information systems* (ssrn scholarly paper 1325192). <https://papers.ssrn.com/abstract=1325192>
- Deitte, I. A., & Omary, R. A. (2019). The power of design thinking in medical education. *Academic radiology*, 26(10), 1417–1420. <https://doi.org/10.1016/j.acra.2019.02.012>

- Fauzi, A. H., & Sukoco, I. (2019). Konsep design thinking pada lembaga bimbingan belajar smartnesia educa. *Organum: jurnal saintifik manajemen dan akuntansi*, 2(1), article 1. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.50>
- Fernando, F. (2020). Perancangan user interface (ui) & user experience (ux) aplikasi pencari indekost di kota padangpanjang. *Tanra: jurnal desain komunikasi visual fakultas seni dan desain universitas negeri makassar*, 7(2), 101. <https://doi.org/10.26858/tanra.v7i2.13670>
- Getto, G., Potts, I., Salvo, M. J., & Gossett, K. (2013). Teaching ux: designing programs to train the next generation of ux experts. *Proceedings of the 31st acm international conference on design of communication*, 65–70. <https://doi.org/10.1145/2507065.2507082>
- Hasanah, W. O., & Haziz, F. T. (2021). Implementasi teori humanistik dalam meningkatkan kesehatan mental. *Nosipakabelo: jurnal bimbingan dan konseling islam*, 2(02), article 02. <https://doi.org/10.24239/nosipakabelo.v2i02.841>
- Huang, J., & Li, X. (2022). *Effects and applications of music therapy on psychological health: a review*. 984–989. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220110.186>
- Janti, S., Komarudin, I., & Supriyatna, A. (2020). Penerapan prototype model kampanye indonesia dermawan pada aksi cepat tanggap (act). *Semnas ristek (seminar nasional riset dan inovasi teknologi)*, 4(1), article 1. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v4i1.2466>
- Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). Construction and evaluation of a user experience questionnaire. In a. Holzinger (ed.), *hci and usability for education and work* (pp. 63–76). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-540-89350-9_6
- Leibetseder, B. (2011). A critical review on the concept of social technology. *Social technologies*.
- Lestari, s., Waluyo, H. J., & Wardani, N. E. (2019). Humanistic psychology study of abraham maslow on the main character in tiba sebelum berangkat novel by Faisal Oddang. *Budapest international research and critics institute*

- (*birci-journal*) : *humanities and social sciences*, 2(1).
<https://doi.org/10.33258/birci.v2i1.155>
- Lewis, J. R. (2018). The system usability scale: past, present, and future. *International journal of human-computer interaction*, 34(7), 577–590.
<https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1455307>
- Liu, Y.-t. (1996). Is designing one search or two? A model of design thinking involving symbolism and connectionism. *Design studies*, 17(4), 435–449.
[https://doi.org/10.1016/s0142-694x\(96\)00018-x](https://doi.org/10.1016/s0142-694x(96)00018-x)
- Luz, R. T., Coelho, E. D. A. C., Teixeira, M. A., Barros, A. R., Carvalho, M. D. F. A. A., & Almeida, M. S. (2018). Mental health as a dimension for the care of teenagers. *Revista brasileira de enfermagem*, 71(suppl 5), 2087–2093.
<https://doi.org/10.1590/0034-7167-2016-0192>
- Mikolasek, M., Berg, J., Witt, C. M., & Barth, J. (2018). Effectiveness of mindfulness- and relaxation-based ehealth interventions for patients with medical conditions: a systematic review and synthesis. *International journal of behavioral medicine*, 25(1), 1–16. <https://doi.org/10.1007/s12529-017-9679-7>
- Moreno, C., Wykes, T., Galderisi, S., Nordentoft, M., Crossley, N., Jones, N., Cannon, M., Correll, C. U., Byrne, I., Carr, S., Chen, E. Y. H., Gorwood, P., Johnson, S., Kärkkäinen, H., Krystal, J. H., Lee, J., Lieberman, J., López-Jaramillo, C., Männikkö, M. Arango, C. (2020). How mental health care should change as a consequence of the covid-19 pandemic. *The lancet psychiatry*, 7(9), 813–824. [https://doi.org/10.1016/s2215-0366\(20\)30307-2](https://doi.org/10.1016/s2215-0366(20)30307-2)
- Nurajizah, S. (2015). Sistem informasi perpustakaan berbasis web dengan metode prototype: studi kasus sekolah islam gema nurani bekasi. *Snit 2015*, 1(1), article 1.
- Pambudi, A., Aminah, S., & Kristanto, B. K. (2021). Aplikasi mobile pendeteksi gangguan mental mahasiswa dengan menggunakan metode forward chaining. *Prosiding sisfotek*, 5(1), article 1.
- Paramitha, A. A. I. I., Dantes, G. R., & Indrawan, G. (2018). The evaluation of web based academic progress information system using heuristic evaluation and user experience questionnaire (ueq). *2018 third international conference on*

informatics and computing (icic), 1–6.
<https://doi.org/10.1109/iac.2018.8780430>

- Pradana, A. R., & Idris, M. (2021). Implementasi user experience pada perancangan user interface mobile e-learning dengan pendekatan design thinking. *Automata*, 2(2), article 2.
<https://journal.uui.ac.id/automata/article/view/19447>
- Prasetyo, A. E., Osmond, A. B., & M, R. (2018). Aplikasi deteksi dini gangguan kecemasan pada anak anak berbasis android. *Eproceedings of engineering*, 5(3), article 3.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/7963>
- Ramli, W. N. I., Hidayat, S., & Resmadi, I. (2021). Perancangan aplikasi mindfulness mengatasi panic attack dalam kehidupan sehari-hari. *Eproceedings of art & design*, 8(6), article 6.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16756>
- Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What is design thinking and why is it important? *Review of educational research*, 82(3), 330–348.
<https://doi.org/10.3102/0034654312457429>
- Ridlo, I. A. (2020). Pandemi covid-19 dan tantangan kebijakan kesehatan mental di indonesia. *Insan jurnal psikologi dan kesehatan mental*, 5(2), 162.
<https://doi.org/10.20473/jpkm.v5i22020.162-171>
- Ross, H., Arrohmah, A., Hasanah, M., Yusran, N., & Wijareni, N. (2022). Perancangan aplikasi kesehatan mental “NAFS” (islamic psycho spiritual therapy) berbasis android menggunakan metode pdca (plan-do-check-action). *Jurnal informatika universitas pamulang*, 6, 849–856.
<https://doi.org/10.32493/informatika.v6i4.14421>
- Rubeis, G. (2021). E-mental health applications for depression: an evidence-based ethical analysis. *European archives of psychiatry and clinical neuroscience*, 271(3), 549–555. <https://doi.org/10.1007/s00406-019-01093-y>
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, I. (2019). Perancangan user experience aplikasi mobile lelenesia (marketplace penjualan lele) menggunakan metode design

- thinking. *Jurnal pengembangan teknologi informasi dan ilmu komputer*, 3(11), article 11.
- Samrgandi, N. (2021). *User interface design & evaluation of mobile applications*. 21, 55–63.
- Sarafino, E. P., & Smith, T. W. (2014). *Health psychology: biopsychosocial interactions*. John wiley & sons.
- Sari, I. P., kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, N. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi metode pendekatan design thinking dalam pembuatan aplikasi happy class di kampus upi cibiru. *Edsence: jurnal pendidikan multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Saripah, E., & Handiyani, H. (2019). Efektivitas penggunaan mindfulness app berbasis smartphone untuk mengurangi stres. *Jurnal ilmu kesehatan bhakti husada: health sciences journal*, 10(2), article 2. <https://doi.org/10.34305/jikbh.v10i2.97>
- Sassen, S. (2002). Towards a sociology of information technology. *Current sociology*, 50(3), 365–388. <https://doi.org/10.1177/0011392102050003005>
- Schrepp, M., Thomaschewski, J., & Hinderks, A. (2017). *Construction of a benchmark for the user experience questionnaire (ueq)*. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.445>
- Setiawan, D., & Wicaksono, S. L. (2020). Evaluasi usability google classroom menggunakan system usability scale. *Walisongo journal of information technology*, 2(1), article 1. <https://doi.org/10.21580/wjit.2020.2.1.5792>
- Singhal, T. (2020). A review of coronavirus disease-2019 (covid-19). *The indian journal of pediatrics*, 87(4), 281–286. <https://doi.org/10.1007/s12098-020-03263-6>
- Soebiantoro, J. (2017). Pengaruh edukasi kesehatan mental intensif terhadap stigma pada pengguna layanan kesehatan mental. *Insan jurnal psikologi dan kesehatan mental*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.20473/jpkm.v2i12017.1-21>
- Tahmasbipour, N., & Taheri, A. (2012). A survey on the relation between social support and mental health in students shahid rajaei university. *Procedia* -

social and behavioral sciences, 47, 5–9.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.603>

World Health Organization. (2017). *Depression and other common mental disorders: global health estimates* (who/msd/mer/2017.2). World health organization. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/254610>

Xiao, A. (2018). Konsep interaksi sosial dalam komunikasi, teknologi, masyarakat. *Jurnal komunika: jurnal komunikasi, media dan informatika*, 7(2), article 2. <https://doi.org/10.31504/komunika.v7i2.1486>

Zhou, A. (2020). Building design thinking into content strategy. *Proceedings of the 38th acm international conference on design of communication*, 1–5. <https://doi.org/10.1145/3380851.3416738>