

BAB V

SIMPULAN

Berdasarkan data dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Rancangan sistem aplikasi *mobile* “Prevent” dikembangkan dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Pada tahap pertama yaitu *empathize*, dilakukan wawancara pada 35 orang dalam rentang usia 20-39 tahun. Kedua, tahap *define* dengan melakukan pembuatan *user persona* dan identifikasi fitur. Ketiga, tahap *ideate* dengan melakukan pembuatan affinity diagram, *wireframe* dan *user interface*. Keempat, tahap *prototype* dengan melakukan *prototyping* pada *user interface*. Terakhir, tahap *test* dengan melakukan pengujian pada *prototyping*.
2. Uji coba sistem aplikasi dilakukan dengan cara *moderated usability testing* dan menghasilkan nilai SEQ 5 dan 6. Hal ini berarti bahwa aplikasi “Prevent” yang dikembangkan telah dapat mengatasi permasalahan yang terjadi yaitu *overthinking*, *burnout* dan kesehatan mental lainnya serta dapat meningkatkan kepedulian masyarakat akan kesehatan mental dan bersifat *user friendly*.