

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *WEBSITE*
DALAM UPAYA PENCEGAHAN GANGGUAN KESEHATAN MENTAL
DI LINGKUNGAN KAMPUS UPI PURWAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Sistem Teknologi Informasi

Oleh:

Muhammad Ahnaf Yafi

NIM.2106092

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SISTEM TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *WEBSITE*
DALAM UPAYA PENCEGAHAN GANGGUAN KESEHATAN MENTAL
DI LINGKUNGAN KAMPUS UPI DI PURWAKARTA**

Oleh
Muhammad Ahnaf Yafi

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

© Muhammad Ahnaf Yafi 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2025

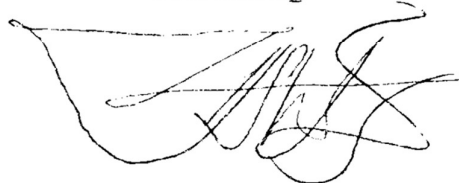
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *WEBSITE*
DALAM UPAYA PENCEGAHAN GANGGUAN KESEHATAN MENTAL
DI LINGKUNGAN KAMPUS UPI DI PURWAKARTA**

Muhammad Ahnaf Yafi

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing



Dr. Suprih Widodo, S.Si., M.T.

NIP.198012172005021007

Mengetahui:

Ketua Program Studi

Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Ir. Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd., IPM., ASEAN Eng.

NIP.920171219910625101

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *WEBSITE*
DALAM UPAYA PENCEGAHAN GANGGUAN KESEHATAN MENTAL
DI LINGKUNGAN KAMPUS UPI DI PURWAKARTA**

Oleh:

Muhammad Ahnaf Yafi

2106092

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media edukasi berbasis *website* yang dapat mendukung pencegahan gangguan kesehatan mental di kalangan mahasiswa. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan pendekatan *Software Development Life Cycle* (SDLC) model *Waterfall*, yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. *Website* yang dikembangkan mengedepankan prinsip interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan aksesibilitas, dengan menyediakan berbagai fitur edukatif yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, seperti artikel kesehatan mental, chatbot konseling, dan informasi mengenai layanan konseling. Evaluasi dilakukan menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk mengukur persepsi mahasiswa terhadap kegunaan, kemudahan penggunaan, sikap terhadap penggunaan, serta niat penggunaan sistem. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mahasiswa menerima sistem dengan baik, dengan skor tinggi pada aspek *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*. Meskipun demikian, penggunaan aktual sistem masih menunjukkan variasi yang tinggi, yang menunjukkan bahwa adopsi sistem belum sepenuhnya optimal. Penelitian ini menyarankan pengembangan lebih lanjut dengan menambahkan fitur tambahan dan melakukan evaluasi berkala untuk meningkatkan keberlanjutan penggunaan media edukasi ini dalam mendukung kesehatan mental mahasiswa.

Kata kunci: Kesehatan mental, media edukasi, *website*, SDLC, TAM

***THE DEVELOPMENT OF WEBSITE-BASED EDUCATIONAL MEDIA IN
EFFORTS TO PREVENT MENTAL HEALTH DISORDERS IN THE
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA.***

By:
Muhammad Ahnaf Yafi
2106092

ABSTRACT

This research aims to design and develop website-based educational media to support mental health disorder prevention among students. The system development follows the Software Development Life Cycle (SDLC) Waterfall model, consisting of the analysis, design, implementation, testing, and maintenance phases. The developed website emphasizes interactivity, ease of use, and accessibility, providing various educational features suitable for students' needs, such as mental health articles, anonymous storytelling space, chatbot counseling, and information on counseling services. Evaluation was conducted using the Technology Acceptance Model (TAM) to assess students' perceptions of usefulness, ease of use, attitude toward usage, and intention to use the system. Evaluation results indicate that students received the system positively, with high scores on Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use. However, actual system use showed considerable variation, indicating that the system's adoption is not fully optimized. This study recommends further development by adding more features and conducting periodic evaluations to enhance the sustainability of this educational media in supporting students' mental health.

Keywords: Mental health, educational media, website, SDLC, TAM

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Media Edukasi	6
2.2 Kesehatan Mental di Lingkungan Kampus	9
2.2.1 Definisi Kesehatan Mental	9
2.2.2 Permasalahan Umum yang Dialami Mahasiswa	10
2.2.3 Strategi Pencegahan Berbasis Edukasi	11
2.3 <i>Website</i> Sebagai Media Pembelajaran	12
2.3.1 Pengertian <i>Website</i> Edukatif	12
2.3.2 Prinsip perancangan UI/UX untuk <i>website</i> pembelajaran	14
2.4 <i>Software Development Life Cycle (Waterfall)</i>	16
2.4.1 Pengertian dan Tahapan	16
2.4.2 Model <i>Waterfall</i> dan Karakteristiknya	16
2.5 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	19
2.6 Penelitian Terdahulu	21
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Jenis Penelitian	24
3.2 Model Pengembangan	24
3.2.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	25
3.2.2 <i>Design</i> (Desain)	25
3.2.3 <i>Implementation</i> (Implementasi)	26

3.2.4 <i>Testing</i> (Pengujian)	26
3.2.5 <i>Maintenance</i> (Pemeliharaan)	26
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	26
3.4 Subjek Penelitian.....	27
3.5 Instrumen Penelitian.....	27
3.6 Teknik Pengumpulan Data	28
3.7 Teknik Analisis Data.....	29
3.7.1 Analisis Data Deskriptif Kualitatif.....	29
3.7.2 Analisis Data Kuantitatif.....	30
3.7.3 Kuesioner	30
3.7.4 <i>Black box Testing</i>	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Hasil	33
4.1.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	33
4.1.2 <i>Design</i> (Desain).....	34
4.1.3 <i>Implementation</i> (Implementasi)	41
4.1.4 <i>Testing</i> (Pengujian)	48
4.1.5 <i>Maintenance</i> (Pemeliharaan)	53
4.2 Pembahasan.....	57
4.2.1 Hasil Rancangan Media	57
4.2.2 Hasil Pengujian	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	70
RIWAYAT HIDUP PENELITI.....	159

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kuesioner	31
Tabel 4. 1 Pengujian <i>Black box</i> Pengguna	48
Tabel 4. 2 Pengujian <i>Black box Login</i> Pengguna.....	50
Tabel 4. 3 Pengujian <i>Black box</i> Pengguna Google Auth	51
Tabel 4. 4 Pengujian <i>Black box</i> Halaman <i>Home</i>	51
Tabel 4. 5 Pengujian <i>Black box</i> Halaman <i>Events</i>	52
Tabel 4. 6 Pengujian <i>Black box</i> Halaman <i>Resources</i>	52
Tabel 4. 7 Pengujian <i>Black box</i> Halaman <i>Chat bot</i>	52
Tabel 4. 8 Pengujian <i>Black box</i> Halaman <i>Dashboard</i>	52
Tabel 4. 9 Pengujian <i>Black box</i> Halaman Profil	53
Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas.....	54
Tabel 4. 11 Hasil Uji Realibilitas	55
Tabel 4. 12 Hasil Uji Deskriptif.....	55
Tabel 4. 13 Hasil Uji Regresi.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan <i>Waterfall</i>	17
Gambar 2. 2 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	19
Gambar 3. 1 Tahapan Metode SDLC <i>Waterfall</i>	25
Gambar 4. 1 <i>Use case diagram</i>	35
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i>	35
Gambar 4. 3 <i>Information Architecture</i>	36
Gambar 4. 4 <i>Entity Relationship Diagram</i>	36
Gambar 4. 5 <i>Wireframe</i> - Halaman <i>Home</i>	37
Gambar 4. 6 <i>Wireframe</i> - Halaman <i>Login</i>	38
Gambar 4. 7 <i>Wireframe</i> - Halaman <i>Event</i>	39
Gambar 4. 8 <i>Wireframe</i> - Halaman <i>Resources</i>	40
Gambar 4. 9 <i>Wireframe</i> - Halaman <i>Chat bot</i>	41
Gambar 4. 10 Halaman <i>Home</i>	43
Gambar 4. 11 Halaman <i>Login</i>	44
Gambar 4. 12 Halaman <i>Event</i>	45
Gambar 4. 13 Halaman <i>Resources</i>	46
Gambar 4. 14 Halaman <i>Chat bot</i>	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kode Halaman <i>Home</i>	70
Lampiran 2 Kode Halaman <i>Sign In</i>	71
Lampiran 3 Kode Halaman <i>Sign Up</i>	72
Lampiran 4 Kode Halaman <i>Events</i>	72
Lampiran 5 Kode Halaman <i>Resources</i>	74
Lampiran 6 Kode Halaman <i>Chat bot</i>	76
Lampiran 7 Kode Komponen Halaman <i>Sign in</i>	78
Lampiran 8 Kode Komponen Halaman <i>Sign up</i>	82
Lampiran 9 Kode Komponen Halaman <i>Home</i>	89
Lampiran 10 Kode Komponen Halaman <i>Resources</i>	112
Lampiran 11 Kode Komponen Halaman <i>Events</i>	123
Lampiran 12 Kode Komponen Halaman <i>Chat bot</i>	134
Lampiran 13 Hasil Kuesioner	141
Lampiran 14 Hasil Uji Realibitas <i>Perceived Usefulness</i>	142
Lampiran 15 Hasil Uji <i>Perceived Ease of Use</i>	143
Lampiran 16 Hasil Uji Realibitas <i>Attitude Toward Using</i>	144
Lampiran 17 Hasil Uji Realibitas <i>Behavioral Intention to Use</i>	145
Lampiran 18 Hasil Uji Realibitas <i>Actual System Use</i>	146
Lampiran 19 Hasil Uji Validitas <i>Perceived Usefulness</i>	147
Lampiran 20 Hasil Uji Validitas <i>Perceived Ease of Use</i>	148
Lampiran 21 Hasil Uji Validitas <i>Attitude Toward Using</i>	148
Lampiran 22 Hasil Uji Validitas <i>Behavioral Intention to Use</i>	149
Lampiran 23 Hasil Uji Validitas <i>Actual System Use</i>	149
Lampiran 24 Hasil Uji Deskriptif	150
Lampiran 25 Hasil Regresi <i>Perceived Ease of Use - Perceived Usefulness</i>	150
Lampiran 26 Hasil Regresi <i>Perceived Usefulness - Attitude Toward Using</i>	151
Lampiran 27 Hasil Regresi <i>Perceived Ease of Use - Attitude Toward Using</i>	151
Lampiran 28 Hasil Regresi <i>Perceived Ease of Use+Perceived Usefulness-Attitude Toward Using</i>	152
Lampiran 29 Hasil Regresi <i>Perceived Usefulness - Behavioral Intention to Use</i>	152
Lampiran 30 Hasil Uji Regresi <i>Attitude Toward Using - Behavioral Intention to Use</i>	153
Lampiran 31 SK Pembimbing.....	153
Lampiran 32 Kartu Bimbingan	157
Lampiran 33 Dokumen Penelitian	158

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., Putri, T. A., Nur, A., Zulfiany, A.-A., Auliani, F.-A., & Putri, N.-T. A. (2022). PENGEMBANGAN WEBSITE CARRD SEBAGAI SARANA DAKWAH UNTUK MENINGKATKAN AKHLAKUL KARIMAH BAGI SISWA SMP KELAS VIII. Dalam *Jurnal At-Tsiqah (Dakwah dan Ekonomi)* (Vol. 7, Nomor 1).
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (t.t.). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah*.
<http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Azkiya, S. R., & Labibah, L. (2023). Analisis Penerimaan Aplikasi Ikalsel Menggunakan Teori Technology Acceptance Model (TAM). *UNILIB : Jurnal Perpustakaan*, 14(1).
<https://doi.org/10.20885/unilib.Vol14.iss1.art3>
- Cramer, K. M. (1999). Psychological Antecedents to Help-Seeking Behavior: A Reanalysis Using Path Modeling Structures. Dalam *Journal of Counseling Psychology* (Vol. 46, Nomor 3). Robertson & Fitzgerald.
- Dabbagh, M., Lee, S. P., & Parizi, R. M. (2016). Functional and non-functional requirements prioritization: empirical evaluation of IPA, AHP-based, and HAM-based approaches. *Soft Computing*, 20(11), 4497–4520.
<https://doi.org/10.1007/s00500-015-1760-z>
- Davis, F. D. (1986). *A technology acceptance model for empirically testing new end-user information systems : theory and results*.
- Davis, F. D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. 13, 319–340.
- Efendi, T. F. (2017). PENGEMBANGAN WEBSITE SMK NEGERI 3 SUKOHARJO. Dalam *Seminar Nasional Sistem Informasi*.
- Farikhah, N. (2021). *PENGARUH MEDIA EDUKASI GIZI BERBASIS INFOGRAFIS DAN WEB TERHADAP PENGETAHUAN DAN PERILAKU MAKAN GIZI SEIMBANG MAHASISWA IAIN KUDUS*.
<http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/NCOINS/index>
- Faris, Hartono, & Pambudi, R. E. (2024). Optimalisasi Proses Pemesanan Jasa Servis Komputer dan Laptop melalui Aplikasi Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Sienna*, 5(2), 122–141.
<https://doi.org/10.47637/sienna.v5i2.1638>

- Grist, R., Porter, J., & Stallard, P. (2017). Mental health mobile apps for preadolescents and adolescents: A systematic review. Dalam *Journal of Medical Internet Research* (Vol. 19, Nomor 5). JMIR Publications Inc. <https://doi.org/10.2196/JMIR.7332>
- Guan, N., Song, J., & Li, D. (2018). On the advantages of computer multimedia-aided English teaching. *Procedia Computer Science*, 131, 727–732. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.04.317>
- Hakimah, E. N. (2016). *PENGARUH KESADARAN MEREK, PERSEPSI KUALITAS, ASOSIASI MEREK, LOYALITAS MEREK TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN MAKANAN KHAS DAERAH KEDIRI TAHU MEREK “POO” PADA PENGUNJUNG TOKO PUSAT OLEH-OLEH KOTA KEDIRI*.
- Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020). *BUKU AJAR REKAYASA PERANGKAT LUNAK*.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*.
- Hervilia, H., Singasatia, D., & M. Agus Sunandar. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Teknologi Pada Pengguna Aplikasi Shopee Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(4), 401–410. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i4.750>
- Hi'mah, L. K., & Dewi, A. O. P. (2016). *PENGARUH ARSITEKTUR INFORMASI SITUS WEB JOGJA LIBRARY FOR ALL TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA DI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA*. www.jogjalib.com
- Ihmeideh, F. (2019). Evaluation of children's educational websites in Qatar based on the developmental perspective. *E-Learning and Digital Media*, 16(1), 26–45. <https://doi.org/10.1177/2042753018812686>
- Irnanda, P. A., & Amin, F. M. (2024). *Analisis Kepuasan Pengguna Website Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Menggunakan Technology Acceptance Model Dan Usability*.
- Kaner, C. (2001). *Measurement Issues & Software Testing Measurement Issues and Software Testing 1*. www.kaner.com
- Kesyha, P., Br Tarigan, T., Wayoi, L., Novita, E., Kristen Indonesia, U., Mayor Jendral Sutoyo No, J., Kramat jati, K., Jakarta Timur, K., & Jakarta, D. (2024). Stigma Kesehatan Mental Dikalangan Mahasiswa. *Journal on Education*, 06(02), 13206–13220.

- Khurshid, S., Yousuf, M. I., Chaudhry, A. G., Mehr, P., & Shah, A. (2015). *EFFECTS OF DEPRESSION ON STUDENTS' ACADEMIC PERFORMANCE*. <https://www.researchgate.net/publication/278191116>
- Kurniawan, B., & Syarifuddin. (t.t.). *PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA CAFETERIA NO CAFFE DI TANJUNG BALAI KARIMUN MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP DAN MYSQL*.
- Kustiawan, D., Cholifah, W. N., Destriana, R., & Heriyani, N. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Koperasi Menggunakan Metode Extreme Programming. *Jurnal Teknologi dan Informasi*. <https://doi.org/10.34010/jati.v12i1>
- Kutcher, S., Wei, Y., & Hashish, M. (2016). Mental Health Literacy for Students and Teachers: A “School Friendly” Approach. Dalam *Positive Mental Health, Fighting Stigma and Promoting Resiliency for Children and Adolescents* (hlm. 161–172). Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-804394-3.00008-5>
- Madrid-Cagigal, A., Kealy, C., Potts, C., Mulvenna, M. D., Byrne, M., Barry, M. M., & Donohoe, G. (2025). Digital Mental Health Interventions for University Students With Mental Health Difficulties: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Early Intervention in Psychiatry*, 19(3). <https://doi.org/10.1111/eip.70017>
- Mayer, R., & Clark, R. C. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning (4th ed.)*.
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2021). Introduction to Multimedia Learning. Dalam *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (hlm. 3–16). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333.003>
- Mojaverian, T., Hashimoto, T., & Kim, H. S. (2013). Cultural differences in professional help seeking: A comparison of Japan and the U.S. *Frontiers in Psychology*, 3(JAN). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2012.00615>
- Nielsen, J., & Molich, R. (1990). *HEURISTIC EVALUATION OF USER INTERFACES*.
- Norman, D. A. . (2013). *The Design of Everyday Things : Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK

PERMAINAN PAPAN PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2.

Organization, W. H. (2017). *Depression and Other Common Mental Disorders Global Health Estimates*.

Peltzer, K., & Pengpid, S. (2018). High prevalence of depressive symptoms in a national sample of adults in Indonesia: Childhood adversity, sociodemographic factors and health risk behaviour. *Asian Journal of Psychiatry*, 33, 52–59. <https://doi.org/10.1016/j.ajp.2018.03.017>

Permata Sari, A. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN TALENT FILM BERBASIS APLIKASI WEB. *Jurnal Informatika Terpadu*, 6(1), 29–37. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>

Pertiwi, D. S. K., & Wardhani, I. S. (2024). KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *JMA*, 2(11), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>

Rahadi, N. W., & Vikasari, C. (2020). Pengujian Software Aplikasi Perawatan Barang Milik Negara Menggunakan Metode Black Box Testing Equivalence Partitions. *Infotekmesin*, 11(1), 57–61. <https://doi.org/10.35970/infotekmesin.v11i1.124>

Rasmani, U. E. E. (2023). Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Website Bagi Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6074–6084. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4935>

Rickwood, D., & Thomas, K. (2012). Conceptual measurement framework for help-seeking for mental health problems. Dalam *Psychology Research and Behavior Management* (Vol. 5, hlm. 173–183). <https://doi.org/10.2147/PRBM.S38707>

Rogers, Y., & Sharp, H. (2002). *Interaction Design*. <http://graphics.stanford.EDU/projects/iwork/>

Romindo, & Christine. (t.t.). *PENERAPAN MODEL SDLC TERHADAP SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BANGUNAN PADA CV. NILAFA*.

Salih, Y., & Saefullah, R. (2024). Black Box Testing on Website-Based Guestbook Registration Applications. *International Journal of Mathematics, Statistics, and Computing*, 2(2), 44–49.

- Salim, S. (2010). Psychological help seeking attitudes among Malaysian College and university students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 5, 426–430. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.07.117>
- Salvia, dan. (2021). Analisis Kesehatan Mental Mahasiswa Perguruan Tinggi Pada Awal Terjangkitnya Covid-19 di Indonesia. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2021(2), 83–97.
- Santrock, J. W. . (2019). *Adolescence*. McGraw-Hill Education.
- Sapriyah. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR*. 2(1), 470–477.
- Setiawan, J. L. (2006). Willingness to seek counselling, and factors that facilitate and inhibit the seeking of counselling in Indonesian undergraduate students. *British Journal of Guidance and Counselling*, 34(3), 403–419. <https://doi.org/10.1080/03069880600769654>
- Setiyani, L., & Rosma, S. (2018). *REKAYASA PERANGKAT LUNAK [Software Engineering]*. <https://www.researchgate.net/publication/333209319>
- Setyanto, A. T. (2023). Deteksi Dini Prevalensi Gangguan Kesehatan Mental Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Wacana*, 15(1), 66. <https://doi.org/10.20961/wacana.v15i1.69548>
- Shoffa, S., & Cholid, F. (2024). *Buku Media Pembelajaran*. <https://www.researchgate.net/publication/377116610>
- Sommerville, Ian. (2011). *Software engineering*. Pearson.
- Subhiyakto, E. R., & Astuti, Y. P. (2020). APLIKASI PEMBELAJARAN CLASS DIAGRAM BERBASIS WEB UNTUK PENDIDIKAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK. *Jurnal SIMETRIS*, 11(1).
- Sugandi, S. N., Ananda, F., Magdalena, L., & Hatta, M. (2022). *APLIKASI LAYANAN E-COUNSELING MENTAL HEALTH (MECARE) DENGAN PENDEKATAN AGILE SCRUM* (Vol. 12, Nomor 2).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (25 ed.). ALFABETA.
- Sulistyanto, H. (2014). *URGENSI PENGUJIAN PADA KEMAJEMUKAN PERANGKAT LUNAK DALAM MULTI PERSPEKTIF*.
- Suprpto, S. (2022). Pengaruh Edukasi Media Kartun Terhadap Peningkatan Pengetahuan Ibu dan Status Gizi Anak. *Journal of Health (JoH)*, 9(2), 81–87. <https://doi.org/10.30590/joh.v9n2.500>

- Trivaika, E., Andri Senubekti, M., & Manajemen Informatika Dan Komputer
HASS, A. (2022). *Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android*. 16(1). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- Vidiawati, D., Iskandar, S., & Agustian, D. (2017). Masalah Kesehatan Jiwa pada Mahasiswa Baru di Sebuah Universitas di Jakarta. *eJournal Kedokteran Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.23886/ejki.5.7399.27-33>
- Wahid, A. (2018). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR (The Importance of Learning Media In Improving Student Learning Achievements)*.
- Wahid, A. A. (2020). *Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi*. <https://www.researchgate.net/publication/346397070>
- Wallington, C. (1977). *THE DEFINITION OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY*.
- World, H. ' ~. (2013). *MENTAL HEALTH ACTION PLAN 2013-2020* '.