

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KESEHATAN MENTAL MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING STUDI KASUS MAHASISWA KOST UHAMKA

Irgieawan Rahmat Azhar ¹, Nur Chalik Azhar ^{2*}

¹ Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

² Fakultas Teknologi Industri dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Jalan Tanah Merdeka No.6, Jakarta Timur, Indonesia

nurchalik_azhar@uhamka.ac.id

ABSTRAK

Kesehatan fisik dan mental menjadi tantangan utama bagi mahasiswa kost, terutama di kalangan Generasi Z. Pola hidup tidak sehat, kurangnya aktivitas fisik, dan jam tidur tidak teratur berdampak negatif pada kesejahteraan mereka. Berdasarkan Indonesia Gen Z Report 2024, 51% responden menganggap kesehatan mental sebagai masalah utama, sementara 34,9% mengalami gangguan mental, tetapi hanya 2,6% yang mencari bantuan profesional. Penelitian ini bertujuan merancang prototipe antarmuka pengguna (UI/UX) berbasis mobile untuk mendukung kesehatan mental mahasiswa kost. Prototipe ini menghasilkan layanan konsultasi online dengan psikiater, penerbitan resep obat, edukasi kesehatan, rekomendasi pola hidup sehat, serta ruang diskusi. Dengan menggunakan metode Design Thinking, hasil pengujian menunjukkan skor 80 pada System Usability Scale (SUS), mencerminkan keberhasilan aplikasi dalam aspek kegunaan dan kenyamanan. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan potensi aplikasi untuk meningkatkan aksesibilitas layanan kesehatan mental sehingga dapat mengurangi hambatan finansial dan stigma yang sering menghalangi mahasiswa mencari bantuan profesional. Selain itu, fitur konsultasi online dan edukasi kesehatan dapat meningkatkan kesadaran serta pemahaman mengenai kesehatan mental, mendorong mahasiswa kost untuk lebih proaktif dalam menjaga kesehatan mental dan fisik mereka. Aplikasi ini berpotensi untuk diimplementasikan secara luas guna mendukung kesejahteraan mahasiswa kost di Indonesia.

Kata kunci : Kesehatan mental; Mahasiswa kost; UI/UX desain; design thinking; konsultasi online;

1. PENDAHULUAN

Kesehatan fisik dan mental menjadi tantangan utama bagi mahasiswa yang tinggal di kost. Selain itu, mahasiswa kost sering menghadapi masalah seperti keterbatasan keuangan, pola hidup tidak sehat, dan kesulitan menjaga pola hidup sehat, terutama dalam hal pola makan yang tidak seimbang akibat konsumsi makanan cepat saji [1], serta kurangnya aktivitas fisik rutin dan jam tidur yang tidak teratur berdampak negatif pada kesehatan mahasiswa kost. Tantangan hidup mandiri juga memengaruhi kesejahteraan fisik dan mental mereka [2].

Lembaga negara Indonesia telah mengambil langkah untuk menangani kesehatan mental, seperti yang tercantum dalam UU Nomor 17 Tahun 2023 Pasal 75, yang menyebutkan bahwa tindakan kesehatan mental harus proaktif, terintegrasi, komprehensif, dan berkesinambungan sepanjang siklus kehidupan [3].

Berdasarkan survey IDN Media dalam Indonesia Gen Z Report 2024, kesehatan mental menjadi perhatian utama bagi Generasi Z, 51% responden menganggap kesehatan mental sebagai salah satu masalah utama yang perlu diperhatikan. 34,9% remaja mengalami setidaknya satu masalah kesehatan mental, tetapi hanya 2,6% yang mendapatkan bantuan profesional.

Dari penelitian yang telah ada menyoroti kerentanan remaja terhadap masalah mental dan kurangnya alat skrining yang efektif mendorong

pengembangan aplikasi Android untuk deteksi dini dan intervensi [4].

Selanjutnya, berfokus pada perancangan deteksi kecemasan dini dengan AI dan memberikan saran terapi awal, merespons peningkatan gangguan kecemasan selama pandemi serta terbatasnya akses layanan kesehatan mental [5]. Selain itu, kurangnya pemahaman masyarakat tentang kesehatan mental mendorong pengembangan aplikasi edukasi untuk meningkatkan kesadaran dan dukungan bagi penderita gangguan mental [6].

Meskipun berbagai penelitian tentang deteksi dini depresi dan kecemasan, pengembangan aplikasi berbasis kecerdasan buatan, edukasi kesehatan mental. Namun belum ada yang fokus pada mahasiswa kost, penelitian ini mengisi celah tersebut dengan merancang aplikasi kesehatan mental khusus bagi mereka. Aplikasi ini tidak hanya menyediakan layanan konsultasi online dengan psikiater, tetapi juga memfasilitasi penerbitan resep obat dan menawarkan fitur seperti pola hidup sehat, journaling, time blocking, budgeting, yang memudahkan mahasiswa kost dalam menjalani keseharian mereka. Dengan mengatasi tantangan yang terkait dengan kesehatan mental, akademik, serta kesulitan hidup mandiri.

Tujuan dari penelitian ini untuk merancang prototipe antarmuka pengguna (UI/UX) berbasis mobile yang menyediakan akses konsultasi secara online dengan psikiater dan psikolog, memfasilitasi penerbitan resep obat, serta menyediakan edukasi kesehatan mental bagi mahasiswa yang tinggal di kos.

Dengan aplikasi ini, diharapkan mahasiswa dapat lebih mudah mengakses bantuan profesional dan informasi kesehatan mental yang relevan.

Metode Design Thinking dipilih karena menyediakan langkah-langkah yang terstruktur, yang mendukung kreativitas dan inovasi dalam pengembangan produk [7].

Metode ini memungkinkan peneliti Untuk memperoleh wawasan mendalam mengenai kebutuhan pengguna, menghasilkan solusi yang inovatif, serta menguji prototype secara berulang. Dengan pendekatan ini, perancangan aplikasi yang dihasilkan diharapkan tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga memenuhi ekspektasi dan kebutuhan pengguna secara optimal [8].

Sistematika dalam paper ini adalah dimulai dengan latar belakang, metode penelitian menguraikan tahapan metode Design Thinking, kemudian pada tahapan testing menggunakan System Usability Scale (SUS) sebagai alat evaluasi kegunaan dan kenyamanan aplikasi [9].

Akhirnya, penelitian ini ditutup dengan kesimpulan yang didasarkan pada hasil yang diperoleh.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dari penelitian terdahulu tentang pengembangan aplikasi Kesehatan mental menyoroti meningkatnya masalah kesehatan mental di kalangan mahasiswa akibat pembelajaran daring selama pandemi, dengan hasil merancang aplikasi berbasis mobile untuk membantu mahasiswa mengelola stres dan emosi [10].

Penelitian selanjutnya berfokus pada masalah kesehatan mental mahasiswa di Kota XYZ, dengan tujuan mengembangkan aplikasi yang menyediakan layanan manajemen stres, konsultasi dengan psikolog, dan forum diskusi untuk meningkatkan akses kesehatan mental[11].

2.1. Design Thinking

Pendekatan berkelanjutan yang disebut *Design Thinking* berfokus pada pemahaman pengguna, menilai kembali asumsi yang ada serta mendefinisikan kembali masalah untuk menemukan solusi yang lebih akurat dan inovatif [12].

Pendekatan ini tidak hanya berusaha menyelesaikan masalah tetapi juga mencari solusi alternatif yang mungkin tidak terlihat secara langsung.



Gambar 1. Metode *design thinking*

2.1.1. Empathize (Berempati)

Pada tahap ini, *Empathize* merupakan proses untuk mengidentifikasi apa yang dilakukan, dikatakan, dipikirkan, dan dirasakan oleh pengguna, berusaha memahami kebutuhan pengguna dengan cara yang mendalam [13].

2.1.2. Define (Mendefinisikan)

Setelah mengumpulkan wawasan dari tahap *empathize*, selanjutnya mendefinisikan masalah utama yang dihadapi oleh pengguna [14].

Tahap ini bertujuan untuk menyaring informasi yang ada dan merumuskan permasalahan yang perlu dipecahkan secara jelas, sehingga solusi yang dikembangkan memiliki fokus yang tepat [15].

2.1.3. Ideate (Menggali Ide)

Pada tahap ini, mengeksplorasi berbagai ide dan solusi, dengan berpikir di luar kebiasaan dan mengatasi asumsi yang ada, berbagai alternatif solusi digali dan dikembangkan tanpa adanya penilaian awal, agar dapat menemukan berbagai pilihan yang inovatif dan potensial[16].

2.1.4. Prototype (Merancang Desain)

Kemudian di tahap ini, mengubah ide-ide yang telah ditentukan dalam bentuk *prototype* yang lebih konkret, *prototype* ini bisa berupa model fisik atau digital yang berfungsi untuk menguji dan mengevaluasi solusi yang diusulkan [17].

2.1.5. Test (Menguji)

Pada fase terakhir, prototype yang telah dirancang diuji dengan pengguna. Pengujian ini memberikan umpan balik yang penting untuk menganalisis apakah solusi yang dihasilkan efektif atau perlu diperbaiki lebih lanjut [18].

2.2. Scale System Usability

Usability testing adalah salah satu metode yang diterapkan untuk tahapan testing. Pengumpulan data kuantitatif dilakukan melalui kuesioner SUS (Scale of System Usability) [19].

Evaluasi ini menunjukkan kualitas dan kemudahan penggunaan produk serta pengalaman pengguna [20].

Oleh karena itu, peneliti menguji prototype dengan pengujian SUS.

Skor Sistem Usability Scale (SUS) dihitung dengan cara berikut:

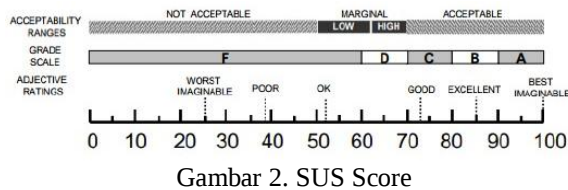
- a. Untuk mendapatkan skor SUS untuk satu responden, kurangi skor setiap pertanyaan bernomor ganjil dengan 1 misalnya, jika skor pertanyaan 1 adalah 4, maka hasilnya adalah $4 - 1 = 3$.
- b. Pada setiap pertanyaan yang memiliki nomor genap, kurangi 5 dengan skornya misalnya, jika skor pertanyaan 2 adalah 1, maka hasilnya adalah $5 - 1 = 4$.

- c. Setelah jumlah semua nilai dari pertanyaan genap dan ganjil dikalikan dengan 2,5.

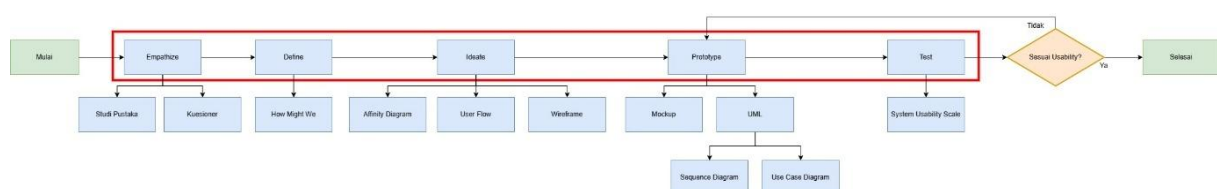
$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

$\bar{x}$ = skor rata-rata
 $\sum x$ = jumlah skor SUS
 n = jumlah responden

Kemudian, jumlahkan semua skor responden dan bagi dengan jumlah total untuk mendapatkan skor rata-rata SUS [9]



Gambar 2. SUS Score



Gambar 3. Tahapan Perancangan dengan mengadopsi desain thinking

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Empathize

Pada tahap awal, Peneliti memulai dengan melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan literatur yang relevan sebagai landasan teori dalam penelitian. Selanjutnya menyusun survei kuesioner online menggunakan Google Forms untuk mengumpulkan data dari responden. Kuesioner ini terdiri dari dua bagian: data diri dan aspek kebutuhan terkait kesehatan mental yang di alami mahasiswa kost. Data yang diperoleh berjumlah 25 responden terdiri dari 18 wanita dan 7 laki-laki, dengan rentang usia 18 hingga 24 tahun, serta berdomisili kost di sekitar kampus UHAMKA. Data kuantitatif ini kemudian menjadi dasar untuk langkah selanjutnya dalam proses desain thinking, yaitu dalam perancangan antarmuka dan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut adalah pertanyaan yang terdapat pada kuesioner:

Tabel 1. Hasil pertanyaan

Pertanyaan
Apakah Anda merasa memiliki teman atau orang terdekat untuk berbicara tentang masalah yang Anda hadapi?
Seberapa besar tekanan akademik mempengaruhi kesehatan mental Anda?
Seberapa sering Anda mengalami gangguan tidur (sulit tidur atau sering terbangun di malam hari) selama tinggal di kost?
Apakah Anda pernah merasa stres atau cemas karena masalah keuangan selama tinggal di kost?

Acceptability terdiri dari tiga tingkat, yaitu tidak diterima, marginal (baik rendah maupun tinggi), dan diterima.(sintasi) Semua tingkat ini digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik pengguna menerima sistem atau aplikasi yang diuji coba. Beberapa skala penilaian terdiri dari A, B, C, D, dan F, peringkat ini dihitung dengan menggunakan persentil skor SUS [21].

3. METODE PENELITIAN

Design Thinking membantu berpikir secara kreatif saat menghadapi masalah yang ada dengan menggunakan metode yang sederhana dan jelas, ini memungkinkan solusi yang dibuat lebih berfokus pada situasi dan kebutuhan pengguna [22]. Dengan adanya pendekatan ini menjadi solusi alternatif yang mungkin tidak terlihat secara langsung, hal ini terjadi pada beberapa penelitian seperti pada lingkup CV[16], Pendidikan [23], dan Lingkungan [24].

Pertanyaan
Apakah Anda pernah mencari bantuan dari profesional kesehatan mental (psikolog, psikiater, konselor) selama tinggal di kost?
Apakah Anda merasa sulit untuk menjaga pola hidup sehat (makan teratur, olahraga, cukup tidur) selama tinggal di kost?
Bagaimana Anda biasanya mengatasi stres atau kecemasan yang Anda rasakan?
Apakah Anda merasa kesulitan mengatur waktu dalam menjalankan kegiatan sehari-hari sehingga menimbulkan stres terkait pengerjaan tugas dan rutinitas sehari-hari?

4.2. Define

Tahap Define yang berfokus pada mengidentifikasi berbagai kendala dan tantangan yang dialami pengguna saat tinggal di kost. Pemetaan pain points ini bertujuan untuk mengurangi hambatan yang dihadapi pengguna serta meningkatkan pengalaman dan kepuasan mereka. Beberapa pain points yang telah dirangkum dari hasil survei dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4. Pain Points

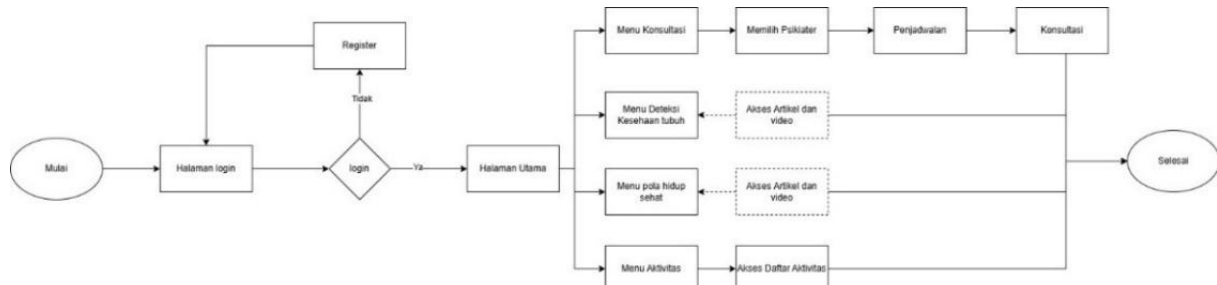
Selanjutnya setelah pain points metode yang di gunakan sebagai penyusunan yaitu How Might We

bertujuan untuk mengubah masalah menjadi pertanyaan yang dapat digunakan peneliti untuk menemukan solusi. Berikut adalah hasil dari *How Might We*:

Gambar 5. *How Might We*

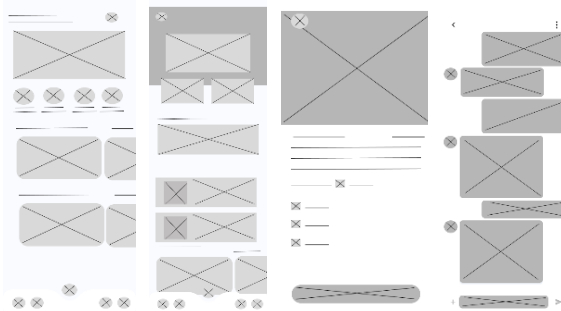
4.3. Ideate

Setelah inti masalah telah ditemukan langkah selanjutnya menentukan solusi dari masalah tersebut, solusi dan ide yang di hasilkan pada tahapan ini akan di gambarkan oleh peneliti di bawah ini :



Gambar 7. User Flow

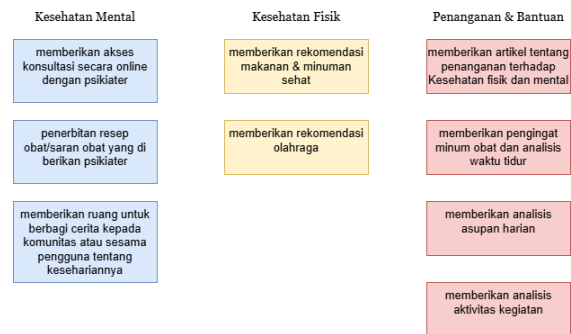
Selanjutnya menciptakan tampilan wireframe yang merupakan kerangka dasar dari antarmuka aplikasi sebelum dilakukan pengembangan lebih lanjut. Tampilan tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 8. Wireframe

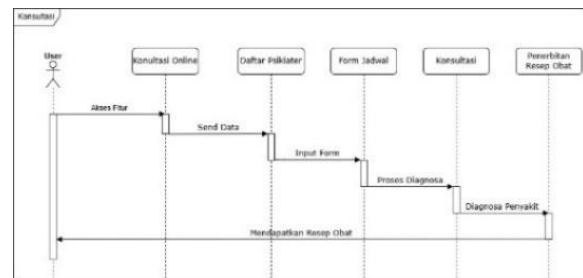
4.4. Prototype

Tahap ini melibatkan pembuatan UML (Unified Modeling Language) berupa Sequence Diagram dan Use Case Diagram dari fitur konsultasi online. Berikut hasil dari pembuatannya yaitu :

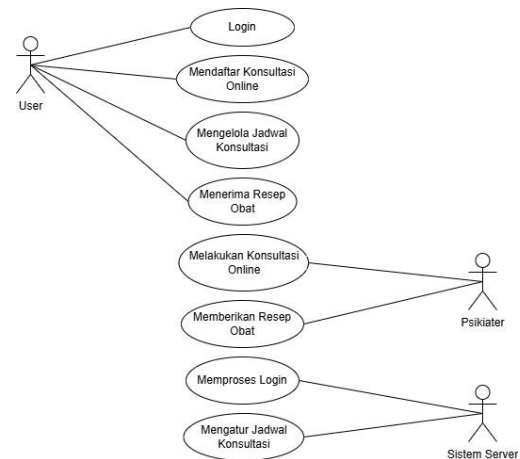


Gambar 6. Affinity Diagram

Selanjutnya menyusun user flow, peneliti menganalisis perilaku dan aktivitas yang akan dilakukan pengguna saat menggunakan aplikasi kesehatan mental, berdasarkan affinity diagram fitur-fitur yang telah dirancang. Berikut adalah gambar dari user flow :



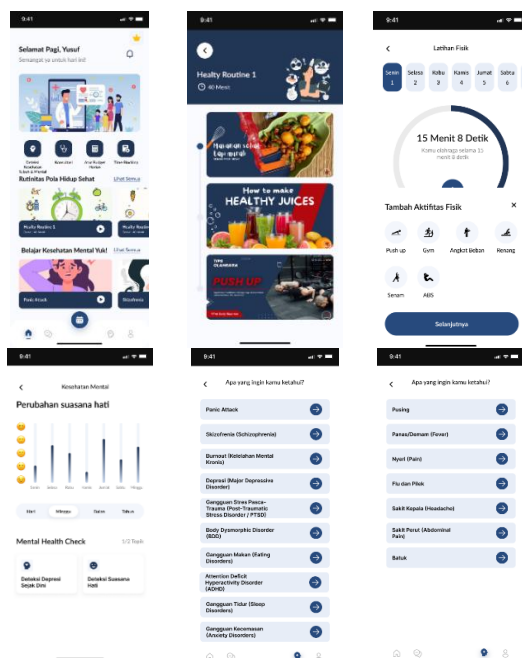
Gambar 10. Use Case Diagram



Gambar 10. Use Case Diagram

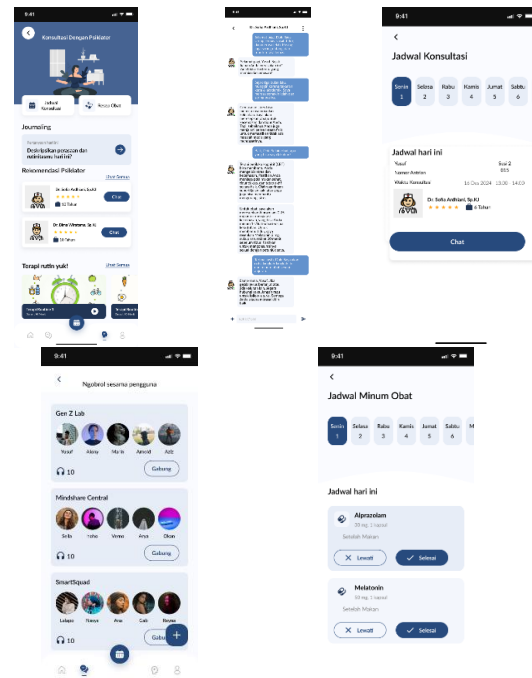
Selanjutnya hasil dari tampilan berupa Mock Up sebagai hasil akhir dari serangkaian tahapan sebelumnya. Berikut tampilan Mockup dari aplikasi kesehatan mental antara lain sebagai berikut :

Tampilan Mockup Home, yang terdapat fitur utama yang terdiri dari deteksi kesehatan tubuh dan mental, konsultasi, time blocking, budgeting, dan pola hidup sehat rutinitas kesehatan harian ini memberikan rekomendasi pola hidup sehat dan informasi kalori untuk memudahkan pengguna. Pengguna dapat menginput data tinggi badan, berat badan, serta kalori harian untuk memastikan asupan nutrisi terpenuhi. Fitur Deteksi Kesehatan Tubuh dan Mental memungkinkan pengguna untuk journaling dan membantu para ahli mengontrol perasaan mereka. Fitur Artikel membantu pengguna mengatasi masalah kesehatan tubuh dan mental serta memberikan rekomendasi obat.



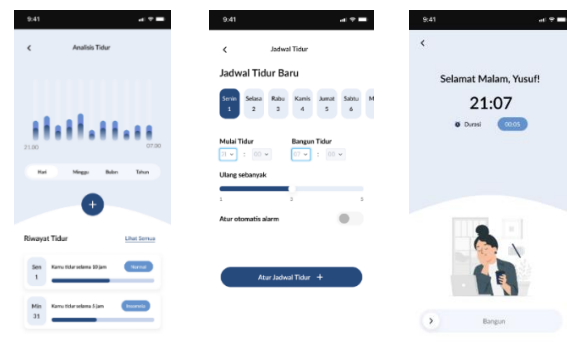
Gambar 11. Mockup Fitur Rekomendasi Pola

Hidup Sehat Deteksi Kesehatan Tubuh dan Mental Tampilan fitur konsultasi kesehatan tubuh dan mental membantu pengguna memilih psikiater yang sesuai dengan preferensi mereka. Di dalam fitur ini juga dilengkapi dengan pengingat jadwal minum obat agar pengguna yang menghadapi masalah kesehatan teratur meminum obat mereka. Selain itu dengan fitur komunitas, memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sesama untuk mengurangi kesepian dan memperkuat koneksi sosial secara online.



Gambar 12. Mockup Fitur Konsultasi Online dan Chat Komunitas

Tampilan Fitur jadwal tidur mengingatkan pengguna untuk disiplin dalam pola tidur, karena begadang dapat menyebabkan gangguan kesehatan mental dan berdampak negatif pada kesehatan fisik.



Gambar 13. Mockup Analisis Tidur dan Jadwal Tidur

Ditampilkan ini terdapat dua fitur yaitu time blocking adalah fitur yang dirancang untuk membantu pengguna mencatat dan mengatur jadwal kesehariannya secara terstruktur, serta fitur budgeting yaitu membantu pengguna mengatur keuangannya. Selain itu tampilan detail aktivitas olahraga yang efektif dan efisien memungkinkan pengguna mengakses berbagai jenis olahraga. Setelah itu, pengguna akan diberikan timer dan informasi mengenai kalori yang terbakar setelah melakukan olahraga tersebut.

4.5. Test

Pada tahap pengujian dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS), dilakukan evaluasi yang efisien dan valid untuk menilai usability produk, dengan fokus pada tiga aspek utama efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Berikut adalah hasil akhir dari pengujian tersebut :

Tabel 2. Pertanyaan SUS

Pertanyaan
Saya berencana untuk menggunakan sistem ini lagi.
Menurut saya, sistem ini terlalu kompleks.
Saya menganggap sistem ini mudah digunakan.
Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi untuk menggunakan sistem ini.
Menurut saya, fitur-fitur sistem berfungsi dengan baik.
Saya menemukan banyak tidak konsistensi dalam sistem ini.
Saya merasa sistem ini membingungkan.
Saya yakin bahwa orang lain akan segera memahami cara menggunakan sistem ini.
Saya tidak menemui hambatan saat menggunakan sistem ini.
Saya berencana untuk menggunakan sistem ini lagi.

Selanjutnya peneliti melakukan perhitungan menggunakan metode SUS, yaitu seperti yang tergambar pada tabel 3 sebagai berikut ini :

Tabel 3. Hasil Skor SUS

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
4	2	5	2	4	2	4	2	4	3
4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
4	3	4	2	4	3	4	2	4	1
4	2	3	3	4	2	4	2	4	2
4	2	5	1	5	3	5	1	4	2
4	2	4	2	4	1	4	3	4	2
4	2	5	1	4	2	4	1	4	2
3	2	4	1	4	2	4	2	4	2
4	2	4	2	4	2	4	2	5	2
5	2	5	1	5	2	5	1	5	1
5	1	4	2	4	2	4	1	5	2
5	2	5	2	5	1	5	2	4	2
4	1	5	2	4	2	5	2	4	2
5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
5	2	4	1	4	2	5	2	4	1

Tabel 4. Hasil Skor Akhir SUS

Data responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	*2,5
R1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	30	75
R2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
R3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	29	72.5
R4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	28	70
R5	3	3	4	4	4	2	4	4	3	3	34	85
R6	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	30	75
R7	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	33	82.5
R8	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	30	75
R9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	77.5
R10	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38	95
R11	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	34	85
R12	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	35	87.5
R13	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	33	82.5
R14	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	34	85
R15	4	2	5	3	4	2	4	1	4	2	31	77.5
Total Skor											1200	

Selanjutnya hasil total skor di bagi dengan jumlah responden seperti pada rumus sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{1200}{15}$$

$$\bar{x} = 80$$

Hasil dari pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS) menunjukkan bahwa prototype desain aplikasi ini memiliki kualitas yang baik dan memenuhi kebutuhan calon pengguna, dengan skor 80 yang memiliki hasil good. Ini terbukti berhasil memenuhi kebutuhan kesehatan mental mahasiswa kost di Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode Design Thinking berhasil merancang UI/UX aplikasi kesehatan mental bagi mahasiswa kost. Fitur utama mencakup konsultasi online dengan psikiater, penerbitan resep obat, edukasi kesehatan, rekomendasi pola hidup sehat, dan ruang diskusi, dengan tambahan journaling, time blocking, budgeting, serta analisis pola makan, minum, dan tidur. Hasil uji System Usability Scale (SUS) menunjukkan skor 80 (baik) dengan tingkat penerimaan marginal, menandakan kegunaan dan kenyamanan aplikasi yang tinggi. Aplikasi ini berpotensi meningkatkan aksesibilitas layanan kesehatan mental dan mendorong kesadaran pengguna untuk lebih proaktif menjaga kesehatan

mental. Saran dalam penelitian selanjutnya agar dapat fokus pada implementasi aplikasi secara luas dan pengembangan untuk version desktop/website serta memfokuskan pada keamanan siber seperti SQL Injection pada website tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Asshar *et al.*, “Hubungan Konsumerisme Makanan Cepat Saji terhadap Kebiasaan Makan Mahasiswa Universitas Negeri Semarang Program Studi Gizi Angkatan 2023,” *Jurnal Angka*, vol. 1, no. 2, pp. 371–383, Jul. 2024, [Online]. Available: <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/angka>
- [2] H. A. F. Wowor and K. Y. S. Putri, “Komunikasi Interpersonal Keluarga sebagai Penunjang Kesehatan Mental Mahasiswa Rantau Asal Papua-Papua Barat,” *PERSPEKTIF*, vol. 11, no. 1, pp. 205–213, Dec. 2021, doi: 10.31289/perspektif.v11i1.5488.
- [3] K. Wulandari and A. Voutama, “Perancangan UI Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD*, vol. 6, pp. 445–451, Jul. 2023, [Online]. Available: <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>
- [4] Z. Effendi, S. Maryatun, and Herliawati, “Development of Screening for Early Detection of Depression, Anxiety and Stress in Adolescents Based on Android Services,” 2020.
- [5] A. L. Prasasti, I. A. Rahmi, S. F. Nurahmani, and A. Dinimaharawati, “Mental Health Helper: Intelligent Mobile Apps in the Pandemic Era,” *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro Komputer dan Informatika*, vol. 7, no. 3, pp. 479–490, Jan. 2021, doi: 10.26555/jiteki.v7i3.22012.
- [6] F. Alfiansyah, S. Lina, and M. Sitio, “Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada Aplikasi Edukasi Interaktif Pengenalan Mental Health Kepada Masyarakat Berbasis Mobile,” 2022. [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- [7] M. N. Ashiddiq, Wahyu Eko Sulistiono, Titin Yulianti, and Mardiana, “PERANCANGAN UI/UX LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) APLIKASI MOBILE EDU-LEARN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 1, pp. 229–245, Jan. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i1.3693.
- [8] F. A. Muhammad, A. Putra Kharisma, and R. S. Sianturi, “Perancangan User Experience Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Online di Masa Pandemi berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking,” vol. 6, no. 7, pp. 3111–3121, Jul. 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [9] D. Novianti, “REDESIGN USER INTERFACE WEBSITE UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS),” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, Aug. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4300.
- [10] G. Wisnu, C. Bagaskara, A. Voutama, and A. A. Ridha, “PERANCANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI SELF-CARE BERBASIS MOBILE UNTUK MENGATASI KESEHATAN MENTAL DENGAN METODE DESIGN THINKING,” *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, vol. 7, no. 2, pp. 124–133, Jun. 2023.
- [11] Q. Anjar, D. Nigata, S. Fitri, A. Wati, D. Satria, and Y. Kartika, “MentalMate: Desain UI/UX Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental untuk Mahasiswa di XYZ Menggunakan Metode User Centered Design,” 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10/25047/jtit.v11i1.372>
- [12] A. Rylander Eklund, U. Navarro Aguiar, and A. Amacker, “Design thinking as sensemaking: Developing a pragmatist theory of practice to (re)introduce sensibility,” *Journal of Product Innovation Management*, vol. 39, no. 1, pp. 24–43, Jan. 2022, doi: 10.1111/jpim.12604.
- [13] M. H. Rusydi and I. Nuryasin, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI HIDUP SEHAT BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *Journal Of Information Systems And Informatics Engineering*, vol. 8, no. 1, pp. 54–64, 2024, doi: 10.35145/joisie.v8i1.4168.
- [14] R. N. Fadilah and D. Sweetania, “PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *JUIT*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, 2023.
- [15] I. B. Karo Sekali, C. E. J. C. Montolalu, and S. A. Widiana, “Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking,” *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, Sep. 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.17.
- [16] M. Fathan Fauzan, I. Faqihuddin Hanif, A. Rizqon Subarkah, B. Fadillah, M. Bagas Adi Pangestu, and S. Abdurrasyid Fillah, “UI/UX Design of Vendor Ordering Information System Using Design Thinking Method: Case Study CV. MOVED4,” *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*, vol. 6, no. 1, pp. 51–60, 2024, doi: 10.52435/jaiit.v6i1.551.
- [17] R. Agam, A. Achmad Khan, R. Alsauqi, M. Darwis, and W. Trisari, “Perancangan UI/UX Aplikasi Tanify Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Ilmu*

- Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI*, vol. 7, no. 1, pp. 273–285, 2024.
- [18] E. F. Firdani, I. F. Hanif, M. Febriansyah, and Y. Widsono, "Implementation of Website-Based UI UX Using the Design Thinking Method: Case Study at PT Jesinra Makmur Group," *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*, vol. 6, no. 1, 2024, doi: 10.52435/jaiit.v6i1.586.
- [19] I. K. Wardani, P. Utomo, A. Budiman, and D. N. Amadi, "Pemanfaatan Metode Design Thinking dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android," *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, vol. 4, no. 2, 2023, doi: 10.51519/journalcisa.v4i2.399.
- [20] I. Adhiya Adha *et al.*, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI OGAN LOPIAN DISKOMINFO PURWAKARTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, vol. 7, no. 1, 2023.
- [21] A. Ronny Julians and E. Sedyono, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI FORUM DISKUSI INFORMATIKA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," Feb. 2023.
- [22] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, Jul. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [23] V. K. Reynaldi and N. Setiyawati, "PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 07, pp. 835–49, Sep. 2022.
- [24] Y. Febriyanto, P. Sukmasetya, and M. Maimunah, "Implementasi Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Rumah Sampah Digital Banjarejo," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 3, pp. 936–947, Apr. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i3.3135.