PERANCANGAN *UI/UX* PADA APLIKASI UNTUK PENGIDAP GANGGUAN KECEMASAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Disusun Oleh:

N a m a : Muhammad Imam Sibaweh Rohman

NIM : 19523159

PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2023

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

PERANCANGAN *UI/UX* PADA APLIKASI UNTUK PENGIDAP GANGGUAN KECEMASAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

TUGAS AKHIR

Disusun Oleh:

N a m a : Muhammad Imam Sibaweh Rohman
NIM : 19523159

Yogyakarta, 2 November 2023

Pembimbing,

(Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

PERANCANGAN *UI/UX* PADA APLIKASI UNTUK PENGIDAP GANGGUAN KECEMASAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 2 November 2023

Tim Penguji

BENI SURANTO, S.T., M.S0ft.Eng. _____

Anggota 1

KHOLID HARYONO, S.T., M.Kom. _____

Anggota 2

KURNIAWAN DWI IRIANTO, S.T., M sc. _____

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia

(Dhomas Hatta Fudholi, S.T, M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Imam Sibaweh Rohman

NIM : 19523159

Tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN *UI/UX* PADA APLIKASI UNTUK PENGIDAP GANGGUAN KECEMASAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 November 2023

(Muhammad Imam Sibaweh Rohman)

Dipindai dengan CamScanner

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bissmillahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillah, segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT Yang Maha Esa sehingga saya dapat diberi kesempatan, kekuatan, dan kemauan dalam menyelesaikan Tugas Akhir yang diberi judul "**Perancangan *UI/UX* pada aplikasi untuk pengidap gangguan kecemasan dengan menggunakan metode *Design Thinking***".

Dengan penuh rasa cinta dan terimakasih saya persembahkan karya tulis ini untuk kedua orang tua saya yang senantiasa mendukung serta mendoakan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Untuk pihak-pihak yang telah senantiasa membantu saya dalam penyusunan karya tulis ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk seluruh pihak yang membaca karya tulis ini di masa yang akan datang, saya berharap karya tulis ini dapat bermanfaat dan memberikan keberkahan untuk seluruh pihak yang membacanya.

Saya juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Bapak Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng, atas bimbingan dan arahannya selama menyusun tugas akhir ini. Selama penyusunan laporan tugas akhir, saya mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru yang berharga serta mendapatkan kesulitan yang dapat dijadikan pelajaran kedepannya. Terima kasih saya ucapkan Kembali atas dukungan, bimbingan, doa, serta motivasi yang diberikan dari berbagai pihak sehingga laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Semoga semua dukungan, bimbingan, doa, serta motivasi yang diberikan kepada saya mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

HALAMAN MOTO

“Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya.”
(**Qs. Yasin: 40**)

“Jangan terlalu dikejar, jika memang jalannya pasti Allah memperlancar, karena yang menjadi takdirmu akan mencari jalannya untuk menemukanmu.”
(**Ali bin Abi Thalib**)

“Seekor burung yang duduk di atas pohon, tidak pernah takut rantingnya patah, karena kepercayaannya bukan pada cabang dahannya,
tetapi pada kemampuan terbangnya.”
(**Jalalludin Rumi**)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirobbilalamin. Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: "**Perancangan *UI/UX* pada aplikasi untuk pengidap gangguan kecemasan dengan menggunakan metode *Design Thinking***". Selama perjalanan penelitian hingga penyelesaian skripsi ini, penulis sangat mengapresiasi dan berterima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan moral, bimbingan, dan motivasi yang sangat berarti. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia,
2. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc. selaku Ketua Jurusan Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia,
3. Bapak Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Informatika Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia dan selaku dosen pembimbing akademik,
4. Bapak Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng, selaku dosen pembimbing skripsi saya yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dengan sabar dalam penyelesaian tugas akhir ini,
5. Seluruh Dosen Pengajar serta Staf Universitas Islam Indonesia atas ilmu pengetahuan yang diberikan kepada penulis.
6. Rekan-rekan yang selalu ada dan selalu memotivasi penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 2 November 2023

(Muhammad Imam Sibaweh Rohman)

SARI

Kesehatan mental adalah keadaan di mana seseorang merasa nyaman secara fisik psikologis, emosional dan sosial sehingga individu dapat mengenali kemampuannya sendiri menangani tekanan, menjadi produktif, dan berkontribusi pada lingkungannya. Sementara gangguan kecemasan adalah kondisi mental yang ditandai oleh perasaan cemas, khawatir, dan takut yang berlebihan. Hal ini bisa mengganggu kehidupan sehari-hari seseorang. Adapun *Social Anxiety Disorder* (SAD) adalah ketakutan atau kecemasan yang muncul dalam situasi sosial tertentu atau situasi di mana tidak ada ancaman nyata terhadap situasi tersebut. Dengan berkembangnya zaman serta penggunaan smartphone yang hampir digunakan oleh seluruh dunia maka muncul juga berbagai cara untuk membantu para pengguna yang mengalami kecemasan berlebihan. Salah satunya adalah dengan membuat sebuah tampilan antarmuka aplikasi yang berguna untuk membantu menurunkan kecemasan pengguna. *MentalCare* hadir untuk membantu mengatasi gangguan yang dialami pengguna dengan cara membuat fitur untuk membantu pengguna dalam melakukan kegiatan harian, pelacakan suasana hati, dan cara untuk mengurangi gejala kecemasan berlebihan. Dalam perancangan antarmuka aplikasi *MentalCare* digunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap *emphaty*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*. kemudian dalam pengujian rancangan antarmuka aplikasi *MentalCare* responden diminta untuk mengisi kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan. Hasil pengujian SUS menunjukan bahwa desain aplikasi *MentalCare* mendapatkan score SUS sebesar 81. Berdasarkan hasil tersebut *Acceptability ranges* desain aplikasi *MentalCare* berada pada tingkat *acceptable, grade scale* berada pada kelas *B,* serta *Adjective ratings* berada di tingkat *excellent.* Berdasarkan hasil pengujian tersebut membuktikan bahwa rancangan antarmuka aplikasi *MentalCare* dapat digunakan, dipahami, dan dipelajari oleh calon pengguna.

Kata kunci: *Design Thinking,* SUS, Rancangan antarmuka, Aplikasi.

GLOSARIUM

.

Design Thinking	Melakukan identifikasi masalah, berpikir kreatif untuk menemukan solusinya, dan akhirnya menciptakan inovasi atau produk baru sesuai dengan visi yang diharapkan.
User Interface	Membuat desain antarmuka yang memberikan pengalaman pengguna yang nyaman saat menggunakan aplikasi.
User Experience	Menggunakan pengalaman pengguna sebagai panduan dalam merancang alur desain sebuah aplikasi.
Wireframe	Sketsa kasar untuk mengatur item-item dalam tampilan sebelum desain final dibuat.
System Usability Scale	Alat pengukuran yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat *usability* sebuah produk, dibentuk oleh John Brooke pada tahun 1986.
Usability	Tingkat penggunaan sebuah sistem atau produk.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR iii
HALAMAN PERSEMBAHAN v
HALAMAN MOTO vi
KATA PENGANTAR vii
SARI viii
GLOSARIUM ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan Penelitian 3
1.5 Manfaat Penelitian 3
1.6 Metodologi Penelitian 3
1.7 Sistematika Penulisan 4
BAB II LANDASAN TEORI 5
2.1 Kajian Pustaka 5
2.2 Gangguan Kecemasan 6
2.3 *User Interface* 6
2.4 *User Experience* 7
2.5 *Design Thinking* 7
2.6 SUS *(System Usability Scale)* 8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 11
3.1 *Empathy* 11
3.2 *Define* 13
3.3 *Ideate* 15
3.4 *Prototype* 16
3.5 *Test* 17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 20
4.1 Hasil Empathy 20
4.2 Hasil *Define* 22
4.3 Hasil *Ideate* 25
4.4 Hasil Prototype 34
4.5 Hasil Test 38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 43
5.1 Kesimpulan 43
5.2 Saran 43
LAMPIRAN 45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Pustaka 5
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner 12
Tabel 3.2 Scenario yang akan dikerjakan oleh calon pengguna 18
Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Mengenai Fitur.....18
Tabel 4.1 kebutuhan pengguna 25
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Menggunakan Maze.co 38
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner.....39
Tabel 4.4 Hasil penjumlahan kuesioner.....40
Tabel 4.5 Hasil Akhir SUS 41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 SUS (Brooke, n.d.) 9
Gambar 3.1 Contoh *Empathy map* 13
Gambar 3.2 Contoh *Persona* 14
Gambar 3.3 Contoh *Userflow* 15
Gambar 3.4 Contoh *Wireframe* 16
Gambar 3.5 Contoh *High fidelity* 17
Gambar 4.1 Hasil *empathy map* 21
Gambar 4.2 *persona user* 1 22
Gambar 4.3 *persona user* 2 23
Gambar 4.4 *persona user* 3 24
Gambar 4.5 *persona user* 4 24
Gambar 4.6 *Userflow login* dan *register* akun 26
Gambar 4.7 *Userflow* pertanyaan 27
Gambar 4.8 *Userflow* kegiatan harian 28
Gambar 4.9 *Userflow* artikel kesehatan 29
Gambar 4.10 *Wireframe login* dan *register* 30
Gambar 4.11 *Wireframe* halaman utama dan *music* 31
Gambar 4.12 *Wireframe* pertanyaan 32
Gambar 4.13 *Wireframe* Tugas harian 33
Gambar 4.14 *prototype login* dan *register* 34
Gambar 4.15 *prototype* Halaman utama dan *Music* 35
Gambar 4.16 *prototype* Halaman pertanyaan 36
Gambar 4.17 *prototype* Kegiatan harian 37
Gambar 4.18 *prototype* Profil dan Notifikasi 38

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan mental adalah keadaan di mana seseorang merasa nyaman secara fisik psikologis, emosional dan sosial sehingga individu dapat mengenali kemampuannya sendiri Menangani tekanan, menjadi produktif, dan berkontribusi pada lingkungannya. Artinya kesehatan mental mempengaruhi kondisi fisik dan kemauan seseorang, serta mempengaruhi produktivitas (Novianto, 2022). Pada tahun 2007, Gangguan mental atau kejiwaan di Indonesia menyumbang sekitar 11,6% atau sekitar 19,6 juta orang. (Kementerian Kesehatan, 2008), pada tahun 2017 jumlahnya turun menjadi 9,8 % (Kementerian Kesehatan, 2018). Gangguan mental yang umum adalah Keadaan stres yang ditandai dengan kecemasan, depresi, dan gejala fisik (seperti gejala fisik) rasa sakit dan kelelahan yang tidak dapat dijelaskan). faktor risiko untuk perkembangan Gangguan mental yang umum terjadi antara lain yaitu status sosial ekonomi, gangguan psikologis, gangguan kesehatan reproduksi, dan penyakit kronis atau berat. Jika gangguan mental umum tidak diobati, mereka mungkin menjadi lebih rentan terhadap penyakit atau memperburuk penyakit fisik. Kondisi ini terjadi karena orang dengan gangguan mental umum memiliki sistem kekebalan tubuh yang lemah, tidak sehat, dan tidak mengikuti pengobatan yang direkomendasikan (Paisal et al., 2020).

Social Anxiety Disorder (SAD) adalah ketakutan atau kecemasan yang muncul dalam situasi sosial tertentu atau situasi di mana tidak ada ancaman nyata terhadap situasi tersebut. Secara umum kecemasan adalah normal, tetapi pada pengguna dengan SAD menjadi berlebihan dan mengganggu fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut berdampak buruk pada hubungan sosial dan kinerja sekolah/kerja (Kusumadewi et al., 2019). Kecemasan sosial meningkat karena media sosial. Hal ini karena media sosial mempengaruhi kepercayaan diri seseorang karena dapat menyebabkan pengabaian diri, penghindaran orang lain, isolasi sosial, depresi, dan lainya (Pramudita et al., 2021). Remaja merupakan pengguna atau pemakai internet dengan jumlah tertinggi ke-2 di Indonesia, Remaja merupakan usia dengan kecenderungan yang tinggi untuk terkena kecemasan sosial. Selain itu, menurut survey di Amerika oleh the economist.com pada kelompok usia 13-17 tahun remaja di Amerika menganggap bahwa gangguan kecemasan dan depresi merupakan masalah teratas yang dialami kelompok usia mereka (Pramudita et al., 2021). Sebagian besar dari anak dengan gangguan kecemasan sosial memiliki prognosis yang baik untuk mengatasi gangguan kecemasan tersebut

sebelum mencapai usia dewasa. Kasus SAD yang menjadi kronis tanpa pengobatan yang tepat lebih sulit untuk diobati. Hal ini justru akan memicu gangguan psikiater lain jika mereka mulai beranjak dewasa (Kusumadewi & Ariani, 2019).

Dengan berkembangnya jaman serta penggunaan *smartphone* yang hampir digunakan oleh seluruh dunia maka muncul juga berbagai cara untuk membantu para *user* yang mengalami kecemasan berlebihan. Salah satunya adalah dengan membuat sebuah aplikasi yang berguna untuk menurunkan kecemasan *user*, diantaranya adalah aplikasi Riliv dan Psikologimu. Tetapi dua aplikasi tersebut tidak terdapat fitur kegiatan harian dan hanya fokus pada fitur curhat kepada yang ahli dalam menangani kecemasan berlebihan.

Berdasarkan hal tersebut, munculah sebuah ide yang bertujuan untuk merancang sebuah tampilan *UI/UX* pada sebuah aplikasi '*Mentalcare*' yang nantinya mampu membantu dalam mengatasi gangguan yang dialami pengguna dengan cara membuat fitur untuk membantu pengguna dalam melakukan kegiatan harian, pelacakan suasana hati, dan cara untuk mengurangi gejala kecemasan berlebihan. Rancangan desain aplikasi ini ditujukan tidak hanya untuk orang dengan indikasi gangguan kecemasan, tetapi juga bagi mereka yang sadar akan pentingnya kesehatan jiwa dalam menjamin stabilitas mental (Salim, 2021).

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

a) Bagaimana cara membuat rancangan desain *UI/UX* agar sesuai dengan keinginan calon pengguna menggunakan metode *Design Thinking.*
b) Bagaimana cara untuk mengimplementasikan metode SUS untuk kebutuhan *testing* yang ada tahapan dalam *Design Thinking.*
c) Bagaimana cara menentukan fitur yang secara efektif dapat membantu dan memenuhi kebutuhan calon pengguna

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

a) Perancangan desain aplikasi *MentalCare* hanya sebatas *UI/UX* tidak sampai ke pengembangan sistem.
b) Perancangan desain aplikasi *MentalCare* menggunakan metode *Design Thinking*.
c) Keberhasilan pengujian perancangan desain aplikasi *MentalCare* menggunakan metode SUS.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu :

a) Mengembangkan rancangan desain pada aplikasi *Mental Care* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *Design thinking.*
b) Menggunakan metode SUS dalam pengujian rancangan desain untuk melihat seberapa efektif rancangan aplikasi yang di buat.
c) Membuat dan menentukan fitur yang dapat membantu serta memenuhi kebutuhan calon pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu :

a) Manfaat bagi pengguna:
   - Pengguna dapat mengatur serta merubah kebiasaan hidup mereka menjadi lebih baik.
   - Mendapatkan informasi terkait kesehatan mental khususnya pada gangguan kecemasan.
b) Manfaat bagi peneliti:
   - Dapat memahami penerapan metode *Design Thinking* dalam merancang sebuah tampilan aplikasi.
   - Mengetahui apakah desain *UI/UX* pada aplikasi *Mentalcare* yang dikembangkan dapat memberikan tampilan dan pengalaman pengguna yang baik.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan *UI/UX* pada aplikasi *Mentalcare* menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari 5 tahap yaitu:

a. *Empathize* merupakan tahap dalam *Design Thinking* dengan melibatkan pemahaman mendalam terhadap masalah atau tantangan yang dihadapi pengguna.
b. *Define* merupakan proses menentukan permasalahan yang telah diidentifikasi selama tahap Empati, dan menggali masalah-masalah inti yang perlu dipecahkan dan mendefinisikan tantangan yang ingin diatasi.
c. *Ideate* merupakan proses *brainstorming* ide untuk menghasilkan berbagai gagasan dan solusi kreatif untuk masalah yang telah didefinisikan.

d. *Prototype* merupakan proses untuk memilih ide-ide terbaik yang dihasilkan selama tahap Ideasi dan diterjemahkan ke dalam bentuk prototipe sederhana. Prototipe ini dapat berupa sketsa, model, atau bahkan versi awal produk yang sesungguhnya.
e. *Test* ini dilakukan dengan melakukan pengujian *prototype* dengan pengguna nyata untuk mendapatkan umpan balik dan memverifikasi apakah tujuan perancangan telah tercapai.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab, yang mencakup gambaran dari keseluruhan masalah dan penyelesaiannya. Berikut sistematika penulisan yang terbagi dalam 5 bab:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi pembahasan latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi pembahasan mengenai tinjauan terhadap penelitian yang pernah ada berhubungan dengan apa yang akan dirancang dan diimplementasikan serta teori dasar yang digunakan berhubungan dengan perancangan UI/UX untuk aplikasi serupa.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi uraian tentang analisis, desain dan pengembangan aplikasi *Mentalcare* untuk membantu memperbaiki pola hidup pengidap gangguan kecemasan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan dibahas tentang pengimplementasian hasil design serta kegunaan tiap fiturnya.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini merupakan bab terakhir yang akan membahas kesimpulan terhadap penelitian yang telah dilakukan pada tugas akhir.

BAB II
LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori yang mendasari permasalahan yang sedang diteliti, yang mana terdiri dari teori-teori dasar dan teori-teori khusus.

2.1 Kajian Pustaka

Pada bagian ini, peneliti me*map*arkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian sebelumnya penting dan dapat digunakan untuk referensi dan penelitian serta untuk menghindari usaha duplikasi. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang penulis gunakan sebagai referensi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Alfikri Beni Suranto & Paputungan, 2020) terkait pembuatan aplikasi ayosparring dengan menggunakan pendekatan Design Thinking. dimana aplikasi berbasis web ini bertujuan untuk melakukan pencarian lawan pada olahraga futsal secara online.

Penelitian berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Isadora et al., 2021) terkait perancangan *user* experience pada aplikasi *mobile Homecare* rumah sakit semen gresik dengan menggunakan metode *design thinking*. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi *mobile homecare*.

Penelitian ketiga merupakan penelitian yang dilakukan oleh (Renaldo, 2022) terkait perancangan *ui/ux* pada aplikasi *Hellolife* dengan menggunakan metode *Design thinking*. Aplikasi *hellolife* ini bertujuan untuk membantu para penderita Kesehatan mental dengan cara melakukan konsultasi online.

Tabel 2.1 Kajian Pustaka

NO	Peneliti dan Tahun	Objek Penelitian	Metode	Hasil
1	Alfikri Beni Suranto & Paputungan, (2020)	Aplikasi Ayo Sparring	Design Thinking	Ditemukan sebuah rancangan purwarupa yang kemudian dijadikan acuan dalam implementasi website Ayosparring.

2	Isadora et al.(2020)	aplikasi mobile Homecare rumah sakit semen gresik	Design Thinking, UEQ	pengujian menggunakan UEQ berada pada kategori positif dengan semua skala Sehingga aplikasi HomeCare dan HomeCare Giver memiliki rancangan *user* experience yang baik.
3	Renaldo, (2022)	Aplikasi Hellolife	Design Thinking	Mempermudah orang mencari dan melakukan konsultasi online dengan beberapa psikolog berpengalaman.

2.2 Gangguan Kecemasan

Kecemasan adalah suatu perasaan ketakutan yang sering kali sulit untuk diidentifikasi sumbernya dan tidak selalu berkaitan dengan situasi yang konkret. Ketika seseorang mengalami kecemasan, mereka mungkin merasa tidak nyaman dan memiliki prasangka akan kemungkinan terjadinya sesuatu yang negatif.

Gangguan kecemasan merupakan kumpulan gangguan yang dicirikan oleh tingkat kecemasan yang berlebihan, yang sering disertai dengan respon perilaku, emosi, dan fisik. Individu yang menderita gangguan kecemasan dapat menunjukkan perilaku yang tidak biasa, seperti serangan panik yang mendadak, ketakutan irasional terhadap objek atau situasi tertentu dalam kehidupan mereka, tindakan berulang yang tidak bisa dikendalikan, menghidupkan kembali perasaan traumatis, atau kecemasan yang tidak dapat dijelaskan dan berlebihan. Dalam beberapa kesempatan yang jarang terjadi, beberapa orang mungkin menunjukkan salah satu dari perilaku aneh ini sebagai respons normal terhadap kecemasan. Perbedaan utama antara respons kecemasan yang tidak biasa ini dan gangguan kecemasan adalah tingkat keparahannya yang cukup tinggi sehingga mengganggu kemampuan individu untuk berfungsi secara normal, mengganggu kehidupan keluarga mereka, dan berdampak negatif pada interaksi sosial mereka (Diferiansyah et al.,2016.).

2.3 *User Interface*

User Interface (UI) merupakan sekumpulan perangkat yang digunakan oleh pengguna untuk berkomunikasi dengan mesin, perangkat, program komputer, atau perangkat khusus lainnya. *User Interface* ini menyediakan sarana input yang memungkinkan pengguna mengatur

sistem dan juga menyediakan output yang memungkinkan sistem memberikan informasi kepada pengguna sebagai respons (Rakhman, 2022) (Isnaidin et al., 2021).

2.4 *User Experience*

User experience adalah persepsi dan respons seseorang terhadap penggunaan sistem, produk, atau layanan. *User experience* merupakan ilmu yang mempelajari apa yang dirasakan pengguna ketika menggunakan suatu sistem sehingga mereka merasa puas setelah menggunakannya (Yunus, 2014). *User experience* yang baik juga didukung oleh *user interface* yang baik. *User interface* yang ramah dapat memungkinkan pengguna untuk berinteraksi lebih lama dengan produk yang dibuat. Selain itu, aplikasi yang baik juga harus mudah digunakan, dengan menu yang *user friendly* dan konten yang jelas. Interaksi pengguna, dilakukan langsung di antarmuka pengguna Digital SavingBRI, menghasilkan peringkat berdasarkan pengalaman pengguna (Rakhman, 2022).

2.5 *Design Thinking*

Design Thinking adalah metodologi yang menawarkan pendekatan berorientasi solusi kreatif interdisipliner yang menggabungkan pemikiran analitis, pemikiran kreatif, dan keterampilan praktis. *Design Thinking* adalah pendekatan pembelajaran yang mencakup proyek pembelajaran langsung yang berfokus pada eksplorasi dan pemecahan masalah, mengeksplorasi solusi potensial, membuat sketsa dan pembuatan *prototype*, kolaborasi dan umpan balik, menciptakan "produk" atau ide, serta berpikir dan mendesain ulang saat dibutuhkan (Salma Shofia Rosyda & Iwan Sukoco, 2020).

Berikut adalah proses-proses dalam metode *Design thinking*:

a. *Empathize* merupakan tahap dalam *Design Thinking* dengan melibatkan pemahaman mendalam terhadap masalah atau tantangan yang dihadapi pengguna.
b. *Define* merupakan proses menentukan permasalahan yang telah diidentifikasi selama tahap Empati, dan menggali masalah-masalah inti yang perlu dipecahkan dan mendefinisikan tantangan yang ingin diatasi.
c. *Ideate* merupakan proses *brainstorming* ide untuk menghasilkan berbagai gagasan dan solusi kreatif untuk masalah yang telah didefinisikan.
d. *Prototype* merupakan proses untuk memilah ide-ide terbaik yang dihasilkan selama tahap Ideasi dan diterjemahkan ke dalam bentuk prototipe sederhana. Prototipe ini dapat berupa sketsa, model, atau bahkan versi awal produk yang sesungguhnya.

e. *Test* ini dilakukan dengan melakukan pengujian *prototype* dengan pengguna nyata untuk mendapatkan umpan balik dan memverifikasi apakah tujuan perancangan telah tercapai.

2.6 SUS *(System Usability Scale)*

System Usability Scale (SUS) merupakan kuesioner yang digunakan untuk menguji *usability* (kegunaan) sistem pada komputer dengan menggunakan sudut pandang subjektif pengguna sebagai dasar untuk sebuah pengukurannya (Brooke, 2013). SUS dikembangkan oleh John Brooke sejak 1986.

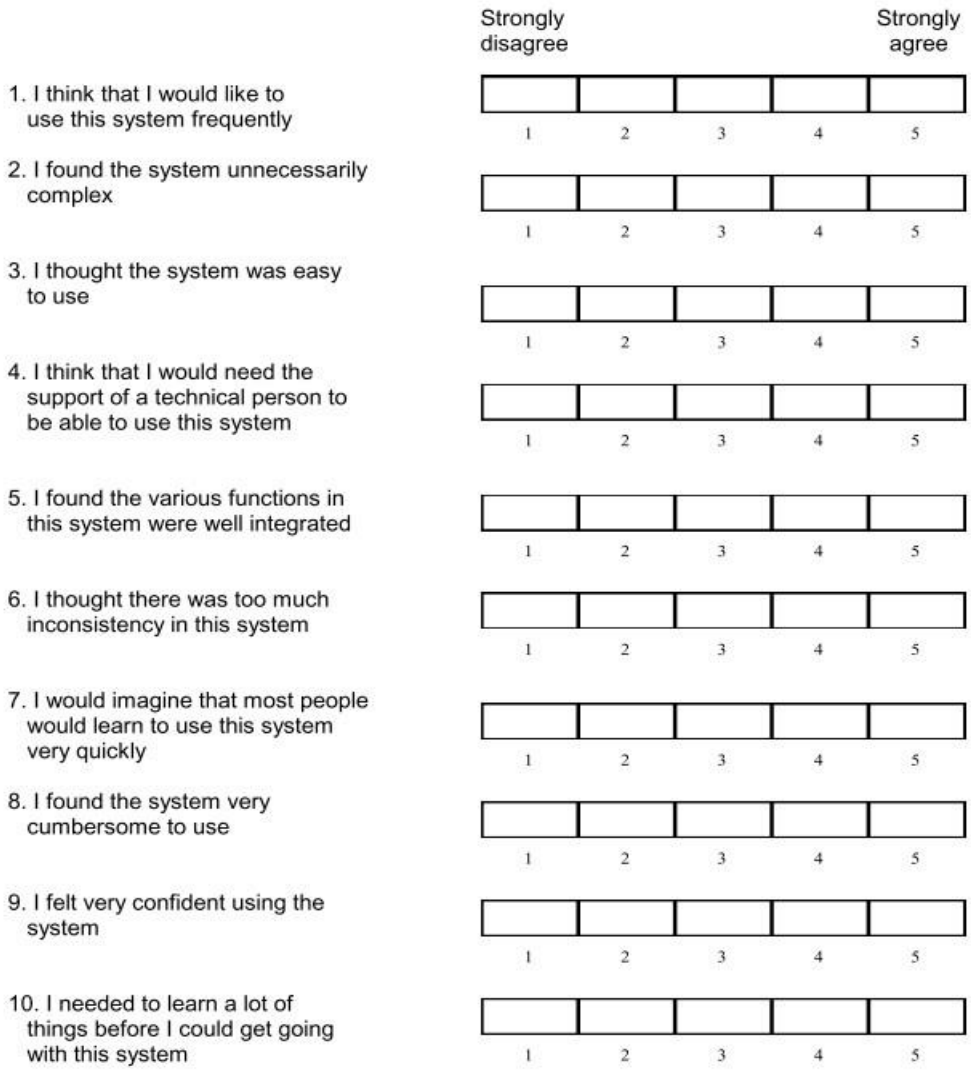
System Usability Scale (SUS) diciptakan dan dikembangkan sebagai skala yang "*quick and dirty"* untuk memenuhi kebutuhan akan survei yang singkat dan *reliable*. Namanya berasal dari fakta bahwa itu dikembangkan dengan cepat. Tujuan akhirnya adalah menyiapkan kuesioner untuk digunakan segera setelah pengujian perangkat lunak atau perangkat keras baru selesai. Bahkan 25 pertanyaan terkadang dianggap terlalu banyak untuk ditangani oleh pengguna sebelum memulai survei. Ini karena orang-orang sering merasa sedikit lelah atau mudah tersinggung sebelum memulai survei (Brooke, 1996 dikutip oleh Sari, 2019).

Pengukuran usability pada suatu website atau aplikasi dengan metode SUS didasarkan pada sudut pandang subjektif pengguna/responden. Penggunaan SUS memiliki beberapa keunggulan, di antaranya adalah:

a. Hasil uji dari SUS dinyatakan dalam bentuk skala dengan rentang skor 0-100 sehingga hal ini dapat diaplikasikan dengan mudah (Brooke, 1996), (Brooke, 2013)
b. Menurut Ependi, proses perhitungan menggunakan metode SUS mudah untuk dipahami dan juga tidak rumit (Ependi et al., 2019).
c. Menurut John Brooke, SUS umumnya digunakan dengan ukuran responden/sampel kecil tetapi terbukti valid dan konsisten atau reliabel (Brooke, 2013).

System Usability Scale

© Digital Equipment Corporation, 1986.



Gambar 2.1 SUS (Brooke,2013)

Adapun cara penilaian pada SUS adalah sebagai berikut (Brooke, 1996, 2013):

a. Untuk pernyataan pada nomor ganjil dapat dihitung dengan cara: nilai dari responden dikurang 1.

$$(n - 1) \qquad (2.1)$$

b. Untuk pernyataan pada nomor genap dapat dihitung dengen cara: nilai 5 dikurang dengan nilai dari responden.

$$(5 - n) \quad (2.2)$$

Dengan n adalah nilai setiap pertanyaan yang diberikan oleh responden.

Hasil perhitungan tersebut kemudian dijumlahkan, setelah itu dikalikan hasilnya dengan nilai 2,5 (Ramadhan et al., 2019) (Dusea et al., 2015). Agar lebih jelas, dari rumus perhitungan di atas ditunjukkan pada persamaan (2.3) (Pudjoatmodjo & Wijaya, 2016).

c. Persamaan Skor Responden

$$\begin{aligned} \mathbf{Skor\ R} = ((\mathbf{P1} - \mathbf{1})) + (\mathbf{5} - \mathbf{P2}) + (\mathbf{P3} - \mathbf{1}) + (\mathbf{5} - \mathbf{P4})) \\ + ((\mathbf{P5} - \mathbf{1})) + ((\mathbf{5} - \mathbf{P6})) + ((\mathbf{P7} - \mathbf{1})) \\ + ((\mathbf{5} - \mathbf{P8})) + ((\mathbf{P9} - \mathbf{1})) + (\mathbf{5} - \mathbf{P10})) * \mathbf{2,5} \end{aligned} \quad (2.3)$$

Keterangan:

Skor R : Skor yang diperoleh dari tiap responden

P1…P10 : Nilai *Likerts* tiap Pernyataan dari responden

Selanjutnya dilakukan perhitungan rerata yang rumusnya ditunjukkan pada persamaan (2.4)

d. Persamaan Skor rerata SUS

$$\mathbf{Rata\ Rata\ Skor\ SUS} = \sum_{\mathbf{0}}^{n} \boldsymbol{Skor\ SUSn} \quad (2.4)$$

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai analisis dan perancangan terhadap solusi yang dibuat berdasarkan pendekatan *design thinking* dimulai dari melakukan *empathy* terhadap pengguna, dilanjutkan dengan memahami tujuan dan kebutuhan pengguna (*define*) lalu dilanjutkan dengan tahap mencari ide dan solusi dari masalah yang didapatkan (*ideate*).

3.1 *Empathy*

Tahap awal yang dilakukan penulis adalah melakukan riset dimana penulis melakukan salah satu proses dalam *Design Thinking* yaitu *empathy*. Proses *empathy* dilakukan untuk mengetahui apa saja yang dipikirkan dan dirasakan oleh pengguna. Proses *empathy* yang akan dilakukan oleh penulis terdiri dari observasi, *user interview* dan *empathy map*.

a. Observasi

Penulis mulai melakukan observasi untuk menemukan masalah apa saja yang dialami oleh penderita gangguan kecemasan. selanjutnya dalam melakukan observasi adalah menemukan siapa saja yang mengalami permasalahan yang sering ditemukan, serta melakukan pengecekan bahwa benar mereka mengalami masalah tersebut.

b. Wawancara

Tahap berikutnya penulis melakukan wawancara dengan narasumber. Wawancara ini melibatkan Psikolog sebagai narasumber yang memiliki keahlian dan kompetensi yang relevan dengan topik penelitian ini. Psikolog yang terlibat adalah Mustika Permatahati S.Psi, M.Psi. Wawancara dilakukan melalui aplikasi halodoc.

1. Tujuan Wawancara

Wawancara bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang gangguan kecemasan berdasarkan pengalaman dan perspektif langsung dari narasumber.

2. Topik Wawancara

Topik wawancara akan diarahkan sesuai dengan tujuan dari penelitian ini guna menghasilkan pemahaman lebih dalam. Topik wawancara meliputi informasi umum terkait gangguan kecemasan.

c. Diskusi Terkait Pertanyaan Kuesioner

Sebelum melaksanakan penyebaran kuesioner, langkah awal yang harus dilakukan adalah mengadakan sesi diskusi melalui *zoom meeting* dengan Mustika Permatahati S.Psi, M.Psi. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa pertanyaan yang akan diajukan dalam kuesioner dapat memberikan informasi yang relevan terkait gangguan kecemasan yang dialami.

d. Kuesioner

Sebelum melaksanakan penyebaran kuesioner, langkah awal yang harus dilakukan adalah mengadakan sesi diskusi melalui aplikasi *halodoc* dengan Mustika Permatahati S.Psi, M.Psi. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa pertanyaan yang akan diajukan dalam kuesioner dapat memberikan informasi yang relevan terkait gangguan kecemasan yang dialami.

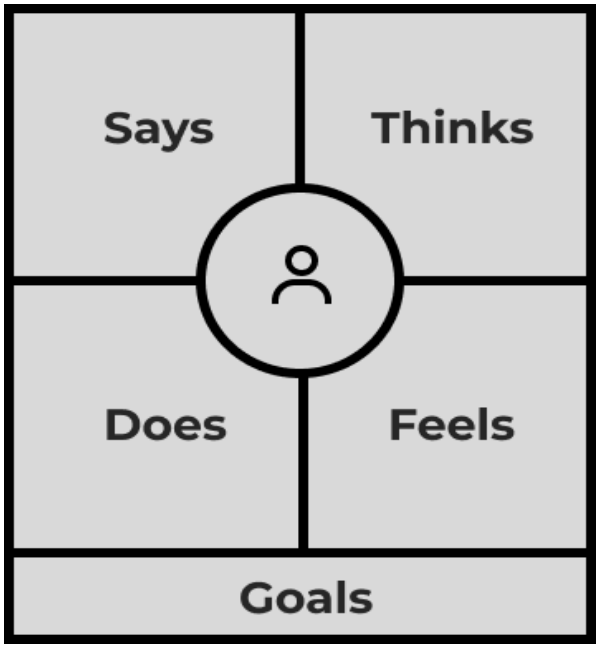
Berdasarkan hasil diskusi yang telah dilakukan dengan Psikolog didapatkan hasil berupa beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan kepada 20 responden melalui gform. Pertanyaan ini berfungsi untuk mengukur tingkat kecemasan yang dialami oleh calon pengguna. Berikut table

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner

NO	Pertanyaan
1	Dalam beberapa waktu kebelakang, apakah muncul perasaan cemas ataupun pikiran" yang menyebabkan overthinking ? jika ada, sudah berapa lama hal tersebut anda alami & berapa lama durasi hal tersebut terjadi ?
2	Pernahkah anda memikirkan sesuatu yang belum terjadi hingga akhirnya membuat anda sulit untuk tidur & memunculkan keluhan fisik seperti deg"an, tremor, sesak dll ?
3	Dalam sebulan terakhir, apakah muncul rasa gelisah, gugup, ketakutan, takut akan kematian, ditinggalkan maupun ketakutan irasional lainnya ?
4	Saat ingin berbicara didepan forum atau didepan umum, apakah anda merasa gemetar ataupun sulit untuk bernafas ?
5	Apakah anda selalu takut untuk kemungkinan terburuk akan sesuatu ?
6	Apakah kamu merasa sulit untuk fokus ataupun konsentrasi, sulit tidur karena terus memikirkan hal" yang belum tentu terjadi ?
7	Apakah perasaan cemas yang anda rasakan terjadi terus menerus sehingga anda menjadi kesulitan dalam mengelola pikiran ?

e. Empathy map

Empathy map adalah pendekatan yang berpusat kepada pengguna dengan cara melihat dunia melalui kacamata pengguna. *Empathy map* didapat setelah proses wawancara dilakukan. Dari *empathy map* penulis dapat mengetahui masing-masing kebutuhan pengguna.



Gambar 3.1 Contoh *Empathy map*

3.2 *Define*

Pada tahap berikutnya setelah melakukan riset penulis melakukan tahap analisis dimana pada tahap analisis penulis melakukan proses *define*. Proses *define* dilakukan untuk memahami kebutuhan dan masalah yang didapatkan pengguna setelah melakukan proses *empathy*. Pada tahap analisis penulis melakukan pembuatan peronas dan memahami alur pengguna saat menggunakan aplikasi.

a. *Persona*

Data yang telah dikumpulkan dari hasil wawancara dan diolah menjadi *Empathy map* pada tahapan selanjutnya diolah menjadi sebuah *Personas*. *Persona*s sangat berguna dalam memetakan permasalahan dan memudahkan penulis dalam menerjemahkan keinginan dari pengguna itu sendiri. Dengan adanya *Persona*s penulis juga bisa mengetahui fitur apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna dan bisa menjadi solusi untuk memecahkan masalah mereka. Pada pembuatan *persona*, tidak semua calon pengguna dijadikan *user persona*

karena adanya kemiripan informasi antar calon pengguna, penulis hanya memilih dan membuat 4 *user persona* dengan mempertimbangkan hasil wawancara pengguna yang memberikan informasi lebih detail terkait permasalahan dan pengalaman pengguna

*Persona*s yang telah didapat dan diolah berdasarkan data *Empathy map* dan hasil wawancara pengguna. Dari *persona*s ini penulis bagikan kedalam 4 bagian *persona*s yaitu data diri *persona*s, keluhan, keinginan dan prioritas. Data tersebut didapati dengan menerjemahkan hasil *empathy map* dan juga wawancara. Ke empat hal tersebut sangat membantu penulis dalam membangun sebuah desain aplikasi dikarenakan telah dipetakan dan juga didapati solusinya.

Gambar 3.2 Contoh *Persona*

b. Kebutuhan Pengguna

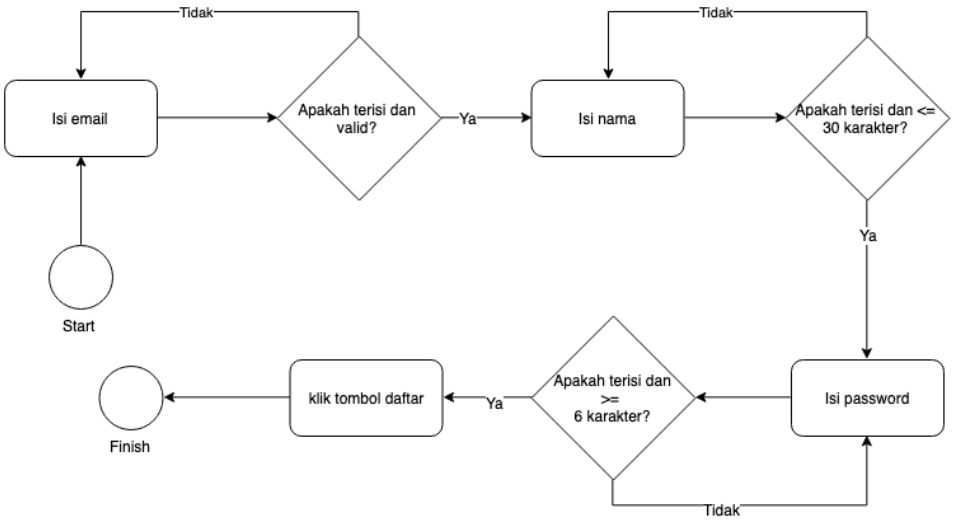
Hasil yang telah didapat pada tahap sebelumnya kemudian akan digunakan menjadi acuan untuk membuat fitur yang berguna untuk mengatasi permasalahan yang dialami calon pengguna.

3.3 *Ideate*

Proses *ideate* dilakukan untuk mencari ide solusi dari masalah yang ada. Pada tahap ini setelah melakukan analisis penulis melakukan tahap perancangan di mana pada tahap perancangan penulis melakukan proses *user flow* untuk menggambarkan langkah – langkah yang akan dilakukan oleh pengguna serta *wireframe* untuk menggambarkan kasaran tampilan aplikasi yang akan dibuat.

a. *User Flow*

User Flow berguna untuk menggambarkan langkah – langkah yang dilakukan oleh pengguna dalam menggunakan rancangan yang dibuat.



Gambar 3.3 Contoh *Userflow*

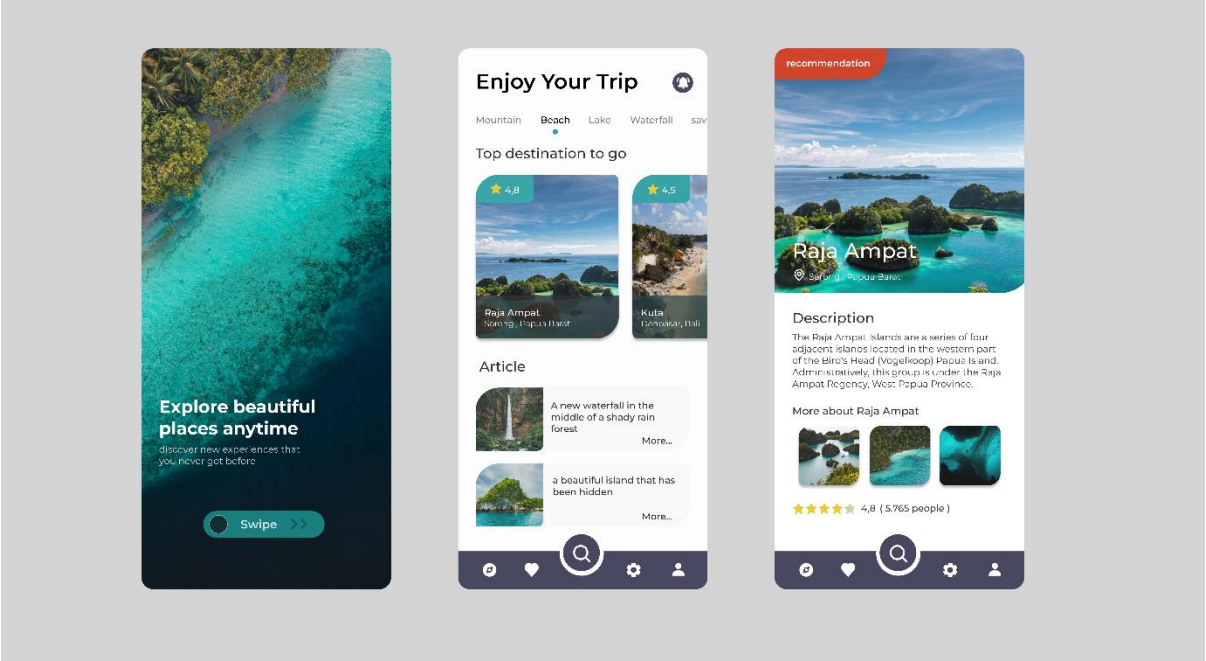
b. *Wireframe*

Wireframe merupakan kerangka dasar dari halaman aplikasi untuk menunjukan gambaran desain yang ingin dikerjakan.

Gambar 3.4 Contoh *Wireframe*

3.4 *Prototype*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan halaman *high fidelity* dan dilanjutkan dengan pengujian aplikasi yang dibuat. *High fidelity* dibuat berdasarkan *Wireframe* yang sudah ada pada tahap sebelumnya. Pendekatan *design thinking* yang ada pada proses ini adalah membuat *prototype* dari solusi yang ada kemudian dilakukan *test* (pengujian) kepada calon pengguna. Calon pengguna yang di maksud pada tahapan ini sama dengan orang yang diwawancarai pada tahap *empathy*. Pembuatan *prototype* ini menggunakan aplikasi figma. Alasan kenapa figma digunakan adalah untuk memudahkan penulis dalam pembuatannya karena penulis sudah terbiasa membuat *prototype* maupun desain menggunakan aplikasi figma.



Gambar 3.5 Contoh *High fidelity*

3.5 *Test*

Tahap akhir dari pendekatan *Design Thinking* ialah pengujian atau *Testing*. Pengujian bertujuan untuk melakukan suatu investigasi untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari produk yang sedang diuji. Pengujian memberikan pandangan mengenai produk secara obyektif dan independen.

Testing ini dilakukan dengan menggunakan metode pengukuran *Usability Testing*, di mana Task Scenarios diterapkan untuk mengumpulkan data terkait bagaimana pengguna berinteraksi dengan *prototype* yang telah dibuat. Dalam metode *Usability Testing*, pengguna diberikan sejumlah tugas atau situasi yang merefleksikan pengalaman nyata yang mungkin terjadi saat menggunakan aplikasi *Mental health*. Alat yang digunakan untuk melaksanakan pengujian ini adalah Maze.co. Dalam konteks ini, terdapat beberapa tugas yang perlu diselesaikan dalam proses pengujian skenario. Setelah itu, dilanjutkan dengan menggunakan SUS (*System Usability Scale*) sebagai metode untuk mengukur kepuasan pengguna setalah menyelesaikan tahap testing tersebut.

Tabel 3.2 Scenario yang akan dikerjakan oleh calon pengguna

NO.	Task Scenarios	Goals
1	Anda sebagai pengguna ingin membuat akun pada aplikasi *MentalCare*.	Pengguna dapat membuat akun pada aplikasi *MentalCare*. Pengguna mengisikan data sesuai ketentuan yang di inginkan.
2	Anda sebagai pengguna ingin mengakses bagian pertanyaan pada aplikasi *MentalCare*.	Pengguna dapat mengakses bagian pertanyaan dan juga dapat menjawab pertanyaan yang ditanyakan tersebut.
3	Anda sebagai pengguna ingin mengakses fitur kegiatan harian pada aplikasi *MentalCare*.	Pengguna dapat melihat kegiatan harian yang telah disiapkan dan juga menyelesaikan kegiatan tersebut.
4	Anda sebagai pengguna ingin melihat artikel Kesehatan yang tersedia.	Pengguna dapat melihat artikel Kesehatan yang telah disediakan pada aplikasi *MentalCare*.

Proses pengujian dilakukan kepada 15 orang calon pengguna secara daring dan luring dengan menyebarkan link tautan *Google form* yang dapat diakses oleh pengguna. Proses pengujian dilakukan secara individual dengan calon pengguna dan diawasi langsung oleh penulis, dan juga akan di lakukan melalui *platform Zoom* apabila berlangsung secara daring. Calon pengguna diminta untuk menyelesaikan 4 *task scenarios* yang telah disediakan oleh penulis pada platform tersebut.

Dilakukan juga pengujian mengenai seberapa efektif mengenai fitur yang ada pada rancangan aplikasi ini. Pengujian ini dilakukan menggunakan Maze.co dan responden diberikan 4 pertanyaan mengenai fitur yang ada di dalam rancangan aplikasi ini. Berikut daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada responden.

Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Mengenai Fitur

NO	Pertanyaan
1	Apakah menurut kamu fitur "Kegiatan Harian" yang baru saja kamu coba penting untuk ada pada aplikasi ini?
2	Menurutmu bagaimana fitur "Kegiatan Harian" yang baru saja kamu coba dapat membantu kamu dalam mengatasi ataupun mengurangi kecemasan berlebihan yang kamu alami?

3	Apakah menurut kamu fitur "Artikel Kesehatan" yang baru saja kamu coba penting untuk ada pada aplikasi ini?
4	Menurutmu bagaimana fitur "Artikel Kesehatan" yang baru saja kamu coba dapat membantu kamu dalam mengatasi ataupun mengurangi kecemasan berlebihan yang kamu alami?

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil yang telah didapatkan dari tahap sebelumnya serta pembahasan terkait hasil tersebut.

4.1 Hasil Empathy

Pada tahap ini penulis akan menunjukan hasil dari semua yang dilakukan pada tahap *empathy* di awal meliputi hasil observasi, wawancara dan *empathy map*.

a. Hasil obeservasi

Penulis melakukan observasi untuk menemukan masalah apa saja yang dialami oleh penderita gangguan kecemasan. penulis lantas melakukan observasi di lingkungan sekitar dan mendapatkan hasil bahwa yang sering mengalami hal tersebut adalah para mahasiswa, terutama mahasiswa yang sudah mencapai semester akhir. Berikut hasil observasi yang didapatkan:

1. Penulis menemukan kesulitan yang dialami oleh penderita saat munculnya perasaan cemas tersebut. Penulis menemukan bahwa kurang adanya tempat untuk mencurahkan perasaan cemas yang alami.
2. Penulis menemukan bahwa Ketika munculnya perasaan cemas tersebut, penderita gangguan kecemasan justru menggunakan rasa cemas tersebut untuk melakukan hal-hal yang sekiranya kurang baik untuk diri mereka.
3. Penulis juga menemukan kurangnya pengetahuan tentang cara mengendalikan perasaan cemas tersebut.

b. Hasil wawancara

Wawancara dilakukan terhadap Psikolog Mustika Permatahati S.Psi, M.Psi sebagai narasumber. Melalui platform Halodoc sebagai media wawancara, penulis mendapatkan hasil seperti beberapa pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur apakah seseorang bisa dikategorikan mengalami gangguan kecemasan berlebih atau hanya gangguan kecemasan umum. Penulis juga mendapatkan beberapa informasi terkait gangguan kecemasan dan cara mengatasinya.

c. Hasil Kuesioner

Hasil yang didapat dari 20 responden, terdapat 14 responden yang terindikasi mengalami gangguan kecemasan berdasarkan dari kriteria yang telah didiskusikan bersama psikolog. Dan berdasarkan 14 responden akan diambil 10 responden untuk dilajutkan pada tahap uji coba nantinya.

d. Hasil *Empathy Map*

Berikut adalah hasil wawancara terhadap semua narasumber yang penulis rangkum dan tampilkan dalam bentuk *empathy map*.

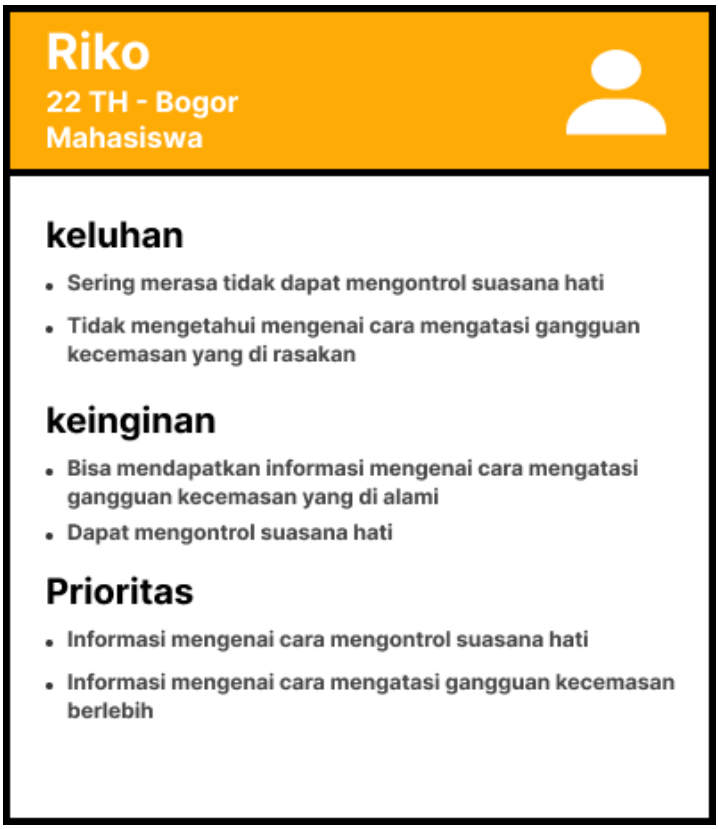
Gambar 4.1 Hasil *empathy map*

Berdasarkan *empathy map* yang telah dibuat, dapat diperoleh informasi lebih dalam terkait kebutuhan dan preferensi pengguna dimana minimnya pengetahuan mengenai gangguan kecemasan dan juga bagaimana cara mengatasinya. Permasalahan-permasalahan yang dirasakan oleh pengguna diidentifikasi lebih lanjut pada tahap *define* untuk diklasifikasikan sesuai kebutuhannya.

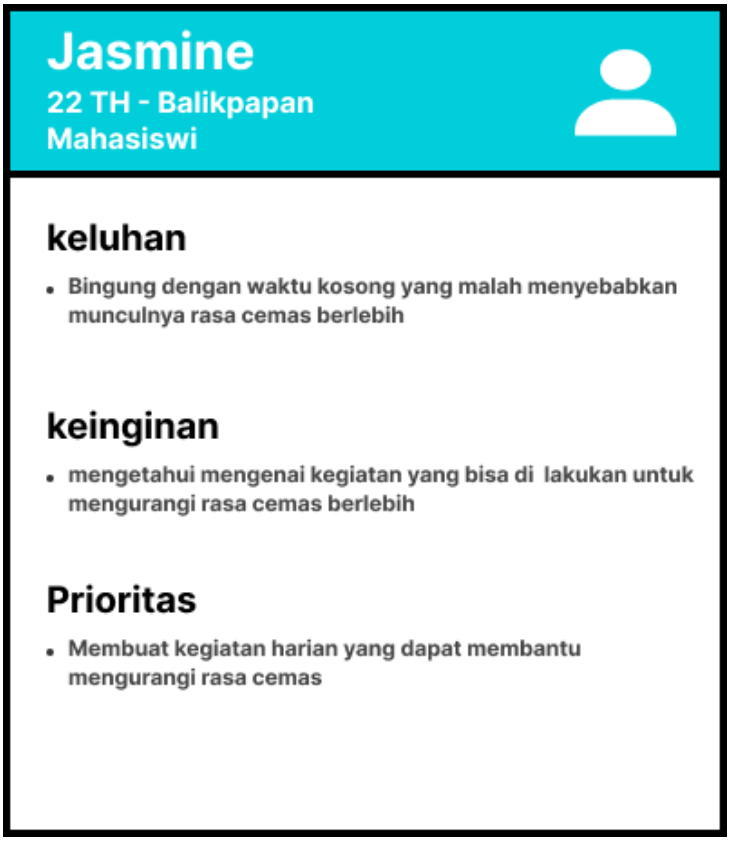
4.2 Hasil *Define*

Pada bagian ini penulis akan menunjukan hasil yang telah diperoleh pada tahap *define* meliputi *persona* dan kebutuhan pengguna.

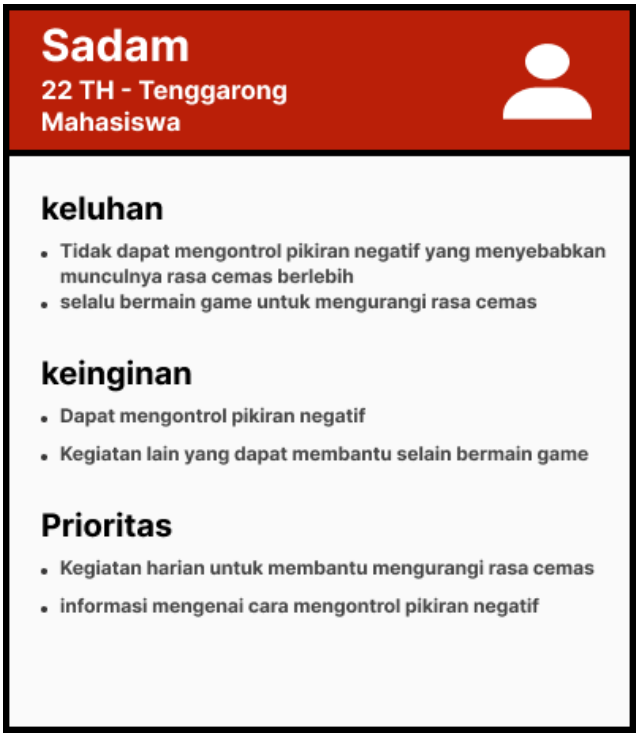
a. Persona



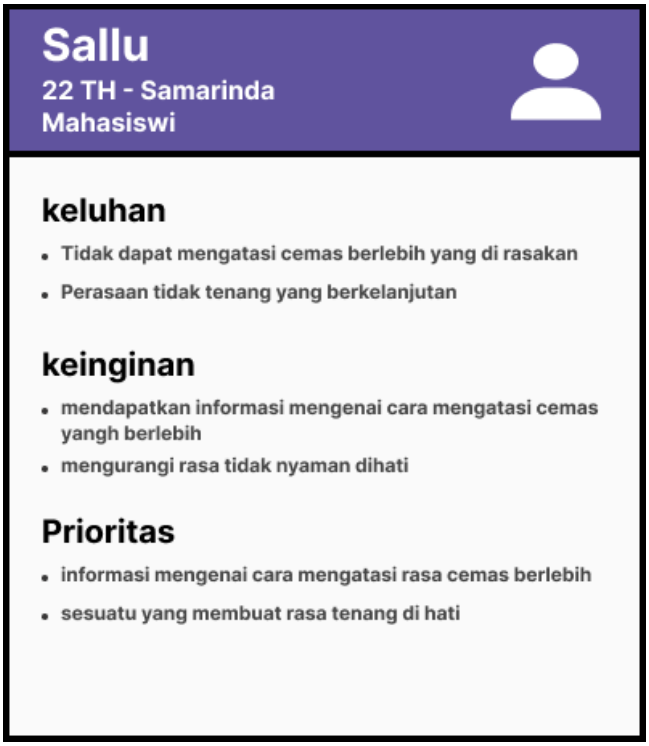
Gambar 4.2 *persona user* 1



Gambar 4.3 *persona user* 2



Gambar 4.4 *persona user* 3



Gambar 4.5 *persona user* 4

Berdasarkan *user persona* pada gambar diatas bisa dilihat keluhan , keinginan serta informasi yang diberikan oleh calon pengguna telah disimpulkan dalam bentuk *Personas*.

b. Kebutuhan pengguna

Berikut adalah hasil dari kebutuhan pengguna berdasarkan pada permasalahan yang dialami. Hasil dari kebutuhan pengguna akan penulis tampilkan dalam bentuk *table* berikut.

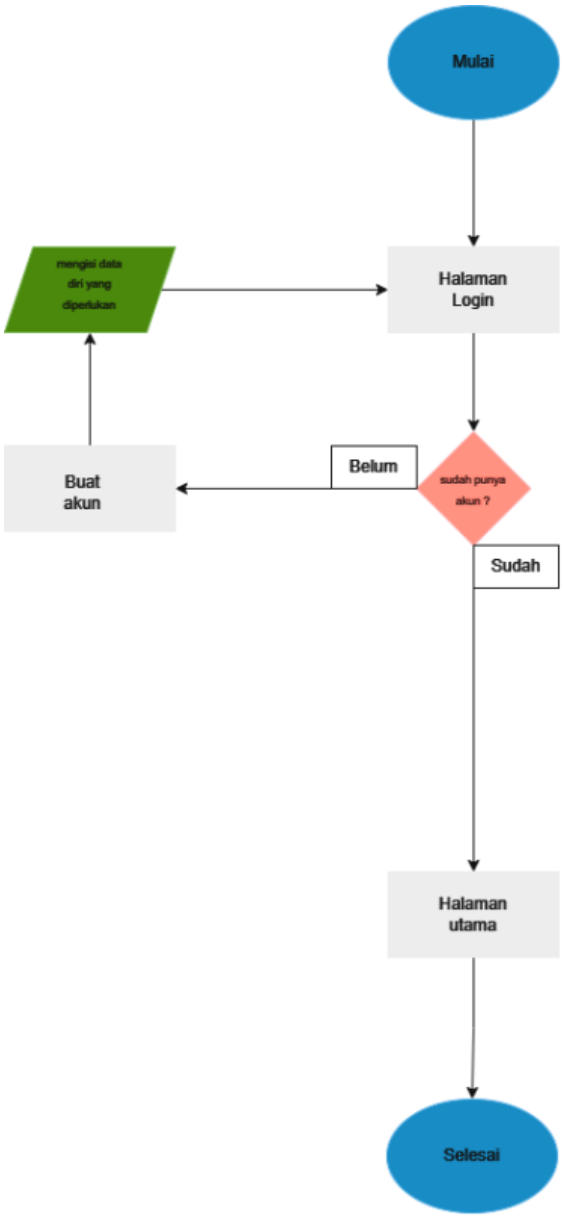
Tabel 4.1 kebutuhan pengguna

NO	Permasalahan	Solusi
1	Calon pengguna tidak mengetahui mengenai informasi mengenai cara mengatasi atau mengurangi gejala cemas yang berlebih.	Memberikan fitur yang dapat memberikan informasi mengenai cara mengatasi gangguan kecemasan.
2	Calon pengguna tidak mengetahui kegiatan apa yang bisa dilakukan untuk meminimalisirkan rasa cemas yang dialami.	Memberikan fitur yang dapat mengatur kegiatan harian untuk membantu mengatasi gangguan kecemasan.
3	Calon pengguna merasakan perasaaan tidak tenang yang berkelanjutan.	Memberikan fitur yang dapat memberikan informasi maupun membantu pengguna agar dapat merasa tenang.

4.3 Hasil *Ideate*

Pada tahap *Ideate*, dilakukan evaluasi dan pengembangan ide untuk menyelesaikan permasalahan yang telah didapatkan dari tahap *Empathize* dan *Define*.

a. User flow



Gambar 4.6 *Userflow login* dan *register* akun

Gambar 4.6 menjelaskan *User flow* untuk pengguna dalam melakukan *login* dan juga melakukan registrasi akun. Jika pengguna sudah memiliki akun maka bisa langsung masuk menuju halaman utama, namun bila belum memiliki akun maka pengguna akan diarahkan untuk membuat akun terlebih dahulu.

Gambar 4.7 *Userflow* pertanyaan

Gambar 4.7 menjelaskan *User flow* dimana pengguna diminta untuk mengerjakan beberapa pertanyaan untuk menentukan tingkat gangguan kecemasan yang dialami. Hasil dari pertanyaan ini akan menentukan seberapa banyak kegiatan harian yang harus dilakukan.

Gambar 4.8 *Userflow* kegiatan harian

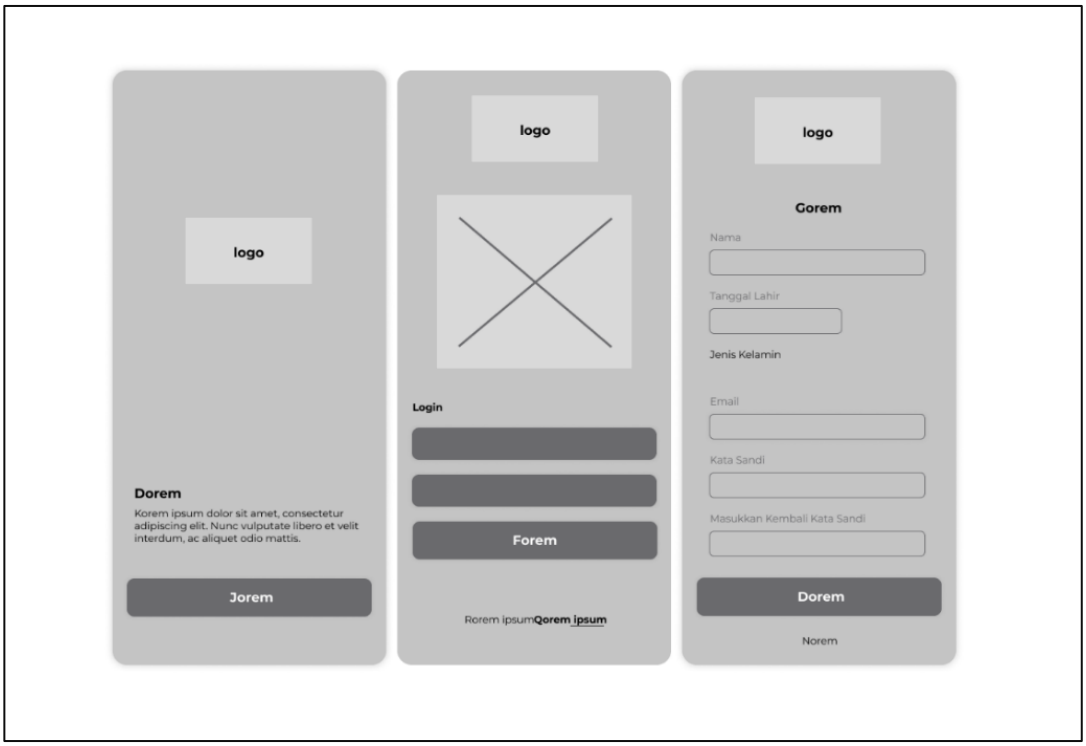
Gambar 4.8 menjelaskan *User flow* dimana pengguna dapat melihat kegiatan harian yang telah disiapkan dan juga pengguna dapat menandai kegiatan mana saja yang telah dilakukan.

Gambar 4.9 *Userflow* artikel kesehatan

Gambar 4.9 menjelaskan *user flow* dimana pengguna dapat mengakses artikel Kesehatan mengenai gangguan kecemasan.

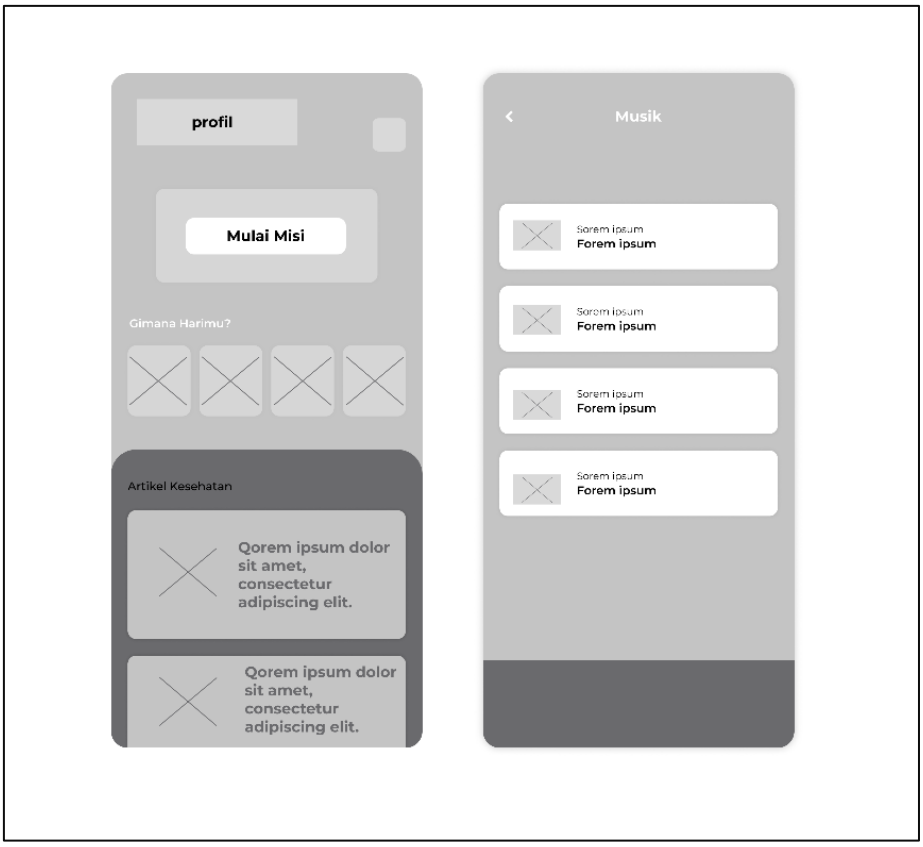
b. Wireframe

Wireframe rancangan desain *Mentalcare* dibuat sesuai dengan *User Flow* yang telah ditentukan.



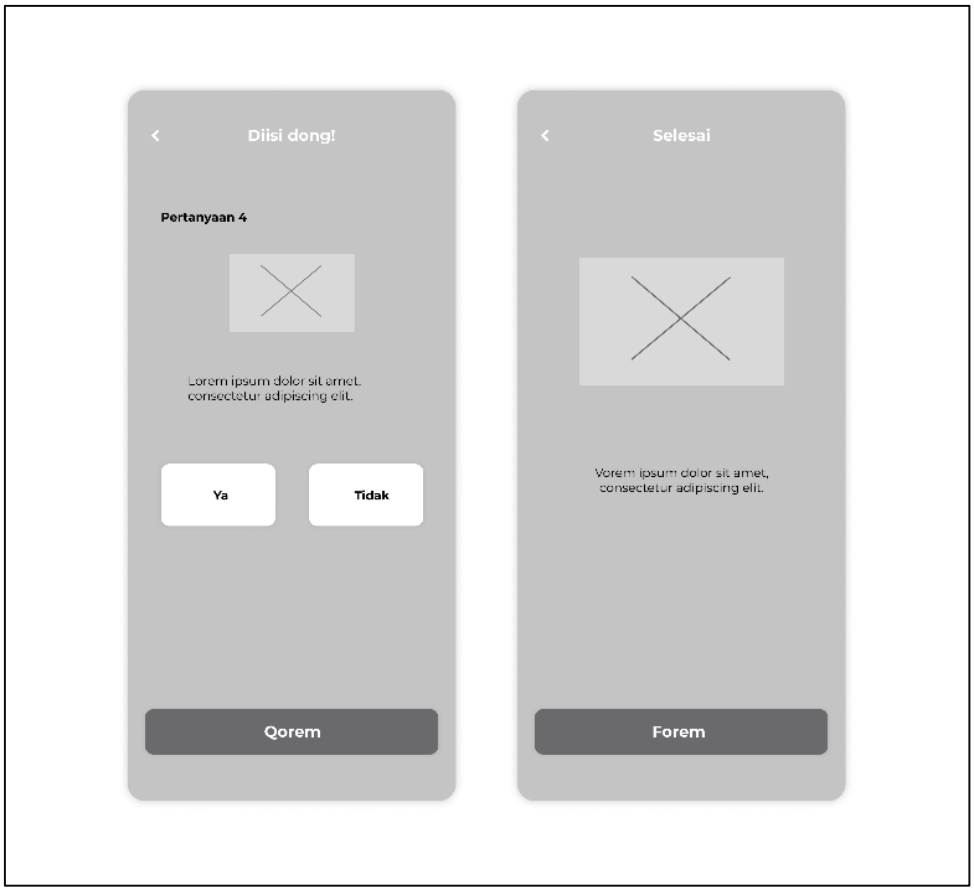
Gambar 4.10 *Wireframe login* dan *register*

Pada *wireframe login* dan *register* terdapat beberapa elemen seperti logo, tombol, serta beberapa kolom data diri untuk di isi. Ada beberapa tombol yang tersedia seperti tombol masuk dan juga daftar dan terdapat *textfield* yang berguna untuk mengisi data diri pengguna.



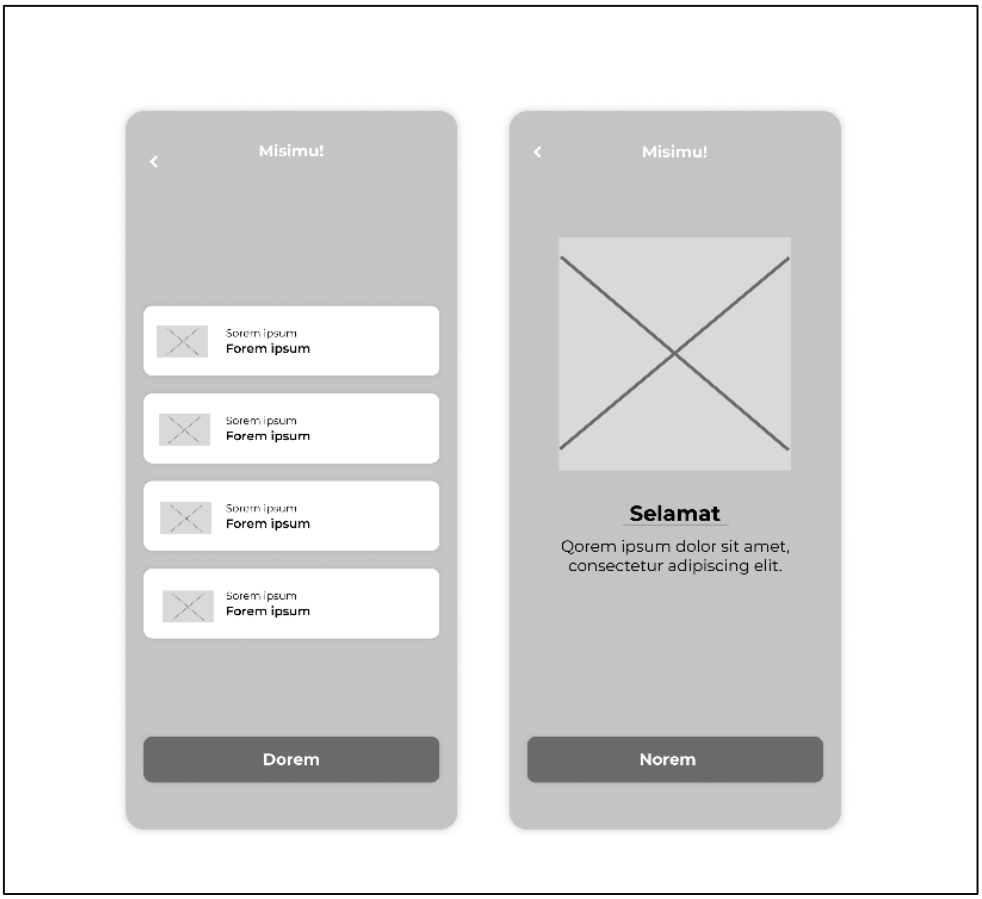
Gambar 4.11 *Wireframe* halaman utama dan *music*

Pada *wireframe* halaman utama terdapat beberapa elemen seperti tombol untuk mengakses halaman lainnya. Ada juga beberapa fitur yang dibuat berbentuk kotak agar memudahkan pengguna untuk mengaksesnya. Dan pada *wireframe music* terdapat beberapa kolom yang akan menampilkan *music* yang bisa di dengarkan.



Gambar 4.12 *Wireframe* pertanyaan

Pada *wireframe* pertanyaan terdapat beberapa elemen seperti tombol dengan pilihan ya atau tidak yang berguna sebagai jawaban dari calon pengguna. Pilihan yang bisa dipilih dibuat berbentuk kotak dengan pilihan didalamnya agar mudah dikenali oleh pengguna.

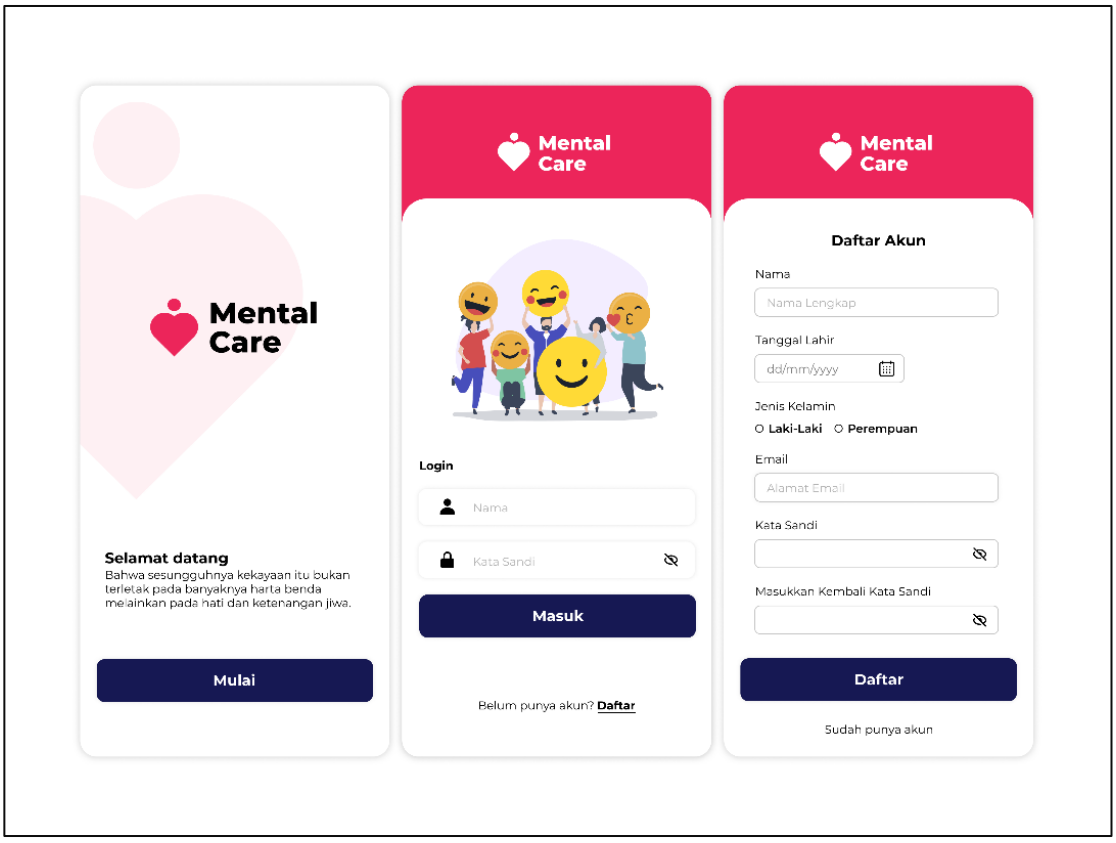


Gambar 4.13 *Wireframe* Tugas harian

Pada *wireframe* tugas harian terdapat beberapa point yang bisa di tandai oleh calon pengguna dalam hasil aktivitas mereka. Untuk penandanya penulis memberika checkbox untuk digunakan pengguna sebagai tanda penyelesaian tugas harian mereka.

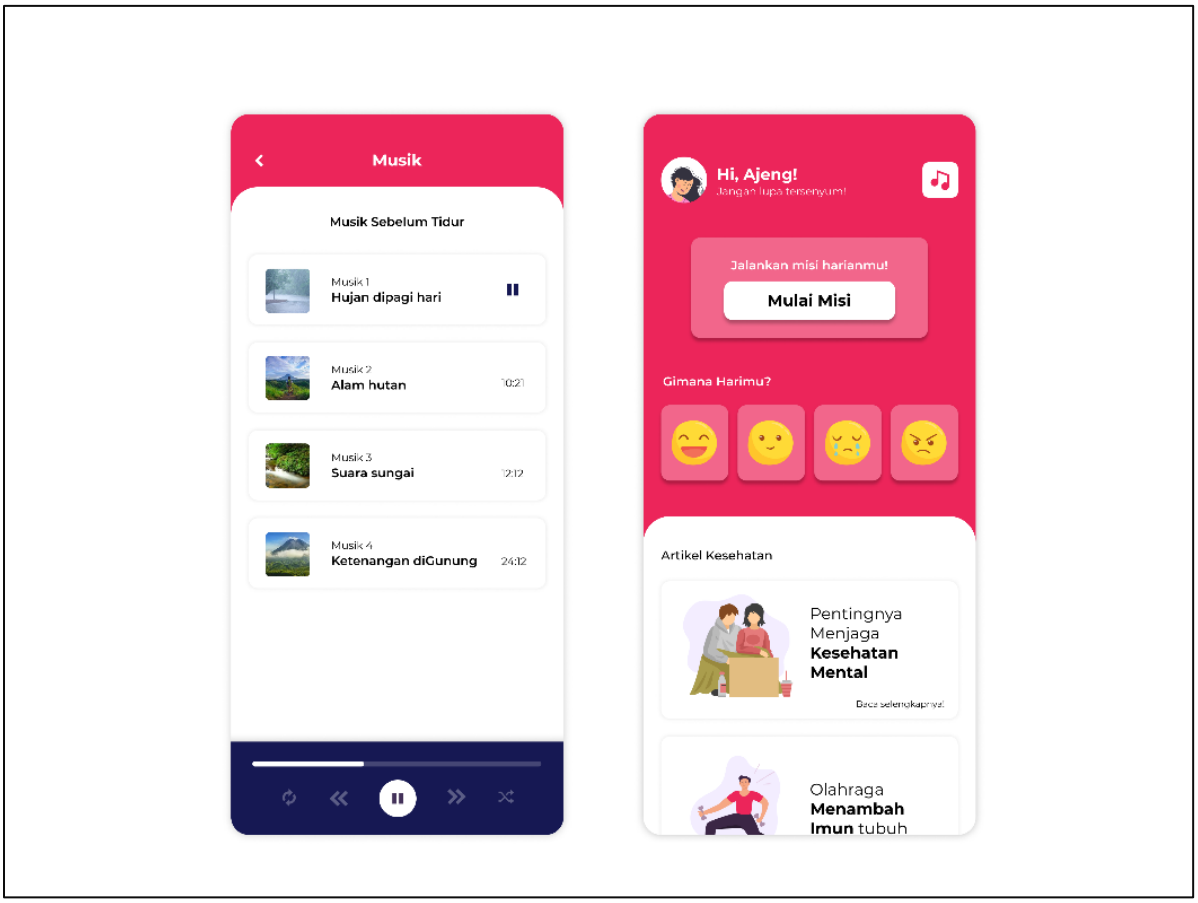
4.4 Hasil Prototype

Wireframe yang telah dibuat sebelumnya diimplementasikan dalam bentuk antarmuka atau *prototype.*



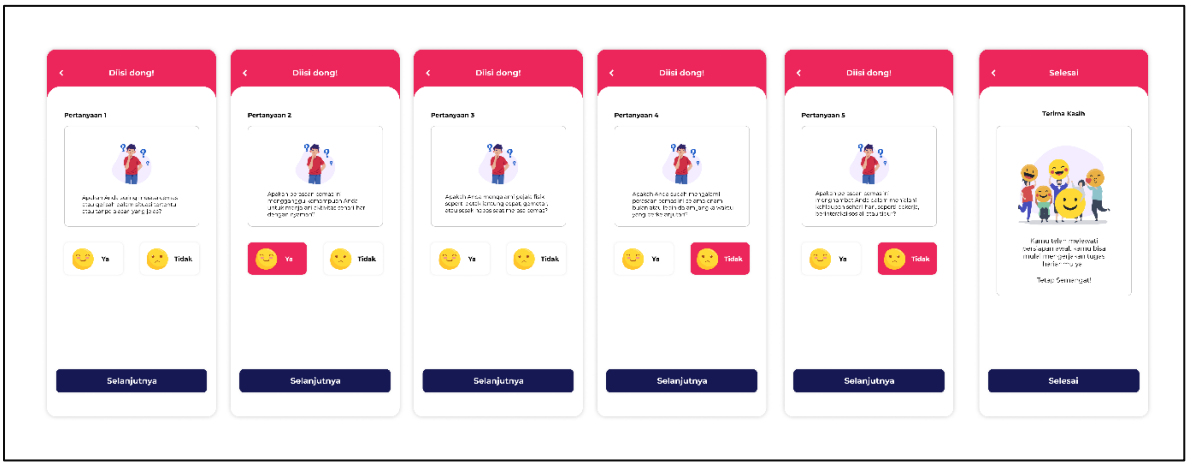
Gambar 4.14 *prototype login* dan *register*

Halaman *Login* dan *Register* merupakan halaman awal yang akan dilihat oleh pengguna. Halaman *Register* merupakan halaman dimana pengguna mendaftarkan akun ke dalam sistem. Pada halaman ini calon pengguna akan diminta untuk mengisi data-data sesuai dengan permintaan yang tertera. Sementara halaman *login* merupakan halaman yang digunakan pengguna untuk masuk kedalam sistem menggunakan akun yang telah dibuat sebelumnya. Pada halaman ini pengguna bisa mengisikan data yang diminta meliputi Nama dan Kata sandi.



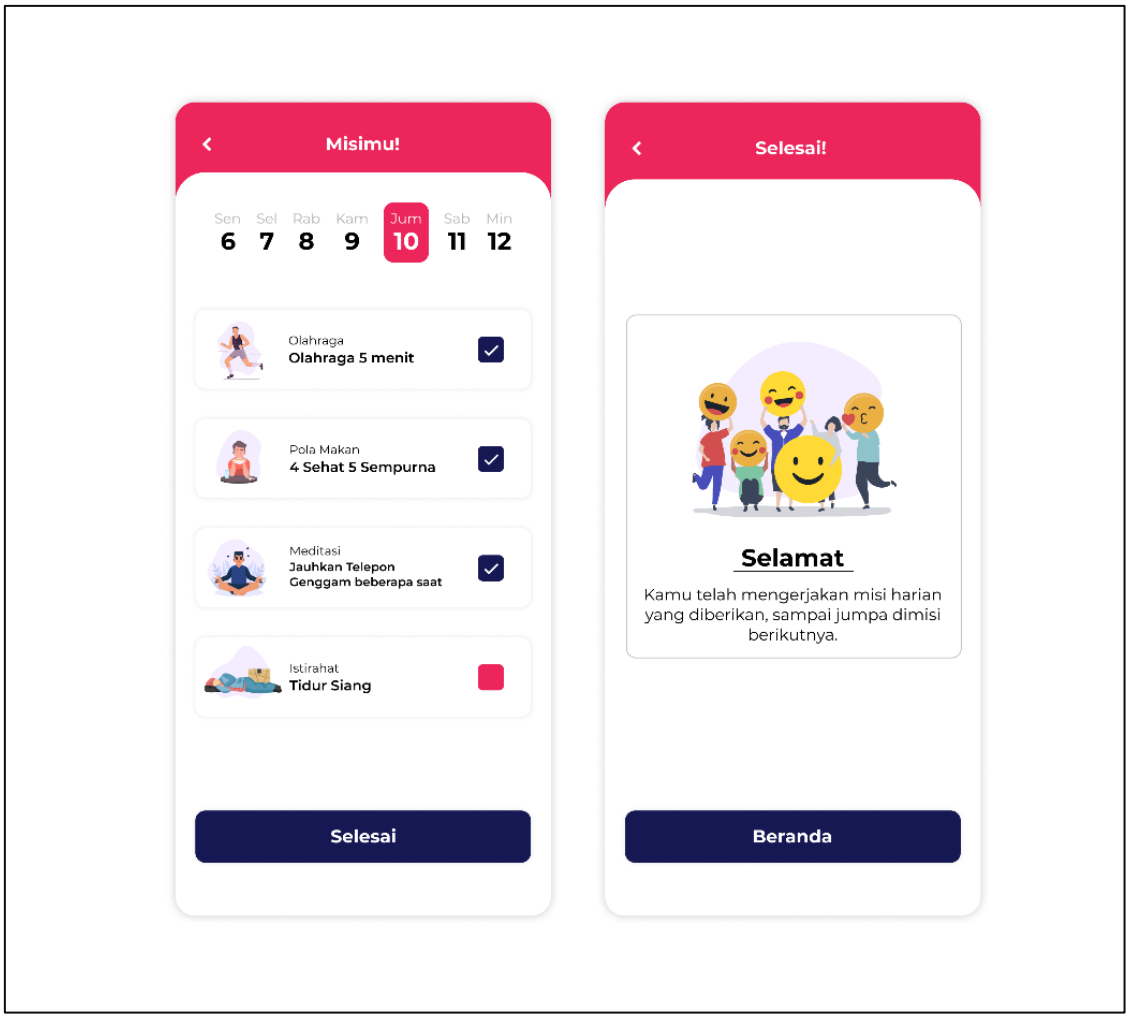
Gambar 4.15 *prototype* Halaman utama dan *Music*

Halaman utama merupakan halaman yang menampilkan hampir seluruh hal yang ada pada desain aplikasi ini dan terhubung kepada fitur lainnya antara lain pengecek suasana hati, misi harian, pertanyaan, *Music*, profil, serta artikel Kesehatan. Ada juga fitur *music* yang berisi beberapa lagu maupun instrumen alam yang tersedia dan dapat didengarkan oleh pengguna.



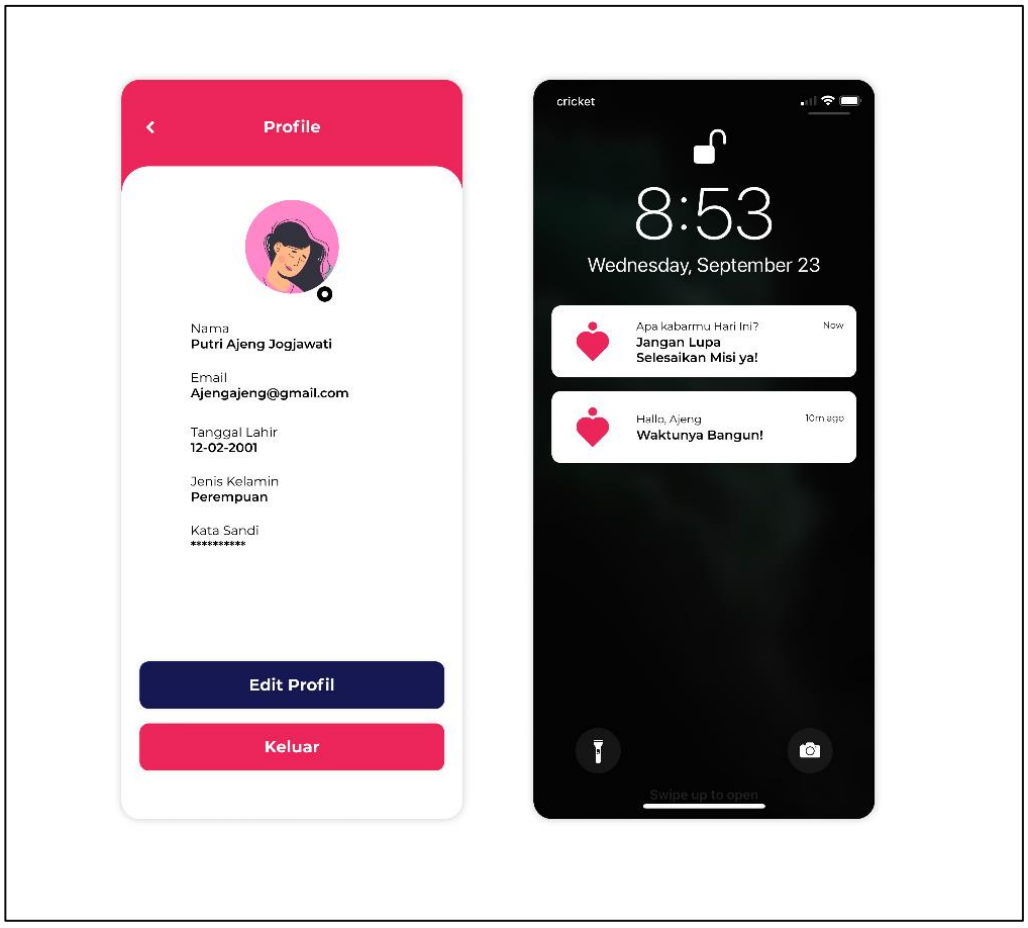
Gambar 4.16 *prototype* Halaman pertanyaan

Halaman pertanyaan berisi beberapa pertanyaan yang sudah disediakan agar bisa di jawab oleh pengguna. Pertanyaan ini berguna untuk mengukur seberapa parah gangguan kecemasan yang dialami oleh pengguna. Hasil dari pertanyaan inilah yang akan berguna sebagai patokan untuk menetapkan seberapa banyak kegiatan harian yang dapat dikerjakan oleh pengguna.



Gambar 4.17 *prototype* Kegiatan harian

Halaman kegiatan harian beberapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh pengguna untuk mengisi waktu luang dan juga kegiatan tersebut dapat membantu pengguna untuk mengurangi rasa cemas yang berlebih. Kegiatan tersebut dapat ditandai oleh pengguna apabila sudah selesai dikerjakan.



Gambar 4.18 *prototype* Profil dan Notifikasi

Halaman profil berisi tentang data diri pengguna yang telah didaftarkan pada tahap *register* diawal. Ada juga halaman notifikasi yang berguna untuk menginformasikan mengenai kegiatan harian sesuai waktu yang ditetapkan.

4.5 Hasil Test

Tabel 4.2 Hasil Pengujian Menggunakan Maze.co

Responden	Skenario User			
	S1	S2	S3	S4
R1	✓	✓	✓	✓
R2	✓	✓	✓	✓
R3	✓	✓	✓	✓
R4	✓	✓	✓	✓

R5	✓	✓	✓	✓
R6	✓	✓	✓	✓
R7	✓	✓	✓	✓
R8	✓	✓	✓	✓
R9	✓	✓	✓	✓
R10	✓	✓	✓	✓
R11	✓	✓	✓	✓
R12	✓	✓	✓	✓
R13	✓	✓	✓	✓
R14	✓	✓	✓	✓
R15	✓	✓	✓	✓

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dinyatakan bahwa hasil pengujian yang telah dilakukan terhadap pengguna dalam menguji rancangan desain dari aplikasi *Mental Care* dapat diselesaikan dengan baik sesuai dengan goal yang telah ditentukan sebelumnya. Kemudian responden diminta untuk mengisi beberapa pertanyaan yang telah disediakan dengan menggunakan skala 1-5.

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Ragu-ragu (RG)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

Hasil dari pertanyaan yang telah didapatkan dapat dilihat pada *table* berikut.

Tabel 4.3 Hasil Kuesioner

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
R1	4	2	4	1	5	2	4	2	4	3
R2	5	2	4	2	5	1	4	1	5	1
R3	4	2	5	3	4	2	5	2	4	4

R4	4	2	5	1	5	1	4	1	5	1
R5	4	2	5	1	5	2	4	2	5	2
R6	5	2	5	1	5	2	4	1	5	2
R7	4	3	4	2	4	2	3	2	4	4
R8	4	2	4	1	3	2	4	1	5	4
R9	4	1	4	2	4	2	4	2	4	2
R10	4	1	5	1	4	2	5	2	5	2
R11	4	2	5	2	4	1	5	2	4	3
R12	5	1	4	2	5	2	4	2	4	3
R13	5	1	4	2	4	2	4	1	4	2
R14	4	2	4	1	5	1	4	2	4	1
R15	4	1	4	2	5	1	5	2	4	1

Dari hasil yang sudah didapatkan selanjutnya dilakukan dengan perhitungan hasil dari nomor pertanyaan ganjil, skor akan dihitung dengan mengurangi 1 dari jawaban yang diberikan (n - 1). Sementara untuk pertanyaan bernomor genap, skor akan dihitung dengan mengurangkan 5 dengan hasil jawaban yang telah diberikan (5 – n). selanjutnya untuk mendapatkan skor akhir dari (SUS) akan diperoleh dengan menghitung jumlah keseluruhan skor dari semua pertanyaan, lalu dikalikan dengan 2,5, kemudian membaginya dengan jumlah responden yang ada. Hasil akhir tersebutlah yang akan menjadi nilai rata-rata skor SUS nantinya.

Tabel 4.4 Hasil penjumlahan kuesioner

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total	x2,5
R1	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	31	77
R2	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	36	90
R3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	1	29	72
R4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	37	92
R5	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	34	85
R6	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	36	90
R7	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	26	65
R8	3	3	3	4	2	3	3	4	4	1	30	75
R9	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77

R10	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	35	87
R11	3	3	4	3	3	4	4	3	3	2	32	80
R12	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	32	80
R13	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	33	82
R14	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	34	85
R15	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	35	87
Total												**1.222**

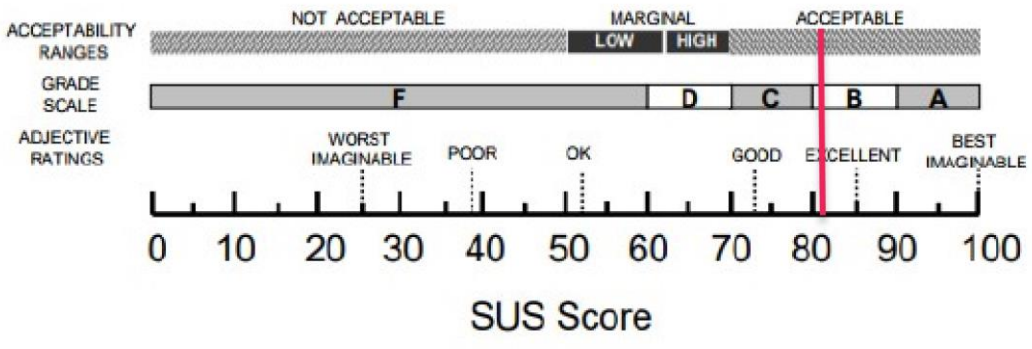
$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

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

$$\text{skor rata-rata} = \frac{\textbf{jumlah skor SUS}}{\textbf{jumlah responden}}$$

$$\text{skor rata-rata} = \frac{\textbf{1.222}}{\textbf{15}}$$

$$\text{skor rata-rata} = \mathbf{81}$$



Tabel 4.5 Hasil Akhir SUS

Aspek *Usability*	Hasil

Skor SUS	81
Acceptability ranges	Acceptable
Grade scale	B
Adjective ratings	*Excellent*

Setelah mendapatkan hasil menggunakan metode SUS, dilakukan juga pengujian mengenai efektifitas fitur yang ada pada rancangan aplikasi ini. Hasil pengujian yang dilakukan terhadap 10 responden mendapatkan hasil bahwa fitus “Kegiatan Harian” dan “Artikel Kesehatan” dirasa sangat penting untuk dihadirkan pada rancangan aplikasi ini serta mereka juga merasa bahwa fitur-fitur ini dapat membantu mereka untuk mengatasi ataupun mengurangi tingkat kecemasan yang dialami.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan *user interface* dan *user experience* yang telah dilakukan pada aplikasi *MentalCare* dengan mengimplementasikan metode *design thinking,* dapat disimpulkan bahwa:

a. Perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi *MentalCare* dengan mengimplementasikan metode *design thinking*, Penulis dapat lebih bebas mengembangkan aplikasi yang cocok dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Metode ini juga memungkinkan penulis untuk dapat menyusun, dan menyajikan informasi dengan akurat serta mengimplementasikan fitur-fitur yang diperlukan.

b. Pengujian dengan metode *System Usability Scale* mendapatkan hasil penilaian *SUS* bernilai 81, artinya pengguna dalam pengujian rancangan antarmuka aplikasi *MentalCare* membuktikan bahwa rancangan antarmuka aplikasi *MentalCare* dapat digunakan, dipahami, dan dipelajari oleh calon pengguna.

c. Pengujian terkait fitur utama pada rancangan aplikasi ini mendapatkan hasil bahwa fitur seperti “Kegiatan Harian” dan “Artikel Kesehatan” dianggap sangat penting untuk dihadirkan dan dapat membantu mereka untuk mengurangi ataupun mengatasi tingkat kecemasan yang berlebih.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

a. Menggali lebih dalam tentang masalah kesehatan yang perlu diatasi dan mendekati para ahli kesehatan untuk mendapatkan wawasan dan saran untuk pengembangan sistem kedepannya.
b. Selain SUS, penulis juga menyarankan untuk menggunakan metrik lain untuk mengukur kegunaan sistem, seperti User Experience Questionnaire (UEQ) atau Net Promoter Score (NPS).

DAFTAR PUSTAKA

Alfikri Beni Suranto, P. A., & Paputungan, I. V. (2020). Pembuatan Aplikasi *Ayosparring* dengan Pendekatan *Design Thinking*.

Brooke, J. (2013). *SUS: A quick and dirty usability scale System Usability Scale View project Decision Making in General Practice View project*. https://www.researchgate.net/publication/228593520

Diferiansyah, O., Septa, T., & Lisiswanti, R. (2016). Gangguan Cemas Menyeluruh. In *Cemas Menyeluruh J Medula Unila|Volume* (Vol. 5).

Isadora, F. R., Hanggara, B. T., & Mursityo, Y. T. (2021). Perancangan *User experience* pada Aplikasi *mobile HomeCare* Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode *Design thinking*. https://doi.org/10.25126/jtiik.202184550

Kusumadewi, M., Ketut, N., & Ariani, P. (2019). *Prevalens Social Anxiety Disorder* pada Remaja di SMA Negeri 4 Denpasar. *In Jurnal Medika* (Vol. 8, Issue 4). https://ojs.unud.ac.id/index.php/eum

Novianto, A. R. (2022). Pengembangan Desain *UI / UX* Aplikasi *Learning Management System* dengan Pendekatan *User Centered Design*. *2*, 21–32.

Paisal, P., Hairani, B., & Annida, A. (2020). Pengembangan Aplikasi Tes Kesehatan Mental Umum Berdasarkan Srq-20 Who. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat *ITK (PIKAT)*, *1*(1), 13–20. https://doi.org/10.35718/pikat.v1i1.289

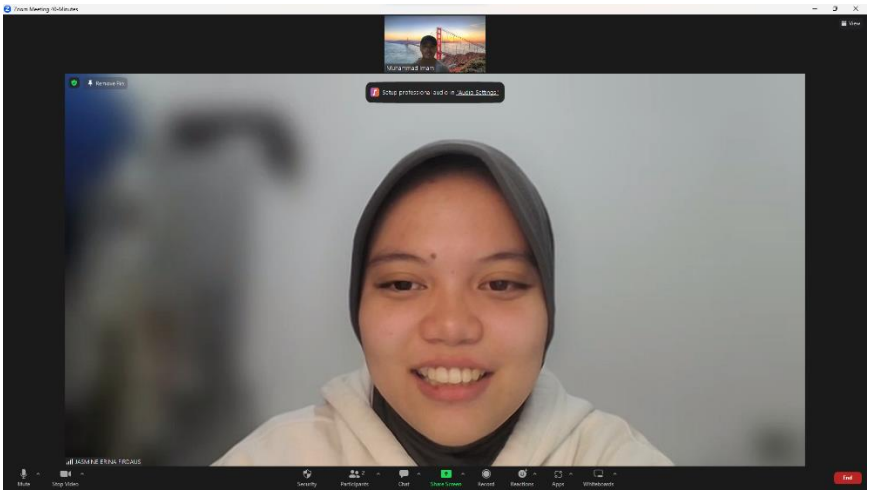
Pramudita, M. C., Wirasari, I., & ... (2021). Perancangan Kampanye Kesehatan Pencegahan *Social Anxiety* Melalui Pengurangan *Negative Thoughts* Pada Remaja. *... of Art & ...*, *7*(1), 38–43. https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/14246/14030

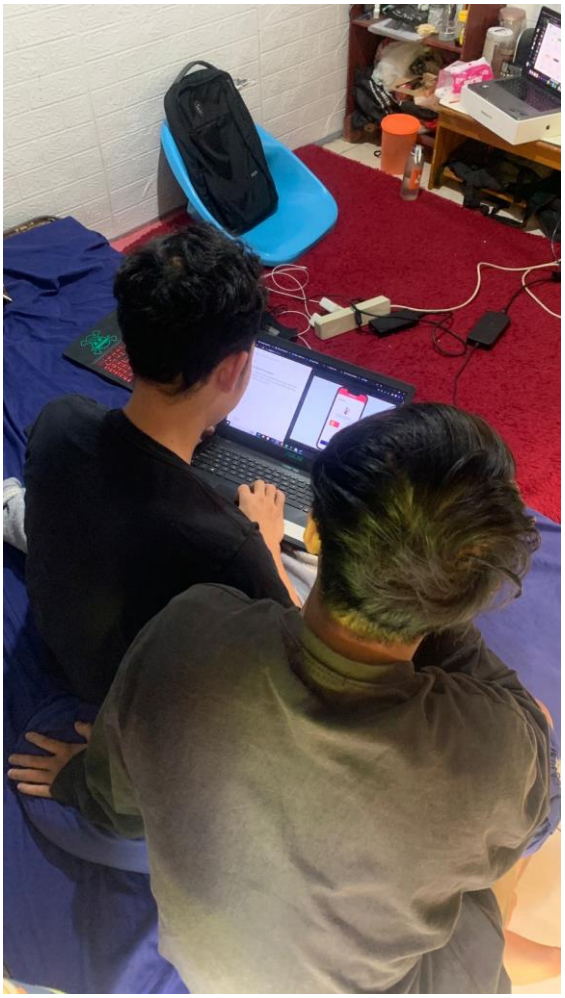
Rakhman, H. R. (2022). Pengembangan *UI/UX Mobile* pada Pembukaan Rekening *Digital Saving* Dengan Pendekatan *Design Thinking*.

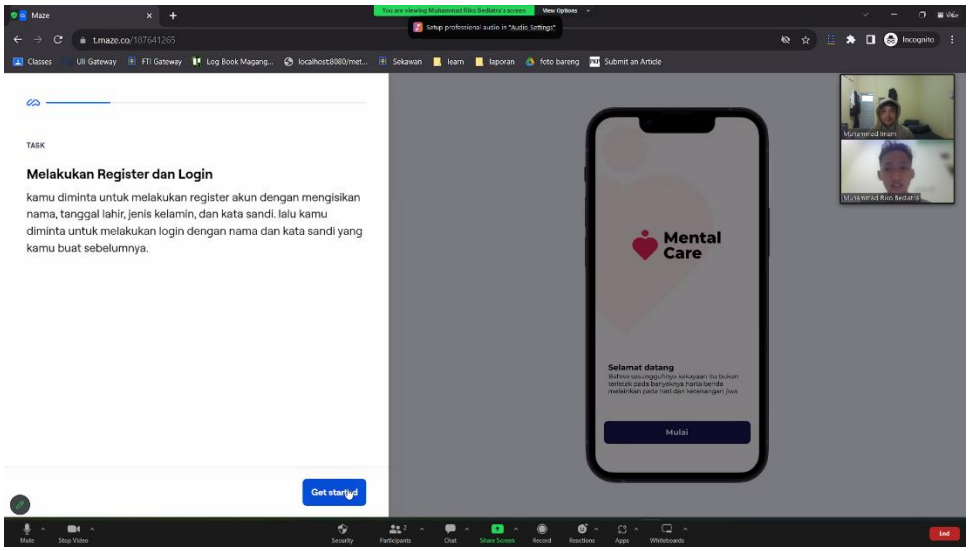
Renaldo, F. (2022). Perancangan *UI/UX* Pada Aplikasi *Hello Life* Dengan Metode *Design Thinking*. *MDP Student Conference 2022*, *2021*, 392–397.

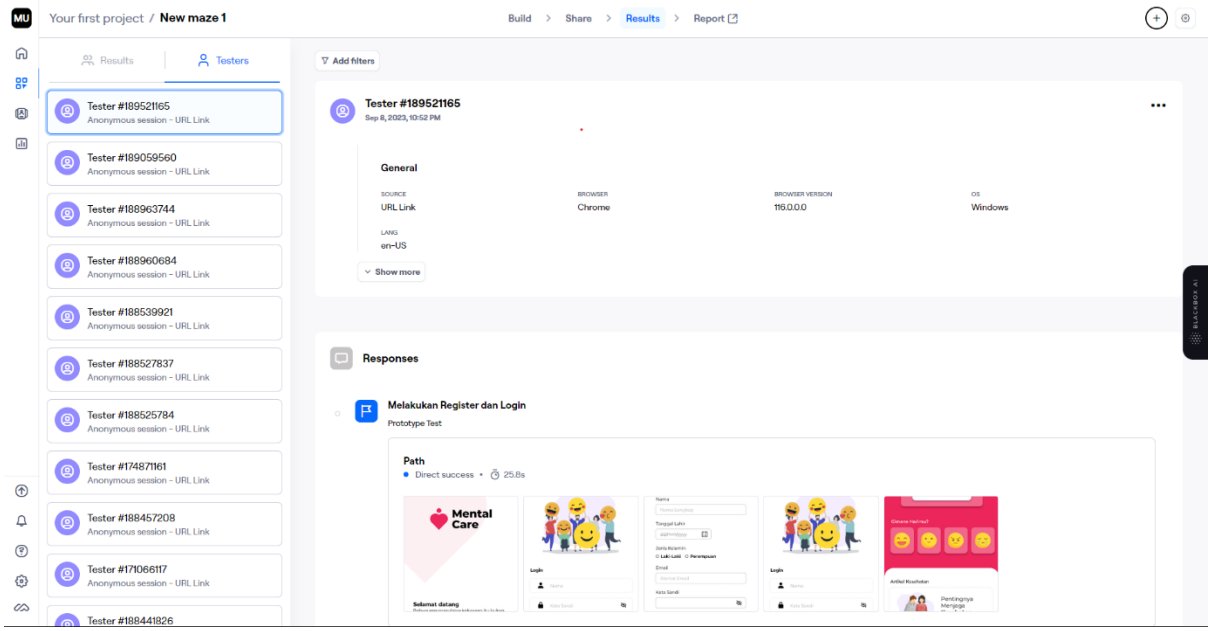
Salma Shofia Rosyda, & Iwan Sukoco. (2020). Model *Design Thinkingpada* Perancangan Aplikasi MatenginAja. https://doi.org/10.35138/organu

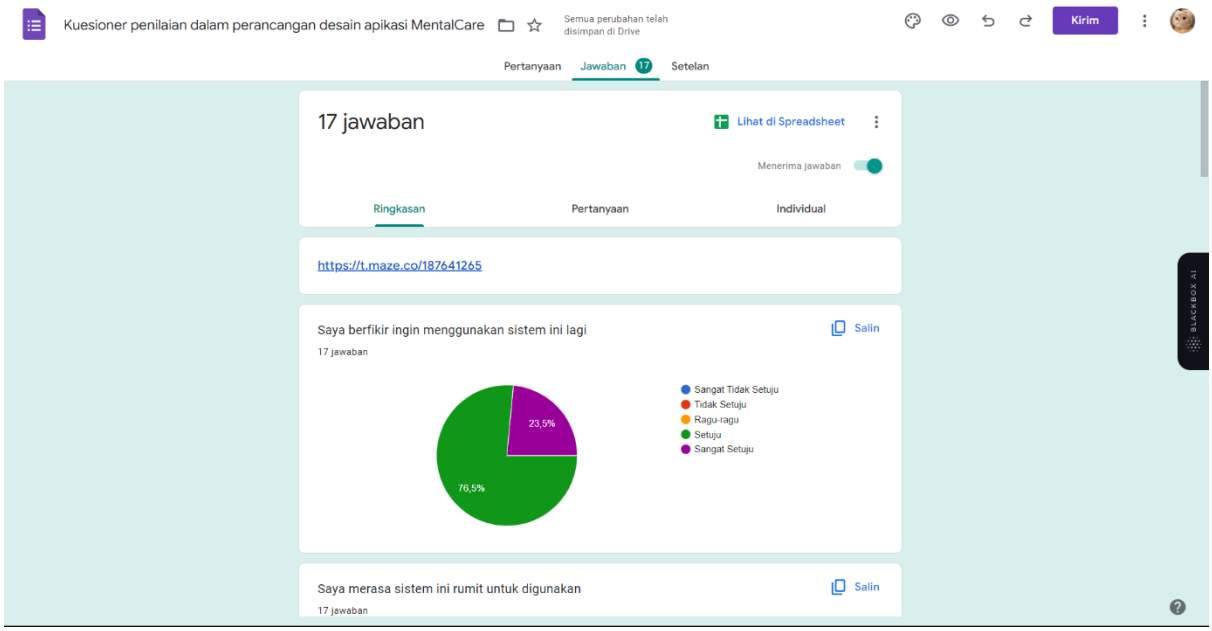
LAMPIRAN

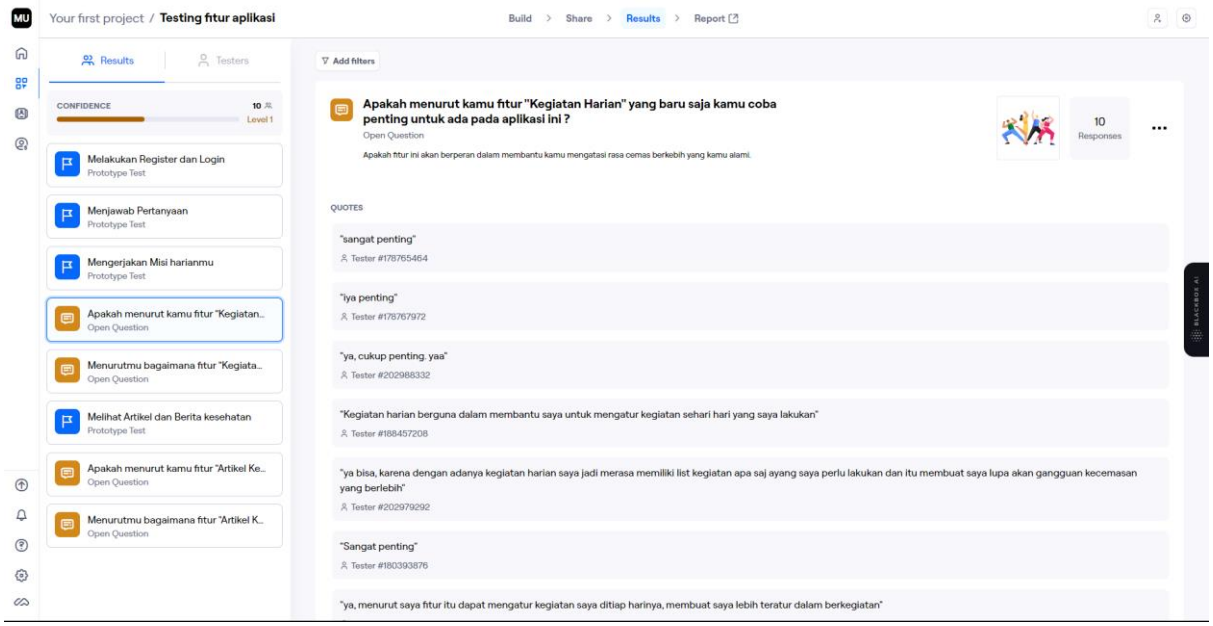

Muhammad Imam
Remove Pin
Setup professional audio in Audio Settings
JASMINE ERINA FIRDAUS
Mute
Stop Video
Security
Participants
Chat
Share Screen
Record
Reactions
Apps
Whiteboards
End

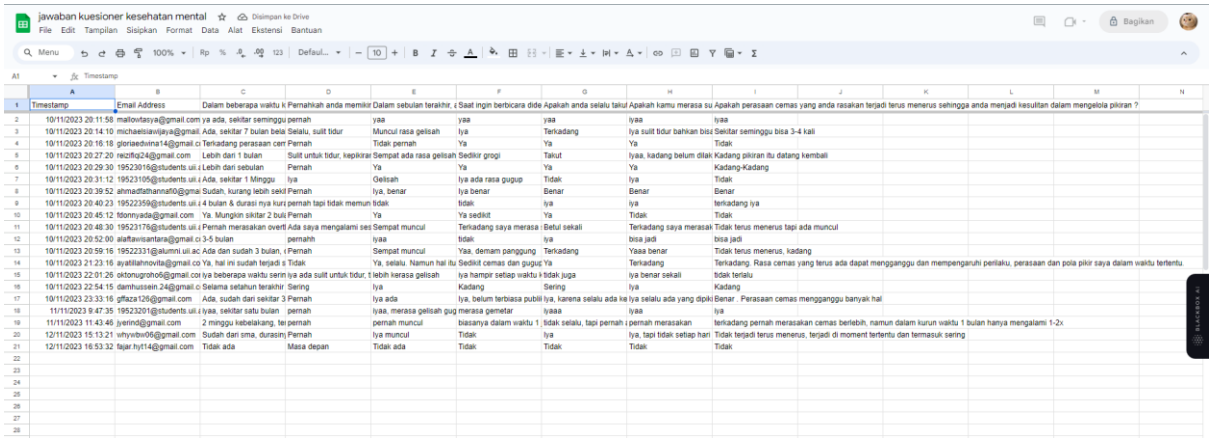



Maze
t.maze.co/107641265
Incognito
TASK
Melakukan Register dan Login
kamu diminta untuk melakukan register akun dengan mengisikan nama, tanggal lahir, jenis kelamin, dan kata sandi. lalu kamu diminta untuk melakukan login dengan nama dan kata sandi yang kamu buat sebelumnya.
Get started
Mental Care
Selamat datang
Mulai
Mute
Stop Video
Security
Participants
Chat
Share Screen
Record
Reactions
Apps
Whiteboards
End

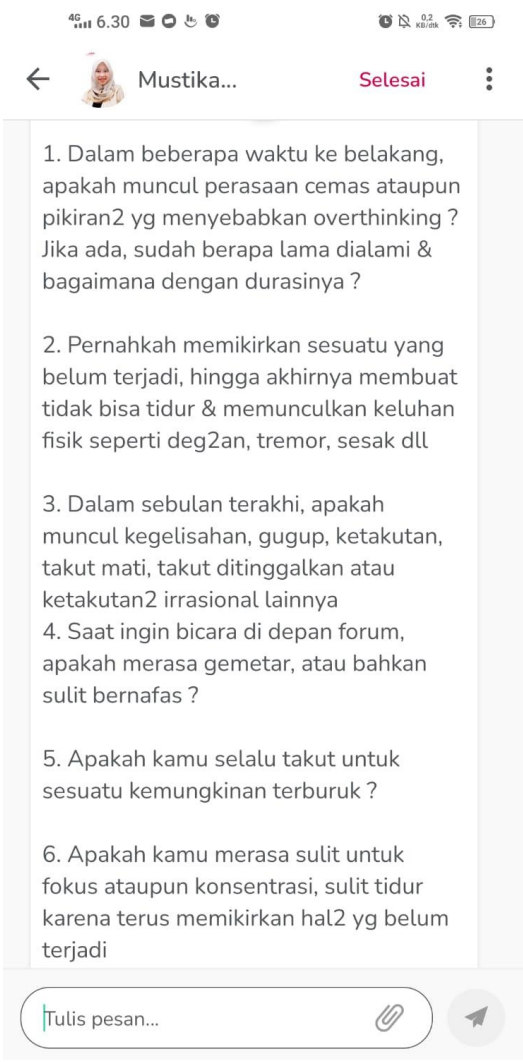

Your first project / New maze 1
Build
Share
Results
Report
Results
Testers
Add filters
Tester #189521165
Anonymous session - URL Link
Tester #189059560
Anonymous session - URL Link
Tester #188963744
Anonymous session - URL Link
Tester #188960684
Anonymous session - URL Link
Tester #188539921
Anonymous session - URL Link
Tester #188527837
Anonymous session - URL Link
Tester #188525784
Anonymous session - URL Link
Tester #174871161
Anonymous session - URL Link
Tester #188457208
Anonymous session - URL Link
Tester #171066117
Anonymous session - URL Link
Tester #188441826
Tester #189521165
Sep 8, 2023, 10:52 PM
General
SOURCE
URL Link
BROWSER
Chrome
BROWSER VERSION
116.0.0.0
OS
Windows
LANG
en-US
Show more
Responses
Melakukan Register dan Login
Prototype Test
Path
Direct success
25.8s
Mental Care

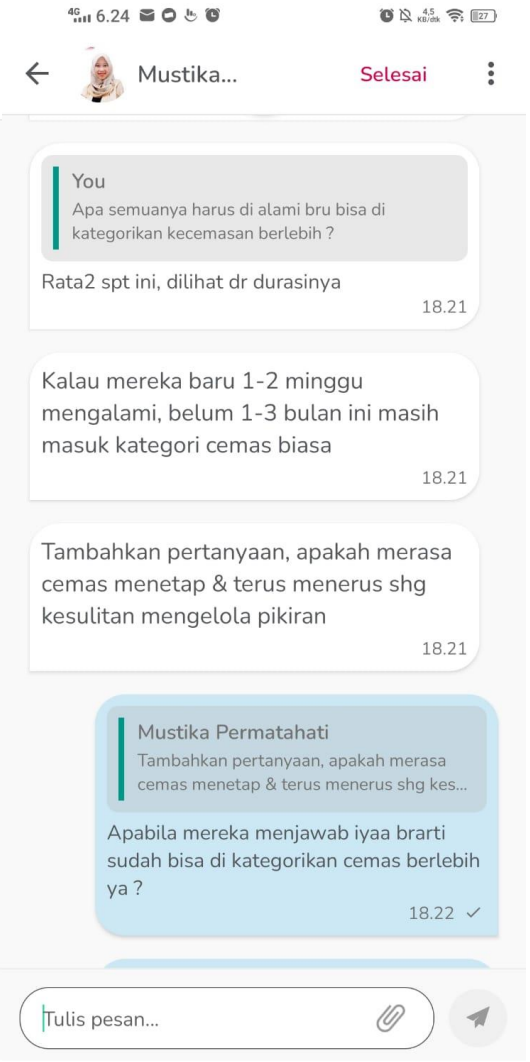

Kuesioner penilaian dalam perancangan desain apikasi MentalCare
Semua perubahan telah disimpan di Drive
Kirim
Pertanyaan
Jawaban 17
Setelan
17 jawaban
Lihat di Spreadsheet
Menerima jawaban
Ringkasan
Pertanyaan
Individual
https://t.maze.co/187641265
Saya berfikir ingin menggunakan sistem ini lagi
Salin
17 jawaban
23,5%
76,5%
Sangat Tidak Setuju
Tidak Setuju
Ragu-ragu
Setuju
Sangat Setuju
Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
Salin
17 jawaban

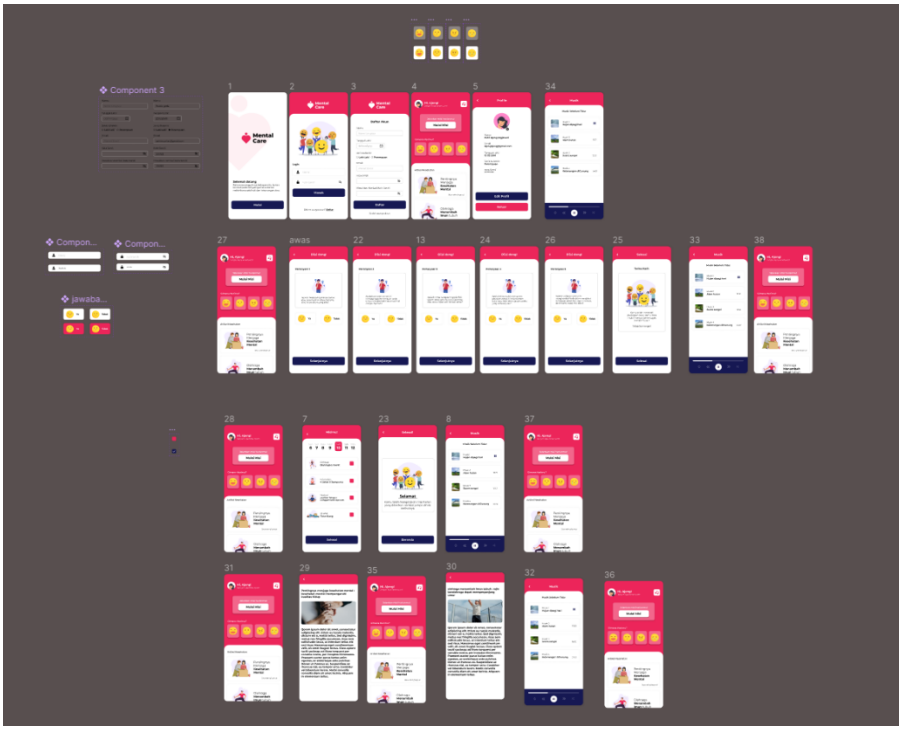




Timestamp	Email Address	Dalam beberapa waktu k	Pernahkah anda memikir	Dalam sebulan terakhir,	Saat ingin berbicara dide	Apakah anda selalu takut	Apakah kamu merasa su	Apakah perasaan cemas yang anda rasakan terjadi terus menerus sehingga anda menjadi kesulitan dalam mengelola pikiran ?
10/11/2023 20:11:58	mallovitasya@gmail.com	ya ada, sekitar seminggu	pernah	yaa	yaa	yaa	iyaa	iyaa
10/11/2023 20:14:10	michaelsiawijaya@gmail.	Ada, sekitar 7 bulan bela	Selalu, sulit tidur	Muncul rasa gelisah	Iya	Terkadang	Iya sulit tidur bahkan bisa	Sekitar seminggu bisa 3-4 kali
10/11/2023 20:16:18	gloriaedwina14@gmail.c	Terkadang perasaan cem	Pernah	Tidak pernah	Ya	Ya	Ya	Tidak
10/11/2023 20:27:20	reizifiq24@gmail.com	Lebih dari 1 bulan	Sulit untuk tidur, kepikira	Sempat ada rasa gelisah	Sedikir grogi	Takut	Iyaa, kadang belum dilak	Kadang pikiran itu datang kembali
10/11/2023 20:29:30	19523016@students.uii.a	Lebih dari sebulan	Pernah	Ya	Ya	Ya	Ya	Kadang-Kadang
10/11/2023 20:31:12	19523105@students.uii.a	Ada, sekitar 1 Minggu	Iya	Gelisah	Iya ada rasa gugup	Tidak	Iya	Tidak
10/11/2023 20:39:52	ahmadfathannaf0@gmai	Sudah, kurang lebih sekit	Pernah	Iya, benar	Iya benar	Benar	Benar	Benar
10/11/2023 20:40:23	19522359@students.uii.a	4 bulan & durasi nya kuri	pernah tapi tidak memun	tidak	tidak	Iya	Iya	terkadang iya
10/11/2023 20:45:12	titonnyada@gmail.com	Ya. Mungkin sikitar 2 bula	Pernah	Ya	Ya sedikit	Ya	Tidak	Tidak
10/11/2023 20:48:30	19523175@students.uii.a	Pernah merasakan overfl	Ada saya mengalami ses	Sempat muncul	Terkadang saya merasa	Betul sekali	Terkadang saya merasak	Tidak terus menerus tapi ada muncul
10/11/2023 20:52:00	alaftawisantara@gmail.c	3-5 bulan	pernahh	iyaa	tidak	Iya	bisa jadi	bisa jadi
10/11/2023 20:59:16	19522331@alumni.uii.ac	Ada dan sudah 3 bulan,	Pernah	Sempat muncul	Yaa, demam panggung	Terkadang	Yaaa benar	Tidak terus menerus, kadang
10/11/2023 21:23:16	ayatillahnovita@gmail.co	Ya, hal ini sudah terjadi s	Tidak	Ya, selalu. Namun hal itu	Sedikit cemas dan gugup	Ya	Terkadang	Terkadang. Rasa cemas yang terus ada dapat mengganggu dan mempengaruhi perilaku, perasaan dan pola pikir saya dalam waktu tertentu.
10/11/2023 22:01:26	oktonugroho6@gmail.co	Iya beberapa waktu serin	Iya ada sulit untuk tidur, t	lebih kerasa gelisah	Iya hampir setiap waktu k	tidak juga	Iya benar sekali	tidak terlalu
10/11/2023 22:54:15	damhussein.24@gmail.c	Selama setahun terakhir	Sering	Iya	Kadang	Sering	Iya	Kadang
10/11/2023 23:33:16	gfilaza126@gmail.com	Ada, sudah dari sekitar 3	Pernah	Iya ada	Iya, belum terbiasa publi	Iya, karena selalu ada ke	Iya selalu ada yang dipiki	Benar . Perasaan cemas mengganggu banyak hal
11/11/2023 9:47:35	19523201@students.uii.a	iyaa, sekitar satu bulan	pernah	iyaa, merasa gelisah gug	merasa gemetar	iyaaa	iyaa	iya
11/11/2023 11:43:46	jyerind@gmail.com	2 minggu kebelakang, tet	pernah	pernah muncul	biasanya dalam waktu 1	tidak selalu, tapi pernah	pernah merasakan	terkadang pernah merasakan cemas berlebih, namun dalam kurun waktu 1 bulan hanya mengalami 1-2x
12/11/2023 15:13:21	whywbw06@gmail.com	Sudah dari sma, durasinj	Pernah	Iya muncul	Tidak	Iya	Iya, tapi tidak setiap hari	Tidak terjadi terus menerus, terjadi di moment tertentu dan termasuk sering
12/11/2023 16:53:32	tajar.hyt14@gmail.com	Tidak ada	Masa depan	Tidak ada	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak


6.30
Mustika...
Selesai
1. Dalam beberapa waktu ke belakang, apakah muncul perasaan cemas ataupun pikiran2 yg menyebabkan overthinking ? Jika ada, sudah berapa lama dialami & bagaimana dengan durasinya ?
2. Pernahkah memikirkan sesuatu yang belum terjadi, hingga akhirnya membuat tidak bisa tidur & memunculkan keluhan fisik seperti deg2an, tremor, sesak dll
3. Dalam sebulan terakhi, apakah muncul kegelisahan, gugup, ketakutan, takut mati, takut ditinggalkan atau ketakutan2 irrasional lainnya
4. Saat ingin bicara di depan forum, apakah merasa gemetar, atau bahkan sulit bernafas ?
5. Apakah kamu selalu takut untuk sesuatu kemungkinan terburuk ?
6. Apakah kamu merasa sulit untuk fokus ataupun konsentrasi, sulit tidur karena terus memikirkan hal2 yg belum terjadi
Tulis pesan...


6.24
Mustika...
Selesai
You
Apa semuanya harus di alami bru bisa di kategorikan kecemasan berlebih ?
Rata2 spt ini, dilihat dr durasinya
18.21
Kalau mereka baru 1-2 minggu mengalami, belum 1-3 bulan ini masih masuk kategori cemas biasa
18.21
Tambahkan pertanyaan, apakah merasa cemas menetap & terus menerus shg kesulitan mengelola pikiran
18.21
Mustika Permatahati
Tambahkan pertanyaan, apakah merasa cemas menetap & terus menerus shg kes...
Apabila mereka menjawab iyaa brarti sudah bisa di kategorikan cemas berlebih ya ?
18.22
Tulis pesan...


Component 3
Compon...
Compon...
jawaba...
Mental Care
Selamat

Frame 2
lulus kuis
Selamat