

# MentalMate: Desain UI/UX Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental untuk Mahasiswa di XYZ Menggunakan Metode *User Centered Design*

Queen Anjar Dea Nigata  
Sistem Informasi

Universitas Pembangunan Nasional  
"Veteran" Jawa Timur  
Surabaya, Indonesia  
20082010133@student.upnjatim.ac.id

Seftin Fitri Ana Wati  
Sistem Informasi

Universitas Pembangunan Nasional  
"Veteran" Jawa Timur  
Surabaya, Indonesia  
seftin.fitri.si@upnjatim.ac.id

Dhian Satria Yudha Kartika  
Sistem Informasi

Universitas Pembangunan Nasional  
"Veteran" Jawa Timur  
Surabaya, Indonesia  
dhian.satria@upnjatim.ac.id

**Abstract**— Advances in digital technology have had a significant impact on various fields, including the health sector with applications that support physical and mental health services. Mental health problems are quite serious and are experienced by all age groups, one of which is students who are in the quarter life crisis period. According to data from the East Java Health Service, the XYZ region is among the six lowest regions in achieving the percentage of mental health services that comply with standards. The result of this research is a UI/UX design for a mental health consultation application that can make it easier for college students in XYZ to receive education and consultation regarding mental health problems. In this design, the User Centered Design (UCD) method is used to produce an interface design that suits the user's needs. Two testing methods are used to evaluate the design design, namely the System Usability Scale (SUS) and heuristic evaluation. The SUS test results showed a score of 73.5 from psychologists and 73 from students, both scores being in the good category. From this research, it is hoped that it can produce a user interface design that is easy for users to understand and can provide design recommendations to universities in the XYZ area regarding mental health applications for college students.

**Keywords**—college student; heuristic evaluation; mental health; UI/UX; User Centered Design.

**Abstrak**— Kemajuan teknologi digital memberikan dampak yang signifikan pada berbagai bidang, termasuk bidang kesehatan dengan adanya aplikasi yang mendukung layanan kesehatan fisik dan mental. Masalah kesehatan mental merupakan hal yang cukup serius dan dialami oleh segala rentang usia, salah satunya mahasiswa yang berada pada masa *quarter life crisis*. Menurut data dari Dinas Kesehatan Jawa Timur, wilayah XYZ termasuk ke dalam enam daerah terendah dari capaian persentase pelayanan kesehatan jiwa yang sesuai dengan standar. Hasil dari penelitian ini yaitu rancangan desain UI/UX aplikasi konsultasi kesehatan mental yang dapat memudahkan mahasiswa di XYZ dalam mendapatkan edukasi dan konsultasi terkait masalah kesehatan mental. Pada perancangan ini, menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) untuk menghasilkan rancangan desain antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dua metode pengujian digunakan untuk mengevaluasi rancangan desain, yaitu *System Usability Scale* (SUS) dan *heuristic evaluation*. Hasil pengujian SUS menunjukkan skor 73.5 dari psikolog dan 73 dari mahasiswa yang kedua nilai tersebut masuk ke dalam kategori *good*. Dari penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan rancangan *user interface* yang mudah dipahami oleh pengguna serta dapat memberikan rekomendasi desain kepada pihak

universitas yang ada di wilayah XYZ terkait aplikasi kesehatan mental untuk mahasiswa.

**Keywords**—evaluasi heuristik; kesehatan mental; mahasiswa; UI/UX; User Centered Design.

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital memberikan dampak yang signifikan pada berbagai bidang, termasuk bidang kesehatan. Penerapan teknologi dalam bidang kesehatan dapat secara signifikan membantu menurunkan biaya perawatan kesehatan. Penggunaan aplikasi *mobile* seperti *smartphone* saat ini memiliki potensi untuk meningkatkan akses layanan kesehatan kepada masyarakat yang sebelumnya terbatas oleh kehadiran tenaga kesehatan [1]. Penggunaan aplikasi pada bidang kesehatan saat ini tidak hanya tersedia untuk kesehatan fisik, namun juga menyediakan layanan konsultasi terkait kesehatan mental. Kesehatan mental merupakan keadaan di mana perkembangan fisik, intelektual, dan emosional pada diri seseorang tumbuh [2]. Masalah kesehatan mental merupakan hal yang cukup serius dan dialami oleh segala rentang usia [3]. Salah satu pemicu dari masalah kesehatan mental adalah *quarter life crisis*. *Quarter life crisis* merupakan timbulnya kecemasan akan perjalanan hidup di masa yang akan datang yang mampu menyebabkan reaksi berupa tekanan hingga stres. Hal ini rentan terjadi pada individu yang berusia 18 hingga 29 tahun dan umumnya dialami oleh mahasiswa [4]. Menurut data dari Dinas Kesehatan Jawa Timur, pada tahun 2022, wilayah XYZ termasuk ke dalam enam daerah terendah dari capaian persentase pelayanan kesehatan jiwa yang sesuai dengan standar. Kota XYZ hanya mencapai target sejumlah 85%, yang masih kalah jauh dari peringkat pertama yang diraih oleh Kabupaten Ngawi yaitu sejumlah 176% [5]. Oleh karena itu, diperlukan adanya layanan konsultasi mengenai kesehatan mental berbasis *online* yang dapat memudahkan mahasiswa di wilayah XYZ dalam mendapatkan edukasi dan konsultasi terkait masalah kesehatan mental.

Dari permasalahan di atas, penelitian ini berkontribusi dengan mengembangkan rancangan aplikasi kesehatan mental yang dirancang khusus untuk mahasiswa di Kota XYZ. Rancangan aplikasi ini menggabungkan fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, seperti manajemen stres, jadwal konsultasi dengan psikolog, dan forum diskusi. Penelitian ini juga menguji efektivitas rancangan aplikasi melalui uji coba langsung dengan pengguna. Hasil dari penelitian ini memberikan panduan praktis dalam pengembangan rancangan aplikasi kesehatan mental yang lebih relevan dan

efektif, serta berpotensi menjaga kesehatan mental mahasiswa.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan terkait dengan objek yang diteliti yaitu perancangan UI aplikasi konsultasi kesehatan mental berbasis *mobile* [6]. Metode yang digunakan adalah *User Centered Design* (UCD) dengan hasil skor rata-rata *System Usability Scale* (SUS) sebesar 82, menunjukkan bahwa desain tersebut dapat diterima dan diterapkan.

Penelitian lain yang berhasil dilakukan yaitu perancangan tampilan aplikasi Self-Care berbasis *mobile* untuk mengatasi kesehatan mental [7]. Metode yang digunakan adalah *design thinking*. Hasil pengujian sistem menggunakan metode SUS mendapatkan rata-rata sejumlah 83.5 yang menunjukkan bahwa rancangan desain yang dibuat memenuhi kebutuhan pengguna.

Penelitian berikutnya yaitu perancangan ulang *user interface* aplikasi Emosian [8]. Tujuan dari aplikasi ini yaitu untuk mendeteksi secara dini dan menangani depresi ringan pada siswa MAN 1 Yogyakarta. Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan pengukuran SUS, diketahui dari 30 responden mendapatkan skor sebesar 73.16 yang artinya tampilan aplikasi Emosian termasuk dalam kategori baik.

Pada penelitian terdahulu umumnya berfokus pada desain aplikasi kesehatan mental yang bersifat umum tanpa memperhatikan kebutuhan spesifik dari kelompok pengguna tertentu, seperti mahasiswa yang ada di suatu tempat. Pada aplikasi tersebut mengutamakan fitur-fitur yang kompleks dan lebih menekankan aspek teknis daripada memastikan pengalaman pengguna yang mudah dan stabil. Sementara itu, pada penelitian ini berfokus dengan target pengguna aplikasi yaitu mahasiswa yang berlokasi di wilayah Kota XYZ. Hal ini dikarenakan populasi mahasiswa merupakan kelompok yang rentan terhadap masalah kesehatan mental akibat tekanan akademik, sosial, dan finansial yang dihadapi. Kota XYZ, sebagai pusat pendidikan dengan berbagai institusi perguruan tinggi, menyediakan lingkungan yang dinamis dan beragam yang dapat memengaruhi kesehatan mental mahasiswa. Selain itu, Kota XYZ memiliki karakteristik sosial dan budaya yang unik yang dapat memengaruhi cara mahasiswa mengakses dan memanfaatkan layanan kesehatan mental.

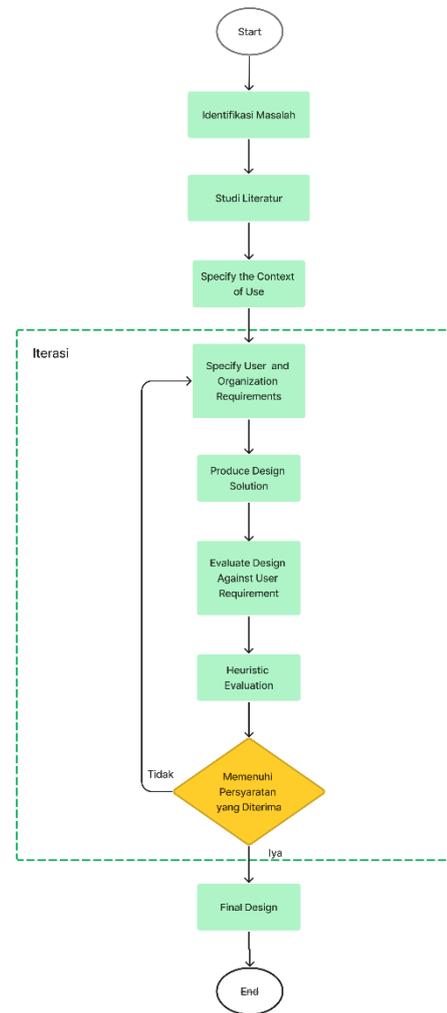
Berdasarkan latar belakang dan penelitian sebelumnya menjadi dasar penelitian ini dilakukan dengan metode *User Centered Design* (UCD). Metode ini memanfaatkan pengalaman pengguna untuk membuat rancangan aplikasi yang memiliki empat tahapan, antara lain *specify the context of use*, *specify user and organization requirement*, *produce design solution*, dan *evaluate design against user requirement*. Metode UCD memiliki prinsip dasar yaitu memosisikan pengguna sebagai fokus utama dalam pengembangan sistem dengan tujuan, karakteristik, konteks, dan lingkungan sistem yang semuanya disadarkan pada pengalaman pengguna [9]. Setelah dilakukan pembuatan *prototype*, langkah berikutnya adalah melakukan tahap pengujian. Pengujian yang digunakan yaitu *System Usability Scale* (SUS) dan *heuristic evaluation*. Tujuan dilakukannya evaluasi desain yaitu untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna terhadap sistem yang dikembangkan. Selain itu, tahapan ini juga penting dan bermanfaat untuk memahami sudut pandang pengguna secara lebih rinci [10].

Dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan *user interface* yang mudah dipahami oleh

pengguna serta memberikan pengalaman baru dan mudah digunakan sesuai dengan prinsip *User Centered Design* (UCD). Selain itu, *prototype* ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi desain kepada pihak universitas yang ada di wilayah XYZ terkait aplikasi kesehatan mental untuk mahasiswa. Tujuan dari pembuatan desain UI/UX ini adalah untuk menjaga kesehatan mental mahasiswa khususnya di wilayah XYZ dengan adanya layanan edukasi dan konsultasi yang diberikan. Serta, diharapkan juga dapat digunakan oleh psikolog untuk mendapatkan pasien dengan mudah, aman, dan mencegah adanya tindakan yang tidak diinginkan di masa mendatang.

## METODE PENELITIAN

Alur atau tahapan yang akan diterapkan dalam penelitian guna memastikan bahwa penelitian dilakukan dengan pendekatan yang terstruktur dan sistematis [11]. Adapun alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

Tahapan pertama yaitu identifikasi masalah dengan mengumpulkan bukti-bukti mengenai adanya masalah serta memaparkan antara keadaan ideal dan fakta saat ini. Pada tahap ini akan berhubungan dengan fase *specify the context of use* yang terdapat pada metode UCD.

Tahapan kedua yaitu studi literatur dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber berupa buku, artikel ilmiah,

jurnal, maupun dokumen lainnya yang memiliki relevansi dengan topik penelitian yang akan dilakukan.

Tahapan selanjutnya adalah penerapan metode *User Centered Design* (UCD) yang terdiri dari empat langkah, yaitu analisis kegunaan aplikasi, analisis kebutuhan pengguna dan organisasi, membuat desain solusi, dan evaluasi desain berdasarkan kebutuhan pengguna.

#### A. Teknik Pengumpulan Data

- Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan proses mengumpulkan bukti-bukti mengenai adanya masalah dengan memaparkan perbedaan antara keadaan ideal dan fakta saat ini [12]. Berdasarkan dari latar belakang yang telah dibuat serta mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan.

- Studi Literatur

Studi literatur merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber berupa buku, artikel ilmiah, jurnal, penelitian, maupun dokumen lainnya yang memiliki relevansi atau kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan [13]. Pada penelitian ini, studi literatur didapatkan dari berbagai sumber yang berkaitan dengan kesehatan mental, *User Centered Design* (UCD), *user interface*, *user experience*, dan *usability testing*.

- Wawancara

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara ke responden. Tahapan wawancara ini merupakan langkah yang umumnya digunakan untuk mengenali karakter persona, kebutuhan, dan gagasan dari pengguna. Penelitian dilakukan dengan melibatkan sepuluh calon pengguna yang terdiri dari lima psikolog dan lima mahasiswa guna memastikan perolehan informasi yang optimal. Daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada masing-masing calon pengguna dapat dilihat dalam Gambar 2.

No.	Pertanyaan
1.	Menurut pendapat Anda, apakah melakukan konsultasi terkait kesehatan mental merupakan hal yang penting bagi seorang mahasiswa? Mengapa?
2.	Apakah Anda pernah berkonsultasi terkait masalah kesehatan mental?
	Jika iya, konsultasi yang dilakukan melalui tatap muka secara langsung atau online? Jika tidak, mengapa tidak pernah melakukan konsultasi?
3.	Apakah Anda pernah melakukan konsultasi terkait kesehatan mental melalui sebuah aplikasi/website?
	Jika iya, aplikasi/website apa yang Anda gunakan dalam melakukan konsultasi terkait kesehatan mental tersebut? Mengapa? Jika tidak, apakah Anda tertarik melakukan konsultasi terkait kesehatan mental melalui aplikasi/website? Mengapa?
4.	Apakah Anda pernah mengalami permasalahan dalam proses konsultasi terkait kesehatan mental?
5.	Permasalahan apa saja yang pernah terjadi dalam proses konsultasi terkait kesehatan mental?
6.	Apa usaha atau tindakan yang Anda telah lakukan untuk mengatasi permasalahan dalam proses konsultasi tersebut?
7.	Menurut Anda mengapa permasalahan tersebut bisa terjadi? Menurut Anda, aplikasi/website seperti apa yang ingin Anda gunakan untuk melakukan konsultasi kesehatan mental?
9.	Apakah Anda merasa puas ketika melakukan proses konsultasi tersebut?

Gambar 2. Pertanyaan Wawancara (Mahasiswa)

- Kuesioner

Pada penilaian *System Usability Scale* (SUS) dilakukan dengan memberikan lembar pernyataan seperti yang tertera pada gambar 3 yang terdiri dari sepuluh pertanyaan dengan lima opsi jawaban, di mana nilai 1 mengindikasikan “Sangat Tidak Setuju” dan nilai 5 mewakili “Sangat Setuju”. Melalui penilaian ini, diperoleh penilaian mengenai kegunaan rancangan aplikasi konsultasi kesehatan mental secara menyeluruh [14].

No.	Pertanyaan
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi.
2.	Saya merasa desain sistem ini membingungkan.
3.	Saya merasa desain sistem ini mudah digunakan.
4.	Saya merasa tampilan awal tidak menarik.
5.	Saya merasa fitur yang tersedia berjalan dengan baik.
6.	Saya merasa perpaduan warna yang digunakan kurang tepat.
7.	Saya merasa orang lain akan mudah memahami penggunaan aplikasi ini dengan cepat.
8.	Saya merasa teks tidak mudah dibaca.
9.	Saya merasa percaya diri saat menjelajahi aplikasi ini.
10.	Saya merasa butuh adaptasi yang lama dalam menggunakan aplikasi ini.

Gambar 3. Daftar Pertanyaan SUS

### B. Teknik Pengolahan Data

Aturan hitung SUS melibatkan beberapa langkah yang harus diikuti. Untuk setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor yang diperoleh dari responden harus dikurangi 1. Sebaliknya, untuk setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor yang diperoleh dari responden. Skor SUS kemudian dihitung dengan menjumlahkan skor setiap pertanyaan dan mengalikannya dengan 2.5. Untuk perhitungan keseluruhan, skor SUS dari setiap responden dihitung dengan menentukan rata-rata skor, yaitu dengan menjumlahkan seluruh skor individu dan membaginya dengan jumlah total responden. Berikut merupakan rumus untuk menghitung skor SUS [15] [16]. Pada gambar 4 merupakan rumus untuk menghitung skor rata-rata SUS.

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

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

Gambar 4. Rumus SUS

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Specify the Context of Use

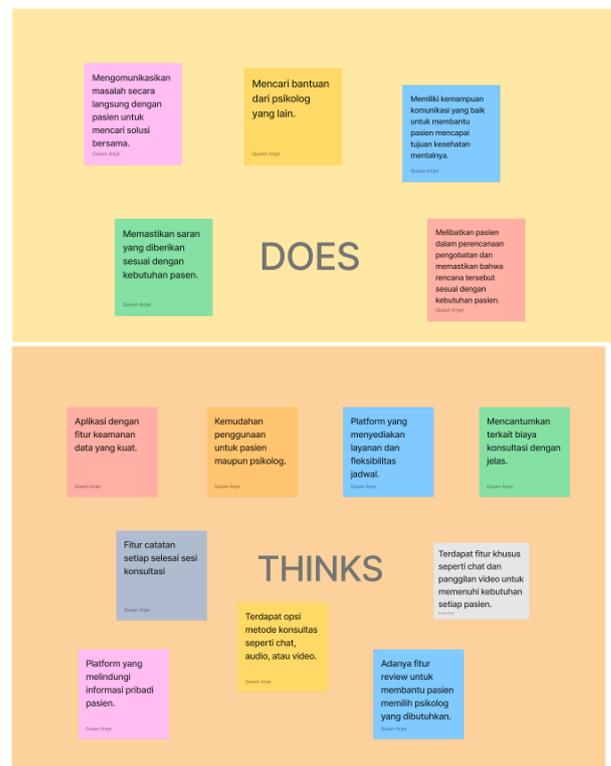
Proses identifikasi pengguna dilakukan dengan wawancara yang melibatkan seluruh responden dengan kriteria berprofesi sebagai psikolog dan mahasiswa di XYZ yang paham mengenai penggunaan teknologi digital. Tahap ini menghasilkan *user persona* dan diagram afinitas.

### B. Specify User and Organization Requirements

Pada tahap ini akan dijelaskan proses pembuatan *empathy map* yang kemudian akan dilanjutkan dengan pembuatan *user persona* dan diagram afinitas.

- *Empathy Map*

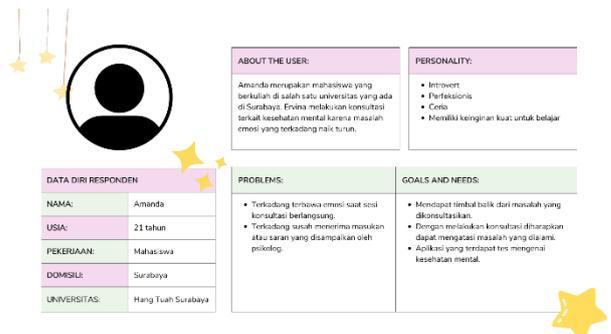
*Empathy map* disusun berdasarkan hasil analisis yang dilakukan setelah melakukan wawancara dengan seluruh responden. Berikut merupakan *empathy map* seperti pada gambar 5. *Empathy map* ini disusun berdasarkan pada hasil analisis yang dilakukan setelah melakukan wawancara dengan sepuluh responden yang terdiri dari lima orang psikolog dan lima orang mahasiswa.



Gambar 5. Empathy Map

- *User Persona*

Langkah selanjutnya yaitu membuat *user persona* yang diperoleh dari observasi perilaku responden saat dilakukan wawancara. Dengan adanya *user persona* membantu memberikan gambaran yang jelas terkait siapa dan kebutuhan pengguna. Pada gambar 6 merupakan persona yang didapatkan pada tahap ini.



Gambar 6. User Persona

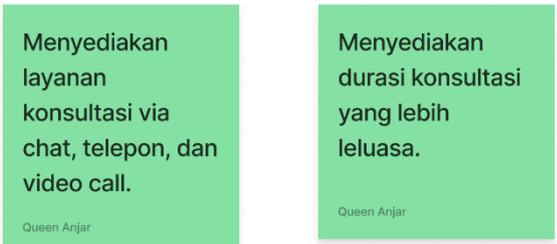
- Diagram Afinitas

Diagram afinitas disusun berdasarkan hasil wawancara dengan responden. Aspek-aspek yang mencakup *pain points* dan ideasi dikelompokkan berdasarkan topik atau tema yang serupa. Pada gambar 7 merupakan diagram afinitas dari keluhan yang disampaikan oleh pengguna terkait layanan konsultasi kesehatan mental beserta solusi yang akan diberikan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Layanan Konsultasi



Layanan Konsultasi



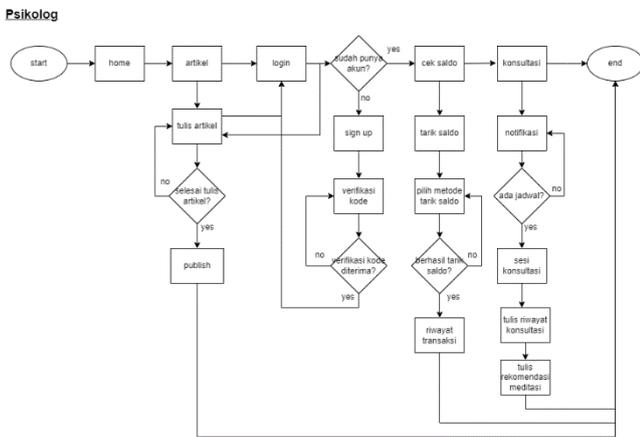
Gambar 7. Diagram Afinitas

C. Produce Design Solution

Pada tahap ini dilakukan pembuatan rancangan antarmuka solusi desain. Tahapan ini meliputi *user flow*, *information architecture*, *style guide*, *wireframe*, dan *wireflow*.

• *User Flow*

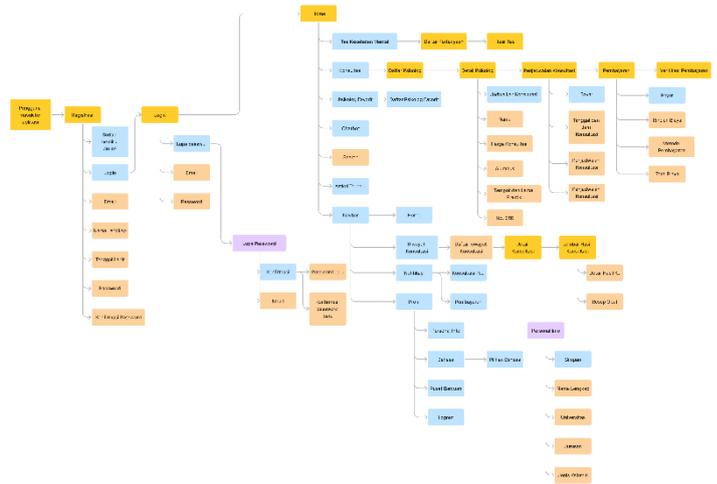
*User flow* merupakan rangkaian tugas atau langkah yang harus dilalui pengguna untuk menjalankan suatu fungsi atau fitur dari awal hingga akhir. Pada gambar 8 merupakan *user flow* dari psikolog.



Gambar 8. User Flow

• *Information Architecture*

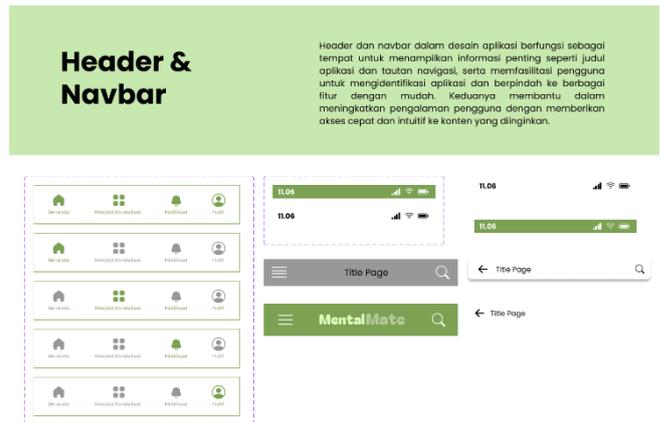
*Information architecture* merupakan cara mengatur, mengelola, dan menyusun informasi agar mudah dipahami dan diakses oleh pengguna. Arsitektur informasi dari psikolog dapat dilihat pada gambar 9. Dengan adanya arsitektur informasi dapat memudahkan pengguna dalam melakukan navigasi dan mempercepat pencarian informasi yang dibutuhkan.



Gambar 9. Information Architecture

• *Style Guide*

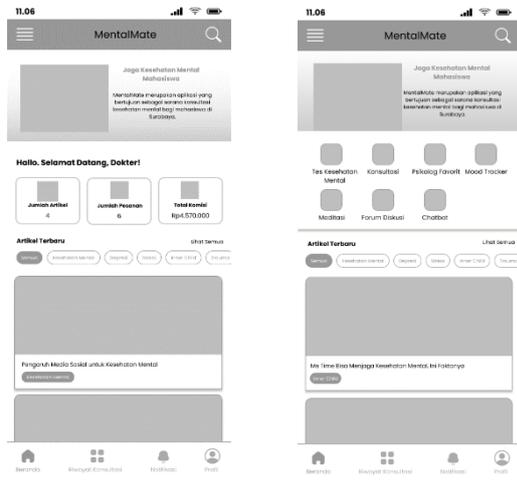
*Style guide* pada UI/UX merupakan panduan yang mencakup penggunaan warna, tipografi, ikon, bentuk, dan prinsip desain lainnya yang harus diikuti untuk menjaga konsistensi dalam desain aplikasi. Pada gambar 10 merupakan salah satu *style guide* yaitu *header* dan *navbar*.



Gambar 10. Style Guide

• *Wireframe*

*Wireframe* adalah kerangka dasar dari antarmuka pengguna yang menampilkan struktur dan tata letak elemen-elemennya secara sederhana. Hal ini seperti sketsa kasar yang memperlihatkan elemen, seperti tombol, teks, dan gambar. Pada gambar 11 merupakan tampilan *wireframe* dari masing-masing halaman beranda pada psikolog dan mahasiswa.

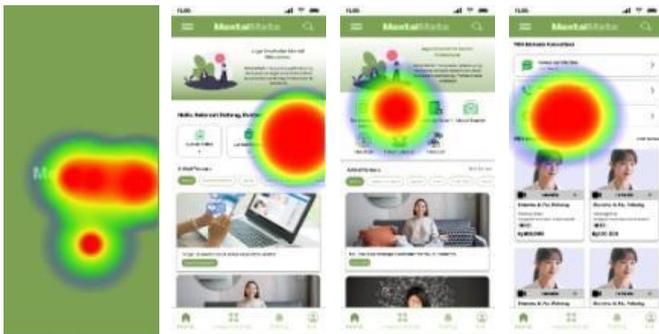


Gambar 11. Wireframe

D. Evaluate Design Against User Requirements

Pada tahap ini akan dijelaskan mengenai hasil dari evaluasi desain yang terdiri dari *heatmap*, performa responden, penilaian SUS, penilaian QUIS, dan *heuristic evaluation*.

- **Heatmap**  
Heatmap merupakan analisis dari posisi klik pada *prototype* yang dilakukan oleh responden. Analisis *heatmap* ini dilakukan menggunakan platform Maze.co. Pengujian *heatmap* tertera pada gambar 12.



Gambar 12. Heatmap

- **Performa Responden**  
Performa responden mengacu pada seberapa baik pengguna mampu berinteraksi dengan antarmuka yang diuji. Hal ini dapat diukur melalui berbagai parameter seperti waktu yang dihabiskan untuk menyelesaikan tugas, jumlah kesalahan yang dibuat, dan status penyelesaian tugas.

Tugas	Rata-rata waktu penyelesaian	Tingkat kesalahan klik	Status			Tingkat kegunaan
			Berhasil langsung	Berhasil tidak langsung	Tidak berhasil	
1	48.4 detik	1.4%	5	0	0	99%
2	29 detik	7.1%	4	1	0	86%
3	17 detik	0%	5	0	0	100%
4	13.7 detik	25%	5	0	0	90%
5	9.5 detik	0%	5	0	0	100%
6	56.6 detik	9.1%	5	0	0	98%
7	46.6 detik	0%	5	0	0	100%
<b>Rata-rata</b>						<b>96.14%</b>

Gambar 13. Rata-rata Performa Responden (Psikolog)

Berdasarkan gambar 13, didapatkan rata-rata tingkat kegunaan sebesar 96.14%. waktu penyelesaian terlama ada pada tugas 6 yaitu selama 56.6 detik. Tingkat kesalahan klik terbanyak ada pada tugas 4 sebesar 25%. Semua tugas berhasil langsung diselesaikan, kecuali tugas 2 terdapat satu responden yang menyelesaikan tugas 2 secara berhasil tidak langsung.

Tugas	Rata-rata waktu penyelesaian	Tingkat kesalahan klik	Status			Tingkat kegunaan
			Berhasil langsung	Berhasil tidak langsung	Tidak berhasil	
1	29.4 detik	5.4%	5	0	0	99%
2	26 detik	9.1%	5	0	0	91%
3	71.3 detik	0%	5	0	0	98%
4	111.7 detik	13.3%	2	3	0	69%
5	72.8 detik	1.3%	4	1	0	88%
6	44.3 detik	2.6%	4	1	0	89%
7	89.4 detik	21.3%	5	0	0	93%
<b>Rata-rata</b>						<b>89.57%</b>

Gambar 14. Rata-rata Performa Responden (Mahasiswa)

Berdasarkan gambar 14, didapatkan rata-rata tingkat kegunaan sebesar 89.57%. waktu penyelesaian terlama ada pada tugas 4 yaitu selama 117.7 detik. Tingkat kesalahan klik terbanyak ada pada tugas 7 sebesar 21.3%. terdapat 4 tugas yang dapat diselesaikan oleh responden secara langsung, sisanya berhasil secara tidak langsung.

- **Penilaian SUS**  
Penilaian SUS dilakukan kepada semua responden untuk menjawab 10 pernyataan terkait pengalaman selama menggunakan desain aplikasi.

Responden	Pertanyaan SUS										Nilai SUS
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
P1	5	1	4	1	5	1	4	2	3	2	85
P2	4	3	3	2	3	2	3	3	3	2	60
P3	4	2	3	2	4	2	4	3	3	2	67.5
P4	5	2	4	1	3	1	3	2	3	2	75
P5	5	2	3	1	4	2	3	1	4	1	80
<b>Rata-rata</b>											<b>73.5</b>

Gambar 15. Penilaian SUS – Psikolog

Dari gambar 15 di atas, dihasilkan perhitungan nilai SUS yang telah dilakukan pada lima orang psikolog menghasilkan nilai akhir rata-rata sebesar 73.5 yang di mana nilai tersebut masuk ke *marginally high* yang termasuk ke dalam kategori *good*.

Responden	Pertanyaan SUS										Nilai SUS
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
P1	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	50
P2	4	2	5	1	5	1	4	4	4	2	80
P3	4	2	4	2	5	2	4	4	4	4	67.5
P4	5	2	5	1	5	1	5	5	4	2	82.5
P5	4	2	5	2	5	2	4	2	5	1	85
Rata-rata											73

Gambar 16. Penilaian SUS – Mahasiswa Serta, pada gambar 16 merupakan hasil perhitungan nilai SUS yang telah dilakukan pada lima orang mahasiswa menghasilkan nilai akhir rata-rata sebesar 73 yang di mana nilai tersebut masuk ke *marginally high* yang termasuk ke dalam kategori *good*.

E. Heuristic Evaluation

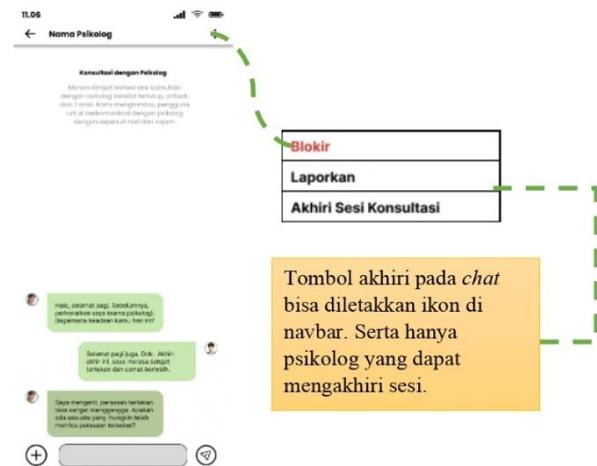
Heuristic evaluation dilakukan oleh tiga orang yang berpengalaman di bidang UI/UX. Tujuan dilakukannya evaluasi ini adalah untuk mengidentifikasi masalah atau kesalahan dalam desain antarmuka dengan cepat dan secara efisien. Pada gambar 17 merupakan hasil evaluasi heuristik yang dilakukan oleh para ahli. Terdapat berbagai revisi dan masukan terkait rancangan desain aplikasi mulai dari tingkat keparahan 1 hingga 4.

Pelanggaran	Poin	Saran	Tingkat
“Kurangnya opsi konfirmasi sebelum pengguna membuat pilihan”	5: Error Prevention	Menambah opsi konfirmasi sebelum pengguna membuat pilihan.	1
“Tidak adanya keterangan sebagai bukti yang menyatakan pengguna adalah mahasiswa Surabaya.”	5: Error Prevention	Mengubah form <i>sign up</i> pada mahasiswa.	1
“Konsistensi bentuk card, mau kotak atau ada <i>round</i> di pinggir.”	2: Consistency and standards	“Membuat bentuk <i>card</i> yang konsisten dengan ada <i>round</i> di pinggir”	2
“Margin kanan dan kiri tidak sama.”	2: Consistency and standards	Menyamakan margin kanan dan kiri	2
“Icon logo aplikasi terpotong.”	8: Aesthetic and minimalist design	Memperbaiki bentuk logo aplikasi pada <i>header</i> .	1
“Posisi button pada menu profil tidak terlihat.”	8: Aesthetic and minimalist design	Memperbaiki dan mengubah posisi button.	1
“Tombol akhiri pada chat bisa ditaruh ikon di navbar.”	7: Flexibility and efficiency of use	Mengubah posisi tombol akhiri pada menu <i>chat</i> .	3
“Hanya psikolog yang dapat mengakhiri sesi konsultasi.”	2: Match between system and the real world	Mengubah opsi akhiri konsultasi hanya ada pada psikolog.	3
“Tanda <i>online</i> dan <i>offline</i> pada profil psikolog dihilangkan saja.”	4: Consistency and standards	Menghilangkan tanda <i>online</i> dan <i>offline</i> karena konsultasi harus melalui pemesanan terlebih dahulu.	3
“Pada daftar psikolog, nama dan foto dibedakan.”	8: Aesthetic and minimalist design	Membedakan tiap nama dan foto pada psikolog maupun mahasiswa.	4

Gambar 17. Hasil Evaluasi Heuristik

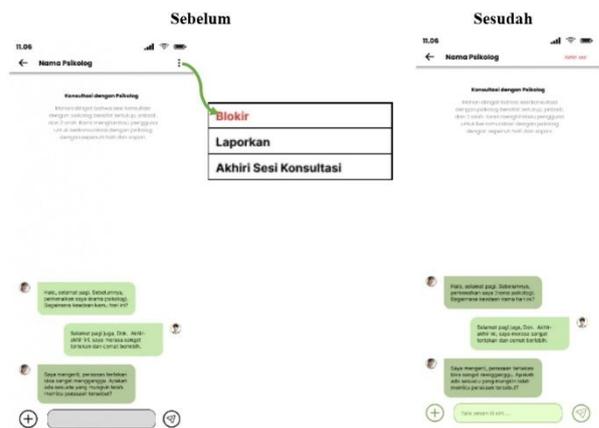
F. Analisis Permasalahan dan Solusi

Setelah dilakukan evaluasi desain, terdapat berbagai masukan dan revisi yang disampaikan oleh evaluator maupun responden. Oleh karena itu, pada gambar 18 merupakan salah satu hasil analisis beserta solusi yang diperoleh untuk memudahkan dalam melakukan perbaikan pada desain antarmuka.



Gambar 18. Analisis Permasalahan

Pada evaluasi, beberapa pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan *button* atau cara untuk mengakhiri sesi konsultasi. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan posisi *button* yang diletakkan secara langsung pada *header* yang dapat dilihat pada gambar 19. Sehingga, dengan cara ini diharapkan dapat dengan mudah diakses oleh pengguna tanpa harus mencarinya.

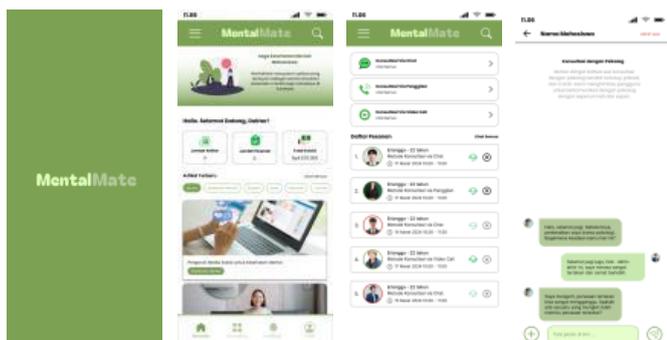


Gambar 19. Solusi Permasalahan

G. Final Design

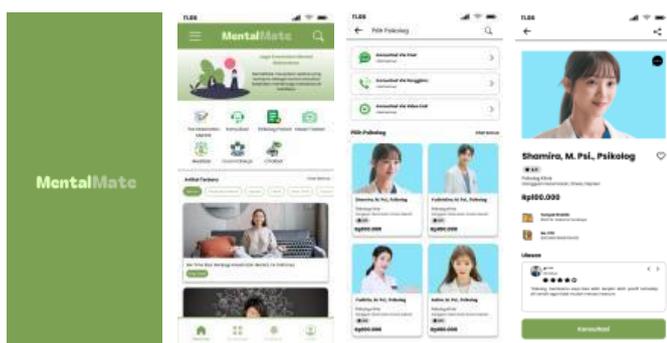
Final design merupakan hasil *mock-up* yang telah melalui proses evaluasi serta perbaikan desain dengan tujuan untuk menghasilkan desain aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta kualitas yang optimal.

- Psikolog



Gambar 20. Final Design - Psikolog

- Mahasiswa



Gambar 21. Final Design - Mahasiswa

Gambar 20 merupakan desain akhir dari psikolog, sedangkan desain akhir dari mahasiswa ditunjukkan pada gambar 21. Desain akhir ini dibuat dengan tujuan untuk memastikan bahwa desain sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan harapan pengguna.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menyajikan kesimpulan dari seluruh penelitian mengenai rancangan desain aplikasi konsultasi kesehatan mental untuk mahasiswa di XYZ, beserta saran dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut di masa mendatang.

### A. Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil merancang desain aplikasi kesehatan mental yang khusus digunakan untuk mahasiswa di Kota XYZ, dengan tujuan menyediakan dukungan yang lebih efektif dan relevan bagi pengguna. Desain aplikasi ini dirancang berdasarkan kebutuhan spesifik mahasiswa, dengan fitur-fitur seperti manajemen stres, jadwal konsultasi dengan psikolog, dan komunitas dukungan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa *prototype* ini dapat meningkatkan kesehatan mental mahasiswa dengan antarmuka yang mudah digunakan dan layanan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini dibuktikan dengan penilaian SUS yang menunjukkan nilai sebesar 73.5 dari psikolog dan 73 dari mahasiswa, di mana kedua nilai tersebut masuk ke *marginality high* yang termasuk ke dalam kategori baik.

### B. Saran

Penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki dalam perancangan desain aplikasi kesehatan mental di masa mendatang. Untuk penelitian selanjutnya,

disarankan agar melakukan wawancara dengan lebih banyak responden, khususnya mahasiswa yang pernah melakukan konsultasi kesehatan secara *online*. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas mengenai kebutuhan dan pengalaman pengguna, sehingga desain aplikasi dapat disesuaikan lebih baik dengan kebutuhan nyata pengguna. Serta, psikiater juga perlu dilibatkan dalam penelitian ini di masa mendatang. Psikiater memiliki keahlian medis dalam kesehatan mental yang dapat memberikan wawasan tambahan terkait fitur yang diperlukan, sehingga aplikasi dapat menyediakan layanan yang lebih komprehensif.

## REFERENSI

- [1] Kalumata EM, Waleleng GJ, Kalangi JS. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Halodoc Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Kesehatan di Kelurahan Paniki Bawah Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Acta Diurna Komunikasi*. 2021 Sep 16;3(4).
- [2] Alawiyah D, Alwi CA. Pengaruh Dukungan Sosial Terhadap Kesejahteraan Psikologis Pada Mahasiswa Semester Akhir. *Jurnal Mimbar: Media Intelektual Muslim Dan Bimbingan Rohani*. 2022 Sep 30;8(2):30-44.
- [3] Rudianto ZN. Pengaruh literasi kesehatan terhadap kesadaran kesehatan mental generasi z di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Kesehatan*. 2022 Apr 27;11(1):57-72.
- [4] Yolanda AA, Primanita RY. Hubungan Self Awareness dan Quarter life crisis pada Mahasiswa Akhir Psikologi UNP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 2023 Apr 8;7(1):4503-9.
- [5] Dinas Kesehatan Jawa Timur, Profil Kesehatan Provinsi Jawa Timur Tahun 2022, XYZ: Dinas Kesehatan Jawa Timur, 2022.
- [6] Wulandari K, Voutama A. Perancangan UI Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD*. 2023 Jul 7;6(2):445-51.
- [7] Bagaskara GW, Voutama A, Ridha AA. Perancangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Self-Care Berbasis Mobile Untuk Mengatasi Kesehatan Mental Dengan Metode Design Thinking.
- [8] PRISKA HA. Redesign User Interface Aplikasi Emosional Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus Di Pik-R Exalta Man 1 Yogyakarta).
- [9] Sanjaya R, Sularsih P, Setiani Y. Metode User Centered Design dalam Merancang Tampilan Antarmuka Ecommerce Penjualan Produk Makanan Sweetbites By Caca Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Balsamiq Mockups. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. 2022 May 31;1(03):20-8.
- [10] Tasril V, Zen M, Fitriani ES, Putra AD. Desain UI/UX Prototipe Pembelajaran Berbasis Game Kosakata Bahasa Inggris Dengan Metode HCD. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*. 2023 Feb 6;6(1):1-8.
- [11] Adam S, Fernando Y. Analisis Usability dan Aksesibilitas Desain UI/UX Aplikasi HIMAKOM Universitas Universal Menggunakan System Usability. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*. 2024 Apr 29;4(5):2389-97.
- [12] Mukhid A. Metodologi penelitian pendekatan kuantitatif. *Jakad Media Publishing*; 2021 Jan 2.
- [13] Waruwu M. Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 2023 Apr 30;7(1):2896-910.
- [14] Wardani IK, Utomo P, Budiman A, Amadi DN. Pemanfaatan Metode Design Thinking dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android. *Journal of Computer and Information Systems Ampera*. 2023 May 30;4(2):106-25.
- [15] Saputra A. Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*. 2019 Nov 5;1(3):206-12.
- [16] Wiradito A, Daulay WA, Putri RA. Evaluasi Pengembangan Sistem Informasi Pencari Kerja melalui Aplikasi Siduta di Dinas Ketenaga Kerjaan Kota Medan dengan Metode SUS (System Usability Scale). *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 2024 Feb 18;8(1):9164-71.

