

# Desain Aplikasi MindSpare sebagai Media Literasi dan Dukungan Kesehatan Mental dengan Metode Design Thinking

Asa Prameswari Karso<sup>a1</sup>, I Gede Surya Rahayuda<sup>a2</sup>

<sup>a</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,  
Universitas Udayana, Bali  
Jalan Raya Kampus Udayana, Bukit Jimbaran, Kuta Selatan, Badung, Bali, Indonesia  
<sup>1</sup>karso.2308561043@student.unud.ac.id  
<sup>2</sup>igedesuryarahayuda@unud.ac.id

## Abstract

*Mental health is a global issue that needs attention, especially for adolescents aged 16-24 years. Previous research shows that the mental health of adolescents of this age affects how their well-being is. Then, based on preliminary research that has been conducted on adolescents of that age, 83% of respondents have never used a mental health application with one of the reasons is that they feel they don't need the application. Therefore, in this study, a mental health application design was made as a medium of support for someone experiencing mental health problems and as a literacy medium for someone who is mentally healthy to be more aware of the surrounding environment. This research process is carried out using the Design Thinking method so that the application built can meet user needs. The design that has been made is tested using the UEQ scale and most aspects shows Excellent rating, with the highest score in the Attractiveness aspect, with an average value of 2.29.*

**Keywords:** Design Thinking, User Interface, User Experience, Mental Health, Mobile Design

## 1. Pendahuluan

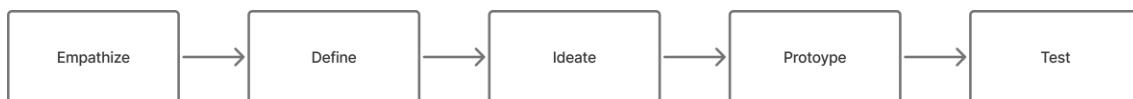
Kesehatan mental saat ini sudah menjadi masalah global yang sudah tidak asing lagi. Kesehatan mental merupakan keadaan seseorang yang sehat secara emosional sehingga dapat berkonsentrasi saat melakukan aktivitas [1]. Dengan kata lain, seseorang dengan gangguan kesehatan mental akan sulit fokus dalam melakukan suatu aktivitas sehingga mengganggu kehidupan sehari-harinya. Penelitian yang dilakukan oleh Marquez *et al.* menunjukkan bahwa gangguan kesehatan mental serta kesejahteraan seseorang pada usia 17-21 tahun dapat memengaruhi satu sama lain secara signifikan [2]. Hal ini didukung oleh sebuah penelitian pada remaja usia 16-24 tahun di Indonesia yang memiliki masalah kesehatan mental berbeda-beda, penelitian tersebut menunjukkan bahwa sekitar setengah dari total responden menghadapi stress dengan menyakiti diri sendiri [3]. Penelitian tersebut juga menyoroti pentingnya literasi terkait kesehatan mental serta deteksi dini masalah kesehatan mental terhadap remaja usia tersebut agar dapat tumbuh dewasa dengan optimal. Selain itu, berdasarkan survei awal yang dilakukan oleh penulis, dari 18 respon, 83,3% responden menyatakan tidak pernah menggunakan aplikasi kesehatan mental sebelumnya. Alasan responden tidak menggunakan aplikasi kesehatan mental dikarenakan merasa belum membutuhkan aplikasi tersebut serta belum menemukan aplikasi yang cocok. Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi yang dapat meningkatkan literasi terkait kesehatan mental kepada setiap orang, serta layanan yang dapat membantu memberikan dukungan kesehatan mental bagi yang mengalami gangguan kesehatan mental.

Dalam merancang sebuah desain aplikasi yang memenuhi kebutuhan pengguna, salah satu metode yang dapat digunakan adalah Design Thinking. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Saputra & Kania, melalui tahapan Design Thinking, peneliti dapat memahami fitur seperti apa yang diinginkan pengguna untuk sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *mobile*, sehingga dapat menghasilkan aplikasi yang nyaman digunakan karena seluruh fitur yang diinginkan

terpenuhi [4]. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Schweitzer *et al.* menunjukkan bahwa agar bisa memastikan suatu aplikasi mudah digunakan dan menyenangkan bagi pengguna, maka pada saat merancang desain aplikasi diperlukan pendekatan yang terstruktur seperti Design Thinking [5]. Oleh karena itu, penulis merancang desain aplikasi MindSpare yang dapat memenuhi fitur-fitur yang dibutuhkan pengguna melalui metode Design Thinking, serta dapat memberikan fitur yang menarik sehingga seseorang yang sehat secara mental juga mendapatkan edukasi terkait isu kesehatan mental.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk prencangan dan pembuatan desain aplikasi adalah Design Thinking. Design Thinking terdiri dari 5 proses, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Adapun alur penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

### 2.1. Empathize

Empathize merupakan tahap Design Thinking yang mengumpulkan data terkait kebutuhan dan permasalahan calon pengguna yang menjadi target aplikasi dengan cara berempati atau berusaha memahami apa yang dirasakan pengguna ketika menggunakan suatu aplikasi [6]. Pada penelitian ini, tahap *empathize* dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada remaja usia 18-24 tahun, yang berisikan pertanyaan yang disusun untuk memahami apa yang diharapkan pengguna dari sebuah aplikasi kesehatan mental, serta keresahan yang dirasakan pengguna terkait kesehatan mental dari aplikasi atau pengalaman yang sudah ada. Penyebaran kuesioner dilakukan agar responden bisa menjawab lebih jujur dan leluasa dikarenakan identitasnya tidak akan diketahui (anonim) dan juga fleksibel dikarenakan dapat dijawab kapan saja dan di mana saja.

Setelah data terkumpul, disusun *affinity diagram* untuk mengelompokkan jawaban agar dapat memudahkan analisis. *Affinity diagram* dapat membantu mengidentifikasi pola-pola dari jawaban responden sehingga dapat memahami lebih dalam terkait kebutuhan pengguna [7]. Pengelompokan pertama dilakukan berdasarkan pertanyaan kuesioner. Selanjutnya, untuk memperjelas kebutuhan pengguna, hasil pengelompokan tersebut dikelompokkan lagi menjadi *pain points* (keresahan pengguna) dan *user needs* (kebutuhan pengguna).

### 2.2. Define

Define merupakan tahap Design Thinking yang mendefinisikan masalah sebagai dasar pembuatan aplikasi [6]. Setelah menyusun *pain points* dan *user needs*, digunakan pendekatan How Might We (HMW) untuk mendefinisikan masalah pengguna ke dalam bentuk pertanyaan, berdasarkan poin-poin yang sudah disusun [4].

### 2.3. Ideate

Ideate merupakan tahapan yang menghasilkan solusi dari masalah yang didefinisikan pada tahap *define* [6]. Pada tahap ini, dilakukan *brainstroming* sehingga menghasilkan fitur-fitur yang memenuhi kebutuhan pengguna atau menyelesaikan permasalahan pengguna yang dihasilkan dari tahap *define*.

### 2.4. Prototype

Setelah solusi ditemukan, maka selanjutnya adalah memvisualisasikan solusi tersebut ke dalam bentuk *prototype* [4]. Pada tahap *prototype*, akan dirancang desain aplikasi berupa *high fidelity*

*wireframe* yang memenuhi fitur-fitur yang didefinisikan pada tahap *define*. *High fidelity wireframe* merupakan tampilan desain akhir yang sudah berisikan visualisasi lengkap seperti penggunaan *icon*, gambar, ilustrasi, dan sebagainya [6].

## 2.5. Test

Setelah desain aplikasi selesai dirancang, maka dilakukan pengujian terhadap sejumlah target pengguna untuk mendapatkan penilaian dari desain yang sudah dibangun [6]. Pada tahap ini, digunakan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk menilai pengalaman pengguna pada desain aplikasi yang sudah dibuat. UEQ merupakan kuesioner yang memiliki 26 pertanyaan untuk mewakili penilaian terhadap enam aspek, yaitu Daya Tarik (Attractiveness), Kejelasan (Perspicuity), Inovasi (Novelty), Stimulasi (Stimulation), Ketergantungan (Dependability), dan Efisiensi (Efficiency) [8]. Setiap pertanyaan akan dinilai dengan skala pengukuran UEQ, yaitu dari -3 sampai 3, namun agar responden lebih mudah memahami maksud pertanyaan, maka skala ini diubah menjadi 1-7 [9]. Oleh karena itu, jawaban yang terkumpulkan akan dikurangi 4. Selanjutnya, untuk setiap pertanyaan, dihitung rata-rata untuk menganalisis jawaban responden dan dibandingkan dengan skala pengukuran UEQ. [6]. Penggunaan UEQ sebagai metode pengujian ditentukan berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan, dengan alasan metode UEQ menilai pengalaman pengguna dengan lebih spesifik dibandingkan beberapa metode lainnya, seperti SUS yang menilai secara general.

Selain menggunakan UEQ, metode pengujian yang dilakukan adalah Single Ease Question (SEQ). metode ini adalah pengujian berbasis tugas yang dilakukan untuk mengevaluasi apakah sebuah sistem mudah digunakan untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Selain menilai kemudahannya, pada kuesioner yang disebarluaskan juga diberikan pertanyaan lebih lanjut terkait pengalaman dalam menggunakan prototype yang diuji. Tujuannya agar dapat memastikan bahwa responden benar-benar menggunakan prototype yang diberikan.

## 3. Hasil dan Diskusi

### 3.1. Empathize

Berdasarkan kuesioner analisis kebutuhan yang disebarluaskan, terkumpul 18 jawaban yang berasal dari responden berumur 18-21 tahun, dengan rincian yaitu dua orang berusia 18 tahun, delapan orang berusia 19 tahun, tujuh orang berusia 20 tahun, dan satu orang berusia 21 tahun. Jawaban dari responden akan dikelompokkan berdasarkan pertanyaan yang diberikan untuk meringkas jawaban agar tidak ada jawaban sejenis (memiliki makna sama) untuk memudahkan analisis. Hasil pengelompokan dapat dilihat pada Gambar 2



**Gambar 2.** Affinity Diagram

Setelah jawaban terbagi ke dalam beberapa kelompok, jawaban dikelompokkan lagi menjadi *pain points* yang merupakan keresahan pengguna, serta *user needs* yang merupakan keinginan atau kebutuhan pengguna. Hasil pengelompokan ini dapat dilihat pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Pain Points dan User Needs

Hasil analisis berdasarkan jawaban responden ini diuji keabsahannya dengan melibatkan kedua peneliti untuk memastikan analisis yang dilakukan sudah benar.

### 3.2. Define

Berdasarkan poin-poin pada *pain points* dan *user needs* yang telah disusun, maka dapat didefinisikan permasalahan pengguna menggunakan How Might We. Dalam bahasa Indonesia, *how might we* berarti “bagaimana kita dapat”. Hasil pendefinisian masalah dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. How Might We**

No.	How Might We
1	Bagaimana kita dapat membantu pengguna menemukan aplikasi konseling yang sesuai dengan preferensi mereka?
2	Bagaimana kita dapat menciptakan tampilan antarmuka yang lebih menarik sehingga pengguna termotivasi menggunakan aplikasi kesehatan mental?
3	Bagaimana kita dapat menyediakan layanan konseling gratis namun tetap bisa mendapatkan keuntungan?
4	Bagaimana kita dapat menyediakan layanan konseling langsung dalam aplikasi secara real-time dan interaktif?
5	Bagaimana kita dapat memperpanjang durasi sesi konseling agar pengguna merasa cukup mendapatkan dukungan?
6	Bagaimana kita dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya dukungan emosional sehingga pengguna merasa membutuhkan aplikasi ini?
7	Bagaimana kita dapat menyediakan media yang memfasilitasi pengguna dalam mengenali dan menyalurkan emosi mereka?
8	Bagaimana kita dapat memastikan privasi dan kenyamanan pengguna saat berinteraksi dalam aplikasi?
9	Bagaimana kita dapat menghadirkan teman virtual untuk curhat dan memberi afirmasi positif secara konsisten?

### 3.3. Ideate

Berdasarkan permasalahan dan hasil *brainstroming* yang sudah dilakukan. Maka ditetapkan empat fitur utama pada aplikasi bernama MindSpare. MindSpare diambil dari kata *mind* yang berarti pikiran dan *spare* yang berarti waktu luang, sehingga MindSpare memiliki makna berupa sebuah aplikasi yang dapat digunakan di waktu luang untuk memperhatikan pikiran pengguna. Empat fitur utama tersebut adalah Konsultasi Online, Forum Diskusi, Pencatatan Emosi, dan Curhat. Tujuan dari aplikasi ini adalah sebagai media literasi, pencegahan, dan pengobatan awal kesehatan mental.

Konsultasi Online dibuat untuk menjawab permasalahan nomor 3, 4, dan 5 pada Tabel 1. Konsultasi Online dibangun dengan menyediakan sesi konsultasi melalui *chat*, panggilan suara, dan panggilan video secara langsung di aplikasi. Pada fitur ini diberikan percobaan gratis untuk satu periode pertama (misalnya 5 pertemuan dengan durasi 2 minggu sekali) agar pengguna dapat memiliki pengalaman melakukan konseling dengan profesional secara baik, dan meningkatkan kepercayaan pengguna untuk menggunakan fitur ini lagi. Untuk 1 kali pertemuan, durasi waktu konsultasi adalah 2 jam agar pengguna lebih leluasa menceritakan keresahannya.

Selanjutnya, Forum Diskusi dibuat untuk menjawab permasalahan nomor 6 dan 8 pada Tabel 1. Forum diskusi ini dapat diakses oleh seluruh pengguna. Pengguna yang bukan merupakan psikolog atau admin aplikasi, dapat mengubah statusnya menjadi anonim dengan nama random setiap kali membuat positngan. Sedangkan untuk psikolog dan admin, berperan untuk memberikan literasi ataupun media menarik terkait kesehatan mental. Tujuannya untuk

memberikan pengalaman menyenangkan dalam mengakses informasi terkait kesehatan mental, baik bagi yang merasa memerlukan informasi tersebut ataupun tidak. Informasi yang tersebar di forum akan di verifikasi oleh admin jika merupakan informasi yang valid.

Kemudian, Pencatatan Emosi dibuat untuk menyelesaikan permasalahan nomor 7 pada Tabel 1, Fitur ini bertujuan supaya pengguna dapat mencatat emosinya setiap hari serta aktivitas yang dilaluinya setiap hari. Tujuannya agar seseorang yang mengalami masalah terkait emosi dapat mengidentifikasi apa yang menjadi penyebab emosi itu muncul. Aplikasi ini juga akan melacak aktivitas pengguna selama menggunakan *handphone* untuk memberikan deteksi emosi yang dirasakan pengguna saat itu pada halaman utama.

Dan terakhir, Curhat dibuat untuk menyelesaikan permasalahan nomor 9 pada Tabel 1. Fitur ini terdiri dari dua pilihan, yaitu curhat anonim dan curhat AI. Curhat anonim adalah fitur yang memungkinkan pengguna curhat dengan orang random sampai waktu yang diputuskan oleh salah satu dari kedua pengguna. Pengguna yang terpilih adalah pengguna yang sama-sama mencari teman untuk curhat anonim.

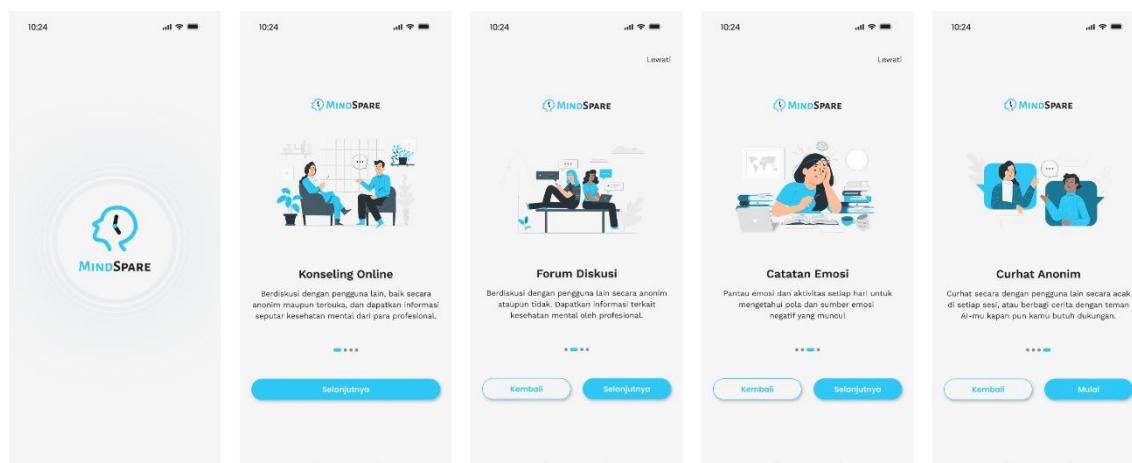
Adapun permasalahan nomor 1 dapat terselesaikan dengan proses *ideate* ini, dikarenakan pada proses ini ditentukan fitur-fitur yang dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna yang didapatkan dari tahap *empathize*. Sedangkan permasalahan nomor 2, dapat terselesaikan pada tahap *prototype* dengan membangun desain yang modern, yang selanjutnya diuji pada tahap *test*.

### 3.4. Prototype

Setelah solusi dari permasalahan dan kebutuhan pengguna ditentukan pada tahap *ideate*, maka divisualisasikan solusi tersebut dalam bentuk *high-fidelity wireframe*. Hasil visualisasi ini dibuat menggunakan Figma dengan sudah berisi interaksi antar elemen sehingga pengguna nantinya dapat menguji hasil desain seperti layaknya sebuah aplikasi.

Desain aplikasi dibangun dengan menggunakan warna biru sebagai warna utama (*primary color*). Menurut Cherry, warna biru adalah warna yang menimbulkan perasaan damai dan tenang, yang sejulur dengan tujuan aplikasi ini untuk memberikan kedamaian dan ketenangan bagi pengguna [10]. Selanjutnya, *typeface* yang digunakan pada desain ini adalah Work Sans. Menurut FontForge, Work Sans merupakan *typeface* yang minimalis dan modern sehingga sesuai kebutuhan pengguna, serta cocok digunakan untuk ukuran 14px sampai 48px yang sesuai dengan ukuran untuk sebuah aplikasi *mobile* [11].

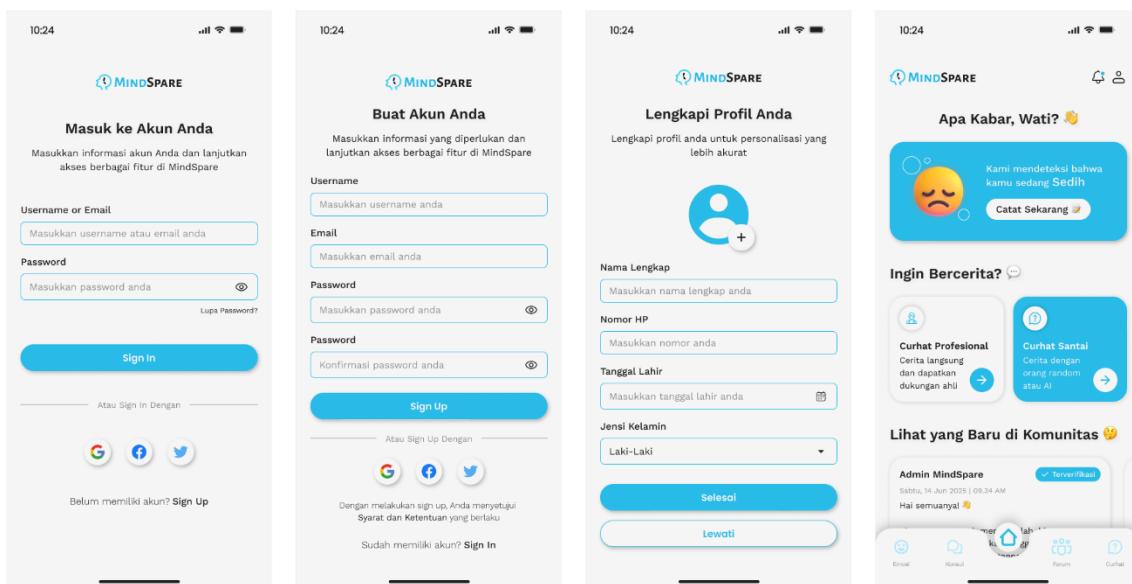
Pada saat aplikasi pertama kali dibuka, maka akan disajikan *splash screen* yang memperkenalkan aplikasi MindSpare berdasarkan fitur-fiturnya sehingga pengguna dapat mengetahui apa benefit dari aplikasi ini. Desain *splash screen* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Desain Splash Screen

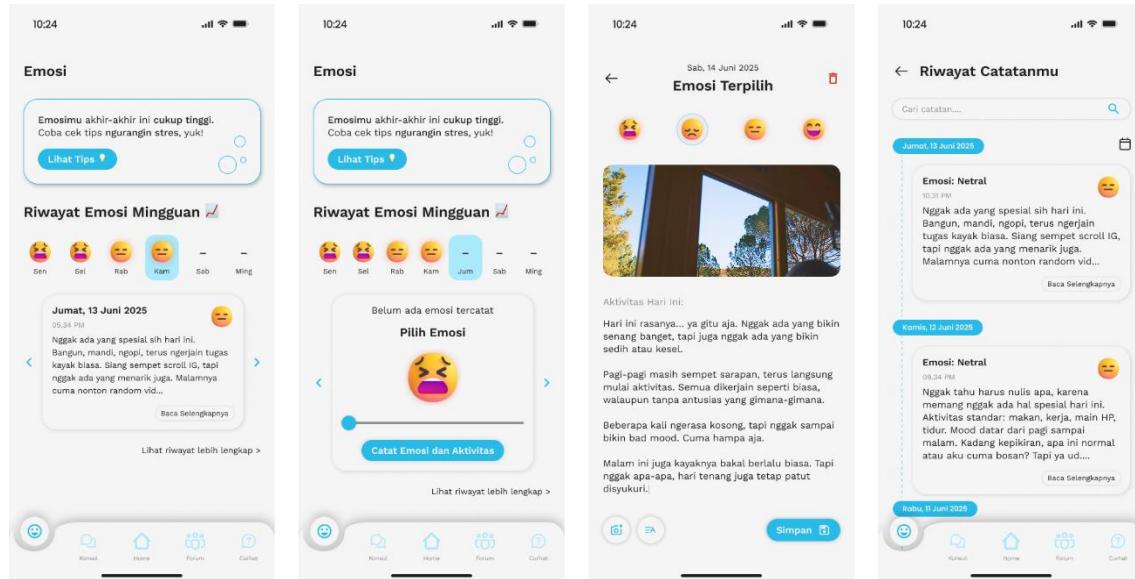
Setelah melalui *splash screen*, pengguna akan diarahkan ke halaman *sign in*. *Sign in* dapat dilakukan dengan menginputkan *username* atau email, serta *password* yang sesuai. Selain itu, dapat juga melakukan login melalui akun Google, Facebook, atau Twitter. Apabila pengguna belum memiliki akun, pengguna dapat mengklik tulisan Sign Up pada bagian bawah halaman *sign in*, dan selanjutnya akan diarahkan ke halaman *sign up*. Di halaman ini, pengguna diminta untuk mengisi *username*, email, *password*, dan konfirmasi *password*; atau mendaftar melalui akun Google, Facebook, dan Twitter. Setelah pengguna mengklik tombol SignUp, maka pengguna diarahkan untuk melengkapi profil terlebih dahulu, namun ini opsional sehingga pengguna dapat melewati proses ini.

Setelah pengguna melakukan *sign in* ataupun *sign up*, pengguna akan masuk ke halaman *home* atau beranda aplikasi MindSpare. Halaman *home* didesain agar pengguna dapat lebih mudah bereksplorasi dengan fitur-fitur yang tersedia melalui halaman ini, ataupun melalui menu yang ada di bagian bawah halaman. Desain halaman *sign up*, *sign in*, halaman untuk melengkapi profil, serta *home* dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Desain Halaman SignIn, SignUp, dan Home

Fitur pertama adalah Pencatatan Emosi yang dapat diakses pada bagian menu paling kiri atau pada halaman *home* paling atas. Pada bagian *home*, aplikasi akan mendeteksi emosi pengguna dari aktivitas di *handphone*-nya, kemudian disarankan untuk mencatat emosi pada hari ini. Lalu pada halaman Pencatatan Emosi, pengguna dapat melihat riwayat emosi yang sudah dicatat selama seminggu serta preview dari catatan aktivitas yang sudah dicatat. Terdapat juga tips untuk mengelola emosi, yang nanti akan diarahkan ke halaman Forum Diskusi. Desain untuk fitur Pencatatan Emosi dapat dilihat pada Gambar 6.



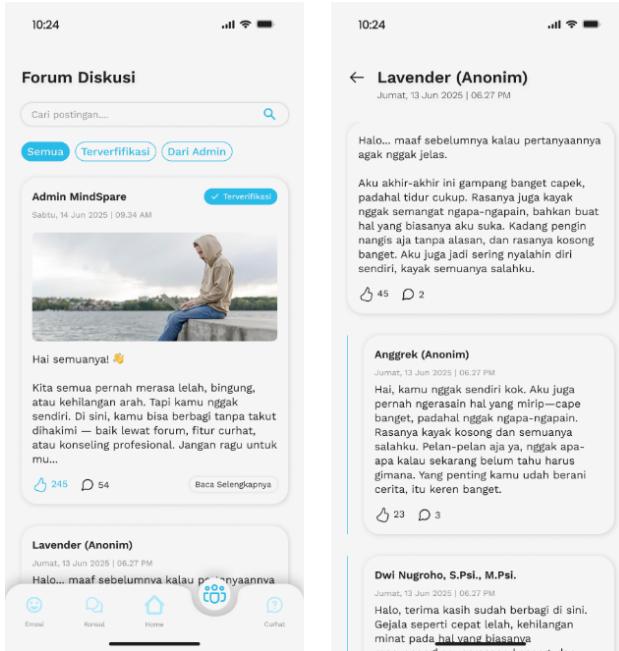
Gambar 6. Desain Halaman Pencatatan Emosi

Fitur selanjutnya adalah Konsultasi yang memungkinkan pengguna berkonsultasi dengan psikolog secara *online*. Pada halaman awal akan ditampilkan konsultasi yang sedang, akan, dan sudah berlangsung. Lalu untuk menambah sesi baru, dapat mengklik tulisan “tambah sesi”. Kemudian, akan diarahkan ke halaman selanjutnya untuk mencari psikolog yang diinginkan. Setelah memilih psikolog yang diinginkan, akan diarahkan ke halaman konfirmasi untuk mengonfirmasi pilihan. Desain untuk fitur Konsultasi dapat dilihat pada Gambar 7.



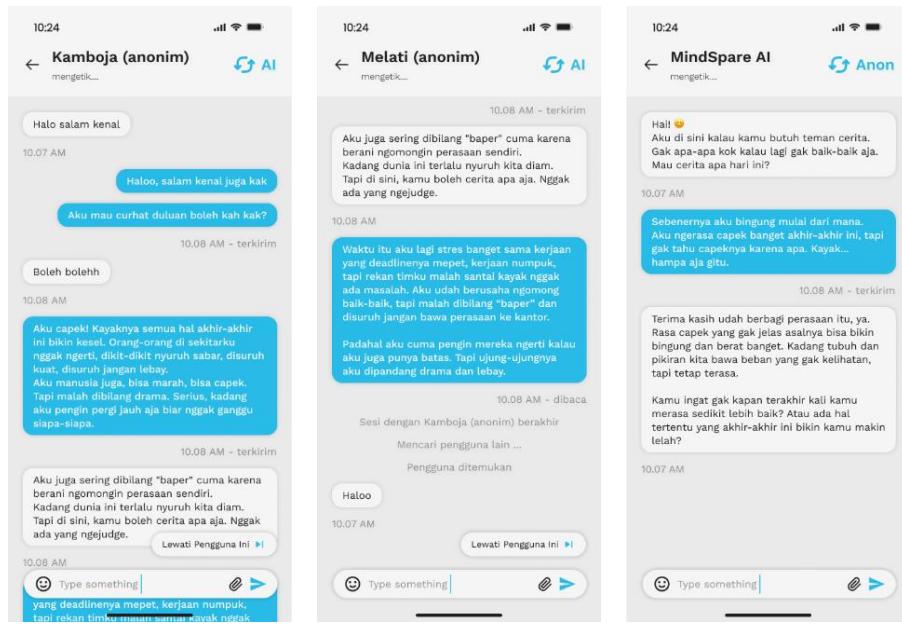
Gambar 7. Desain Halaman Konsultasi Online

Kemudian terdapat fitur Forum Diskusi. Pada fitur ini, setiap pengguna dapat saling berdiskusi, baik secara anonim ataupun tidak. Selain itu, psikolog juga dapat berbagi ilmu atau tips terkait kesehatan mental melalui forum ini. Seluruh informasi yang disebarluaskan juga akan dicek oleh admin, apabila terverifikasi maka informasi yang diberikan itu valid. Desain Forum Diskusi dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Desain Halaman Forum Diskusi

Dan terakhir ada fitur Curhat. Pada fitur ini, pengguna dapat berkomunikasi secara anonim dengan pengguna lain yang juga sedang menggunakan fitur ini. Tidak hanya dengan pengguna lain, tetapi dapat juga berkomunikasi dengan AI yang dapat ditukar melalui bagian kanan atas halaman. Desain fitur ini dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Desain Halaman Curhat

Seluruh ilustrasi yang digunakan pada desain didapatkan melalui situs [storyset.com](https://storyset.com), foto yang digunakan didapatkan melalui situs [freepik.com](https://freepik.com), emoji yang digunakan didapat dari *design file* Figma milik Ferdiansyah Bempah, dan *icon* yang digunakan didapat dari *plugin* Figma milik Vjacheslav Trushkin.

### 3.5. Test

Pengujian hasil desain dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang disusun menggunakan metode Single Ease Question dan User Experience Questionnaire (SEQ). Adapun pengujian SEQ dilakukan dengan menyelesaikan serangkaian tugas yang dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Skenario Tugas SEQ

Kode Tugas	Skenario Tugas
T1	Melakukan Log In Sampai Masuk Halaman Home
T2	Melakukan Konseling
T3	Melihat Balasan dari Postingan Yang Ada di Forum
T4	Melakukan Curhat Anonim
T5	Mencatat Emosi dan Aktivitas Hari Ini

Adapun kuesioner SEQ disusun dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang sudah disediakan pada website resmi [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org). Data yang berhasil terkumpul sejumlah 21 jawaban, dengan rentang usia responden dari 18 sampai 23 tahun, dengan rincian 1 orang berusia 18 tahun, 1 orang berusia 19 tahun, 1 orang berusia 20 tahun, 8 orang berusia 21 tahun, 6 orang berusia 22 tahun, dan 4 orang berusia 23 tahun. Hasil rata-rata jawaban SEQ dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Rata-Rata Skala SEQ

Responden	T1	T2	T3	T4	T5
R1	7	6	7	7	6
R2	6	6	5	6	5
R3	5	3	6	3	1
...	...	...	...	...	...
R21	7	6	7	7	7
<b>Rata-Rata</b>	6.22	6.00	6.09	6.22	6.17

Adapun hasil rata-rata jawaban SEQ dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Rata-Rata Skala UEQ per Responden

Responden	Daya Tarik	Efisiensi	Kejelasan	Ketergantungan	Stimulasi	Inovasi
R1	2.83	2.50	2.75	1.00	3.00	3.00
R2	2.33	1.00	2.50	1.25	2.25	2.25
R3	0.67	0.25	-0.25	0.00	0.75	1.00
...	...	...	...	...	...	...
R22	3.00	2.75	3.00	2.75	2.75	1.00
<b>Rata-Rata</b>	2.29	1.96	1.90	1.67	2.15	1.80

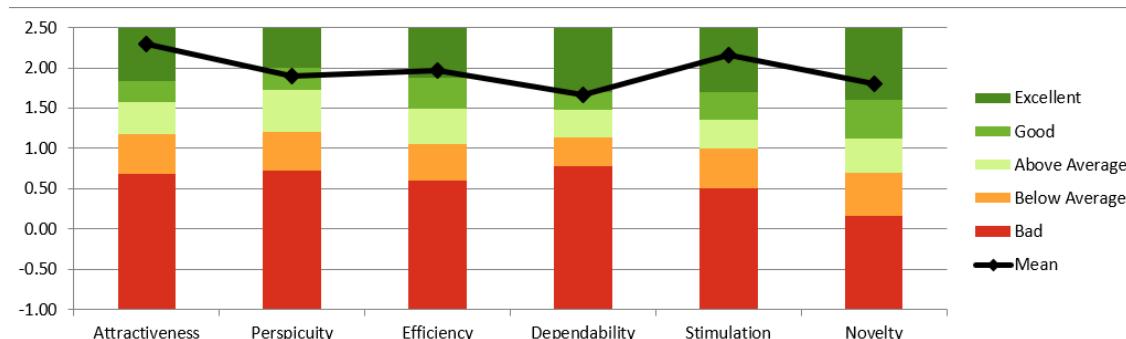
Ke-6 skala ini diuji reliabilitasnya dengan menggunakan Cronbach's Alpha pada sheet yang sudah disediakan. Hasil uji menunjukkan bahwa aspek Daya Tarik menunjukkan konsistensi yang sangat baik dengan nilai 0.91, aspek Kejelasan, Efisiensi, dan Stimulasi menunjukkan konsistensi

yang cukup dengan nilai di atas 0.60, serta aspek Ketergantungan (dependability) dan Inovasi (novelty) menunjukkan nilai yang rendah (di bawah 0.60). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat variasi jawaban responden yang tidak konsisten pada kedua aspek ini. Hasil ini tetap dilaporkan untuk menjaga transparansi data. Kemungkinan penyebab rendahnya nilai tersebut adalah kalimat yang ambigu dan keterbatasan sampel. Selanjutnya, rata-rata dari setiap aspek dibandingkan dengan Skala Pengukuran UEQ pada Tabel 5 [6].

**Tabel 5.** Skala Pengukuran UEQ

Aspek	Kategori					
	Sangat Baik	Baik	Di Atas Rata-Rata	Di Bawah Rata-Rata	Rata-Rata	Buruk
Daya Tarik	>1.75	1.75 — 1.53	1.52 — 1.18	1.17 — 0.8	≤0.7	
Efisiensi	>1.9	1.9 — 1.57	1.56 — 1.09	1.08 — 0.65	≤0.64	
Kejelasan	>1.78	1.78 — 1.48	1.47 — 0.99	0.98 — 0.55	≤0.54	
Ketergantungan	>1.65	1.65 — 1.49	1.48 — 1.15	1.14 — 0.79	≤0.78	
Stimulasi	>1.55	1.55 — 1.32	1.31 — 1.00	0.99 — 0.6	≤0.5	
Inovasi	>1.4	1.4 — 1.06	1.05 — 0.72	0.71 — 0.4	≤0.3	

Untuk memudahkan analisis, divisualisasikan rata-rata hasil pengujian pada skala pengukuran di Tabel 3. Hasil visualisasi dapat dilihat pada Gambar 10.



**Gambar 10.** Visualisasi Rata-Rata Hasil Pengujian pada Skala Pengukuran UEQ

Dari Gambar 10, dapat dilihat bahwa secara keseluruhan, rata-rata hasil pengujian menunjukkan hasil yang sangat baik (*excellent*) pada empat kategori dan baik (*good*) pada dua kategori. Dengan rincian: aspek Daya Tarik (*attractiveness*), Efisiensi (*efficiency*), Stimulasi (*stimulation*), dan Inovasi (*novelty*) mencapai *benchmark excellent*; serta aspek Kejelasan (*perspicuity*) dan Ketergantungan (*dependability*) mencapai *benchmark good*. Hal ini menunjukkan bahwa desain aplikasi yang dibuat sudah menarik, jelas atau mudah dipahami, efisien, memberikan rasa aman dan dapat diprediksi, menyenangkan, serta inovatif. Aspek Daya Tarik (*attractiveness*) dengan rata-rata 2.29 menunjukkan hasil tertinggi yang berarti desain aplikasi yang dibuat unggul dalam hal tampilan yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan. Sedangkan, aspek Kejelasan yang mewakili kejelasan dari alur aplikasi dan aspek Ketergantungan yang mewakili rasa aman saat menggunakan aplikasi ini berada di *benchmark good*. Meskipun kedua aspek ini sudah mencapai *benchmark good*, hal ini tetap perlu diperhatikan sehingga semua aspek bisa saling berimbang.

#### 4. Kesimpulan

Hasil pengujian desain aplikasi menunjukkan nilai yang sangat baik pada hampir seluruh aspek. Aspek dengan nilai paling unggul adalah aspek Daya Tarik (*attractiveness*) dengan rata-rata

2.29. Hal ini menunjukkan bahwa desain aplikasi yang dibuat unggul pada tampilan yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan. Sedangkan, aspek Kejelasan yang mewakili kejelasan dari alur aplikasi dan aspek Ketergantungan yang mewakili rasa aman saat menggunakan aplikasi ini berada di *benchmark good*. Oleh karena itu, metode Design Thinking dapat terbukti efektif digunakan sebagai metode untuk merancang dan membuat desain aplikasi yang memenuhi kebutuhan pengguna. Penelitian selanjutnya dapat melakukan pengembangan dari desain yang sudah dibuat dengan lebih memperhatikan aspek ketergantungan, ataupun melakukan pengujian dengan metode lain yang dapat menilai pengalaman pengguna lebih baik

## Daftar Pustaka

- [1] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "Kesehatan Mental," KBBI VI DARING. [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kesehatan mental>
- [2] J. Marquez, I. Katsantonis, R. Sellers, and G. Knies, "Life satisfaction and mental health from age 17 to 21 years in a general population sample," *Curr. Psychol.*, vol. 42, pp. 27047–27057, 2022, doi: <https://doi.org/10.1007/s12144-022-03685-9>
- [3] F. Kaligis *et al.*, "Mental Health Problems and Needs among Transitional-Age Youth in Indonesia," *Int. J. Environ. Res. Public Heal.*, vol. 18, no. 8, p. 4046, 2021, doi: <https://doi.org/10.3390/ijerph18084046>
- [4] D. Saputra and R. Kania, "Designing User Interface of a Mobile Learning Application by Using a Design Thinking Approach: A Case Study on UNI Course," *J. Mark. Innov.*, vol. 2, no. 2, pp. 14–32, 2022, doi: <https://doi.org/10.35313/jmi.v2i2.36>.
- [5] R. Schweitzer, S. Schlägl, and M. Schweitzer, "Technology-Supported Behavior Change—Applying Design Thinking to mHealth Application Development," *Eur. J. Investig. Heal.*, vol. 14, no. 3, pp. 584–608, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.3390/ejihpe14030039>
- [6] I. Darmawan, M. S. Anwar, A. Rahmatulloh, and H. Sulastri, "Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems," *Int. J. INFORMATICS Vis.*, vol. 6, no. 2, pp. 327–334, 2022, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.30630/jov.6.2.997>
- [7] A. Candra, P. Sukmasesya, and P. Hendradi, "Perancangan UI/UX aplikasi berbasis mobile Menggunakan Metode Design Thinking study khasus SISFO SKPI UNIMMA," *TelKa*, vol. 13, no. 01, pp. 52–68, May 2023, doi: 10.36342/teika.v13i01.3069
- [8] I. D. Sabukunze and A. Arakaza, "User Experience Analysis on Mobile Application Design Using User Experience Questionnaire," *Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 4, no. 1, pp. 15–26, Aug. 2021, doi: 10.24002/ijis.v4i1.4646
- [9] R. T. R. Bau and A. Setyanto, "Adaptasi Skala User Experience Questionnaire Dalam Pengujian User Experience Sistem Repositori," *Respati*, vol. 15, no. 1, pp. 37–42, Mar. 2020, doi: 10.35842/jtir.v15i1.329
- [10] K. Cherry, "The Color Blue: Meaning and Color Psychology," verywellmind. Accessed: Aug. 05, 2025. [Online]. Available: <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-blue-2795815%0A>
- [11] FontForge, "Work Sans." Accessed: Aug. 05, 2025. [Online]. Available: <https://fontforge.io/sans-serif/work-sans/>