

# **Penggunaan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Mobile Aplikasi Prevent (Studi Kasus: Studi Independen Alterra)**

**ASHZA NUR SIAM, AHMAD FAUZI**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: ashzasiamm@upi.edu

*Received* 17 Juni 2023 | *Revised* 14 Agustus 2023 | *Accepted* 11 September 2023

## **ABSTRAK**

*Proses pembuatan desain aplikasi membutuhkan pemikiran yang kritis. Hal tersebut beriringan dengan munculnya teknologi untuk memudahkan manusia, contohnya pada kesehatan mental. Proses penciptaan inovasi baru untuk dapat memecahkan masalah dalam produk aplikasi baru pada penelitian ini menggunakan metode Design Thinking. Design thinking ialah teknik yang berfokus mencari solusi dalam menyelesaikan masalah. Hasil wawancara tahap empathize diperoleh 35 orang dengan kegiatan yang monoton dan sering mengalami overthinking. Untuk mengatasinya, diadakan pengembangan aplikasi dalam memecahkan masalah kesehatan mental, yaitu prevent. Aplikasi ini dapat digunakan untuk berkonsultasi masalah mental pada ahlinya, yaitu psikolog, sehingga masyarakat lebih peduli akan kesehatan mental. Kemudian, tahapan pengujian dengan moderated usability testing mendapatkan SEQ 5 dan 6 yang berarti dapat mengatasi masalah yang terjadi dan bersifat user friendly.*

**Kata kunci:** *Teknologi, Kesehatan Mental, Prevent*

## **ABSTRACT**

*The process of designing applications requires critical thinking. They are coupled with the advent of technology to make it easier for humans, such as mental health. The process of creating new innovations to solve the problem in the new applications of this research employs a method of design thinking. Design thinking is a technique focused on finding solutions to problem solving. The empathize stage interview results from 35 with monotonous activity and frequent overthinking. To counteract this, there is the development of applications in solving mental health problems, which are autism. This app may be used to consult mental problems in professionals, psychologists, and society's interest in mental health. Then, the testing stages with moderated usability testing get seq 5 and 6 which means that we can overcome the problem of being user friendly.*

**Keywords:** *technology, mental health, prevent*

## 1. PENDAHULUAN

Kesehatan mental adalah kondisi terbebas dari gejala gangguan mental dalam bentuk apapun yang dialami oleh seseorang **(Ridha, dkk, 2023)**. Kesehatan mental dapat diartikan secara luas, bukan hanya sebatas kasus gangguan jiwa berat. Berdasarkan UU Nomor 18 Tahun 2014 tentang kesehatan jiwa, kesehatan jiwa/mental merupakan kondisi dari individu yang berkembang secara mental, fisik, spiritual dan sosial sehingga dapat menyadari kemampuan yang dipunyai untuk mengatasi tekanan, mampu produktif bekerja, mampu berkontribusi untuk masyarakat atau kelompoknya **(Wijaya, dkk, 2019)**. Menurut *World Health Organization* (WHO) menyatakan bahwa kesehatan mental ialah kondisi kesejahteraan individu yang menyadari akan potensi yang dimiliki, dapat mengatasi dengan normal tekanan kehidupan, produktif dalam bekerja, dan dapat berkontribusi pada kelompoknya **(Yusrani, 2023)**. Kesehatan mental ini merupakan aspek penting yang dapat mewujudkan kesehatan yang maksimal pada setiap individu.

Di Indonesia kesehatan mental masih menjadi masalah yang serius. Berdasarkan data yang dimiliki oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menyatakan bahwa adanya peningkatan sebesar 6.5% penderita gangguan mental dalam waktu 2020-2021 **(Septianingrum & Nadia, 2022)**. Dalam 12 bulan terakhir, Indonesia-*National Adolescent Mental health Survey* menyatakan bahwa 15,5 Juta atau 34,9% dengan kata lain satu dari 3 remaja memperlihatkan gejala gangguan jiwa dan hal tersebut tidak menjamin dapat didiagnosis gangguan mental **(Wahdi, dkk, 2023)**.

Pada dasarnya gangguan kesehatan mental ini dimulai dengan kecemasan yang mulai menguasai diri. Penderita kesehatan mental tentunya akan merasa tidak tenang dalam menjalankan aktivitasnya sehingga akan menyebabkan turunya produktivitas seseorang. Gangguan kesehatan mental memiliki dampak yang sangat berbahaya jika terus dibiarkan. Akibat dari kesehatan mental ini juga akan memberikan dampak bagi kesehatan fisik. Gangguan kesehatan mental seperti depresi dapat menyebabkan kematian dua kali lebih tinggi dari serangan jantung. Dari hal tersebut dapat diartikan bahwa psikolog sangat dibutuhkan untuk menangani psikologis seseorang. Namun, tak jarang dari setiap individu tersebut seringkali mengabaikan kesehatan mentalnya. Ada pula orang yang sudah menyadari mengalami gangguan kesehatan mental namun malu untuk berkonsultasi pada ahlinya.

Seiring dengan berkembangnya zaman dengan munculnya teknologi dan internet yang dapat menjadi sarana dalam memudahkan kebutuhan masyarakat. Hal tersebut dapat digambarkan mulai dari cara berinteraksi. Teknologi sudah diterapkan dalam berbagai bidang salah satunya pada bidang Kesehatan. Contoh dalam memudahkan kebutuhan masyarakat salah satunya dapat memudahkan dalam mengakses layanan konseling pribadi. Bahkan orang pun bisa jadi tidak mengetahui bahwa kita pernah melakukan konseling pribadi. Setelah adanya wawancara, diperoleh data bahwa sejumlah 30 dari 35 orang yang menyatakan mengalami *overthinking*, *burnout*, dan sakit mental lainnya. Untuk itu, dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan Mobile Aplikasi "Prevent" sebagai *Mental Health Care*. Tujuan penelitian lainnya adalah menguji keandalan sistem. Aplikasinya dapat digunakan untuk berkonsultasi via chat dan telepon yang nantinya akan diberikan resep obat ataupun terapi lainnya. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan masyarakat dapat lebih peduli akan kesehatan mental.

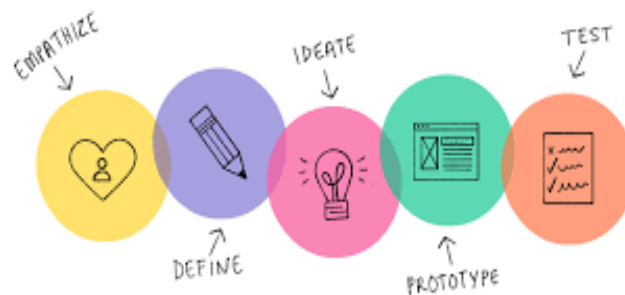
## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan pengembangan menggunakan metode *design thinking*. Metode ini digunakan

karena merupakan pendekatan yang mana dalam sebuah masalah akan memberikan ide maupun solusi (**Susanti, dkk, 2019**). Metode ini diketahui sebagai proses berpikir komprehensif yang berfokus pada penciptaan solusi yang diawali dari empati pada kebutuhan tertentu, pada awalnya metode ini memiliki 3 tahapan yakni *inspiration* ialah kebutuhan atau masalah yang menjadi motivasi dalam pencarian solusi dan pembuatan inovasi, *ideation* ialah proses menghasilkan, pengembangan dan pengujian gagasan, dan *implementation* ialah final dari penerapan pada pengguna (**Razi, dkk, 2018**). Selain itu, metode ini dalam setiap fasenya dilakukan secara runtut dan bersifat dinamis. Metode *design thinking* memiliki tujuan untuk mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang tidak langsung terlihat pada tingkat pemahaman awal. Metode ini melibatkan percobaan yang dilaksanakan yaitu pembuatan sketsa atau *wireframe*, *prototyping*, *testing* dan evaluasi ide (**Madawara, dkk, 2022**).

Tahapan penelitian ini diawali dengan melakukan wawancara dengan mengajukan pertanyaan terkait kesehatan mental dan konsultasi dalam jaringan mengenai kesehatan. Tujuan dari hal tersebut yaitu untuk mengetahui kebutuhan pengguna agar dapat menentukan fitur yang akan dibangun. Kebutuhan pengguna disajikan dalam pembuatan *user persona* dan fitur disajikan dalam *affinity diagram* dengan kebutuhan yang ada dalam fitur tersebut. Wawancara ini melibatkan dari berbagai umur yaitu dimulai dari 20 sampai 39 tahun dan melibatkan mahasiswa, pelajar dan pegawai.

Tahapan pada metode ini terdapat 5 bagian yaitu *Empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahapan tersebut dapat dilihat seperti pada Gambar 1.



**Gambar 1. Tahapan Metode *Design Thinking***

Perancangan UI/UX pada mobile aplikasi Prevent dengan menggunakan metode *design thinking* yaitu sebagai berikut:

### **2.1. *Empathize***

*Empathize* sebuah proses bagaimana menganalisa dan memahami perilaku pengguna dalam aktivitas sehari-hari atau kegiatan tertentu. *Empathize* merupakan cara untuk memahami orang lain untuk mengetahui dan merasakan perasaan orang lain mengenai masalah, situasi dan kondisi (**Haryuda, dkk, 2021**). Tahap ini dianggap sebagai inti dari sebuah perancangan yang bersifat *human centered design* atau berpusat pada manusia (**Fahrudin & Ilyasa, 2021**). Dalam proses ini penulis melakukan observasi, *brainstorming* dan wawancara (**Susanti, dkk, 2019**). Wawancara ini dilaksanakan pada 35 orang dengan semua umur.

### **2.2. *Define***

*Define* merupakan sebuah cara untuk mendapatkan pandangan dari *user* dan memahami kebutuhannya (**Susanti, dkk, 2019**). Dilakukannya analisis dan memahami apa yang telah

didapat dari empati sehingga memiliki poin utama untuk menjadi perhatian utama. Dalam proses ini penulis melakukan pembuatan *user persona*, Identifikasi fitur dan *affinity diagram*.

### 2.3. Ideate

*Ideate* adalah proses pembuatan solusi dari ide yang sudah didapatkan. Dapat diartikan sebagai proses penyelesaian masalah yang berfokus untuk menghasilkan gagasan yang akan dibuat menjadi *prototype* (Susanti, dkk, 2019). Dalam proses ini penulis melakukan pembuatan *user flow*, *wireframe*, dan *user interface design*.

### 2.4 Prototype

*Prototype* adalah proses pembuatan tampilan yang berupa rancangan awal suatu produk dibuat (Pratama, dkk, 2022). Dapat juga digunakan untuk mendeteksi kesalahan dan mendapatkan hipotesis. Dalam proses ini penulis membuat *planning prototype* dan *testing scenario*.

### 2.5 Test

*Test* adalah teknik yang dipakai dalam melaksanakan evaluasi yang mendapatkan pertanyaan atau rangkaian tugas yang harus diselesaikan oleh pengguna. Dari hal tersebut akan mendapatkan *feedback* dari pengguna (Susanti, dkk, 2019). Dalam proses ini penulis melakukan *testing*, diskusi bersama tim dan melakukan evaluasi serta *finishing*. Tahapan terakhir ini dapat dilakukan dengan metode *usability testing* baik secara dalam jaringan ataupun luar jaringan dengan menyajikan *Single Ease Question* (ESQ) agar dapat mengukur kemudahan yang dirasakan pengguna setelah menyelesaikan tugasnya pada saat *testing* (Widiatmoko & Utami, 2022).

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi "Prevent" ini dibuat berbasis *mobile*. Secara global aplikasi *mobile* ialah suatu program yang berjalan pada perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau tablet yang mana berfungsi untuk mempermudah aktivitas pengguna dan dapat meningkatkan fleksibilitas penggunanya (Razi, dkk, 2018). Dalam perencanaan pengembangan suatu aplikasi dalam proses desainnya memiliki 6 peran yaitu *UX Writer*, *UX Engineer*, *UI Designer*, *UX Researcher*, *Interaction Designer* dan *UI/UX Designer*. Selain itu, dalam pengembangannya pun akan bekerjasama dengan pihak *development*. Pada pelaksanaan desain suatu tampilan membutuhkan komunikasi dalam tim sehingga pelaksanaan berjalan lancar dan tidak ada yang namanya *redesign*, kemudian untuk mengatasi hal tersebut diperlukan pembuatan rancangan desain aplikasinya terlebih dahulu (Pramudita, dkk, 2021). Perancangan UI/UX aplikasi *mobile* ini dimulai dengan mewawancarai orang dengan kriteria seseorang yang mengalami gangguan kesehatan mental, seseorang yang peduli akan kesehatan mental, pengguna *smartphone* dan semua umur. Hasil wawancara tersebut dikumpulkan dan dianalisis kemudian dituangkan dalam *user persona* yang akan diketahui kebutuhan *user*. Kemudian, melakukan identifikasi fitur, membuat *affinity diagram*, membuat *user flow*, membuat *wireframe* dan *user interface*.

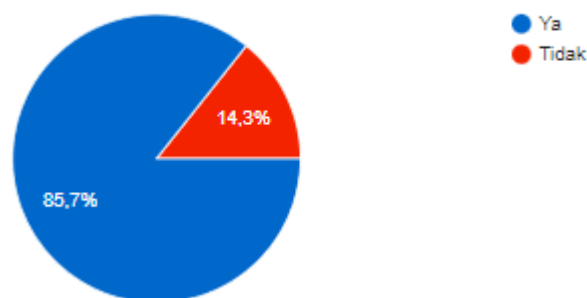
### 3.1. Empathize

Tahap ini diawali dengan membuat *research plan* yang berisikan latar belakang, deskripsi produk, *branding*, tujuan produk, tujuan penelitian dan metrik keberhasilan, metode penelitian, *deliverable*, dan responden. Setelah itu, melakukan wawancara yang sesuai dengan kriteria. Hal tersebut dilakukan agar kita dapat memahami perasaan orang lain mengenai situasi, masalah dan keadaanya (Komputer, dkk, 2023).

**Tabel 1. Daftar Pertanyaan Wawancara**

No.	Daftar Pertanyaan wawancara
1.	Apakah Anda pernah mengalami mengalami <i>overthinking</i> , <i>bornout</i> , dan sakit mental lainnya?
2.	Untuk mengatasi gangguan stress anda apakah anda pernah konsultasi psikologi?
3.	Jika pernah, bagaimana alur anda menemukan konsultan psikolog yang anda ingin temui?
4.	Apakah anda memiliki kriteria khusus saat memilih konsultan?
5.	Apa yang mendorong anda untuk pergi ke psikolog / konsultasi ke psikologi?
6.	Bagaimana perasaan anda ketika bertemu/konsultasi ke psikologi?
7.	Bagaimana perasaan anda setelah melakukan konsultasi ke psikologi?
8.	Bagaimana alur pembayaran yang pernah dilakukan?
9.	Pernahkan anda menggunakan aplikasi untuk melakukan konsultasi ke psikolog? Jika iya aplikasi apakah itu?
10.	Jika tidak pernah, apa yang menjadi penyebab anda tidak ingin berkonsultasi dengan dokter?
11.	Apakah anda setuju jika kesehatan mental dapat dikonsultasikan secara online?
12.	Berapa rentang harga yang dibayarkan pada aplikasi konsultasi ke dokter secara online yang anda pakai?

Berdasarkan pertanyaan yang tersaji dalam Tabel 1 maka mendapatkan data sebagai berikut:

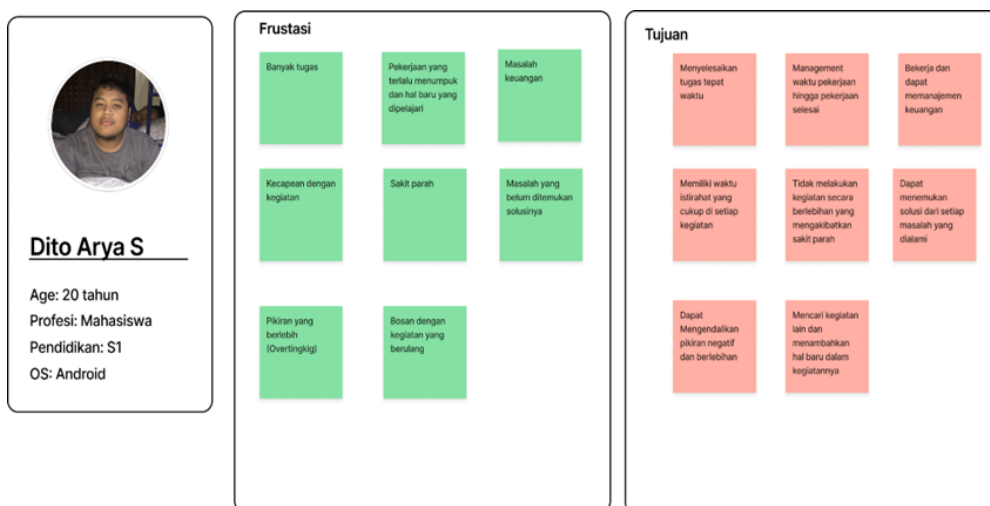


**Gambar 2. Hasil Wawancara**

Data yang tersaji dalam Gambar 2 diatas menyatakan bahwa dari 35 orang terdapat 85,7% mengalami *overthinking*, *burnout*, dan sakit mental lainnya. Hal tersebut dikarenakan kecapean, memiliki kegiatan yang monoton, memiliki banyak tuntutan, masalah yang tak kunjung selesai dan memiliki kesibukan yang berlebih.

### 3.2. Define

Tahap ini penggambaran *User Persona* ini berguna sebagai penggambaran dari target pengguna pada produk. Dari pembuatan *user persona* ini akan diketahui kebutuhan pengguna. Berikut merupakan *user persona*:



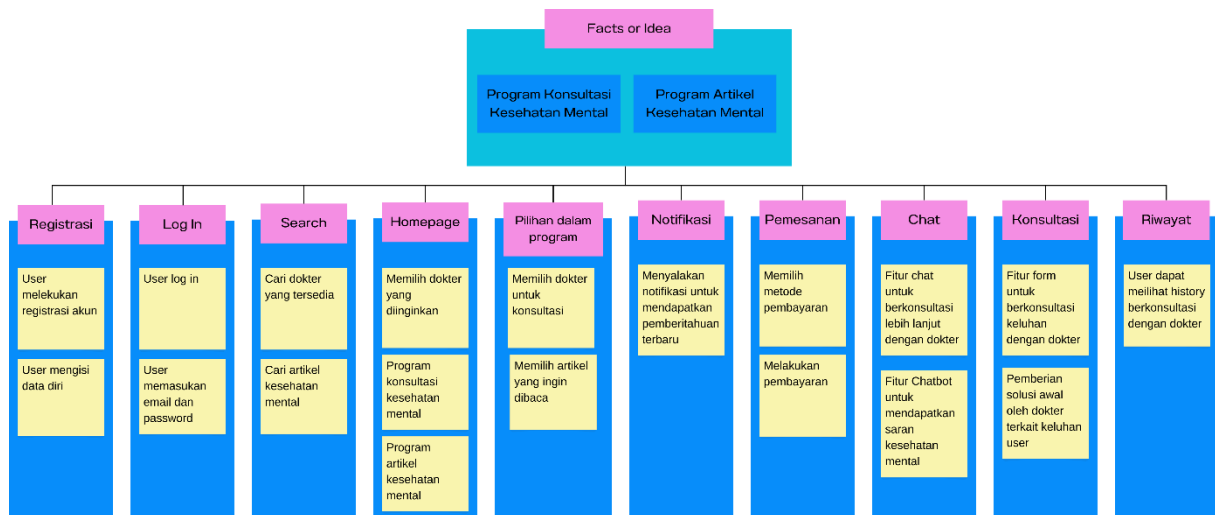
**Gambar 3. User Persona**

Setelah mengetahui kebutuhan pengguna seperti pada *User Persona* di Gambar 3 diatas maka dilakukan identifikasi fitur. Tahap ini menjelaskan mengenai fitur yang akan diimplementasikan pada sistem yang akan dibangun. Fitur ini dibuat sesuai dengan kebutuhan dari *user*. Berikut fitur yang akan dibangun dalam aplikasi ini:

**Tabel 2. Identifikasi Fitur**

Nama Fitur	Deskripsi
Konsultasi Chat	<i>User</i> dapat berkonsultasi dengan psikolog melalui pesan langsung
Konsultasi Telepon	<i>User</i> dapat berkonsultasi dengan psikolog melalui percakapan langsung
Artikel	<i>User</i> dapat membaca artikel yang berhubungan dengan <i>mental health care</i>

Kemudian, setelah identifikasi fitur seperti pada Tabel 2 diatas untuk memudahkan dalam perencanaannya dibuat *affinity diagram*. *Affinity Diagram* adalah teknik yang digunakan untuk melakukan proses penelitian pengguna untuk mendapatkan hasil yang berbeda wawasan dan peluang. Berikut merupakan *affinity diagram* yang sesuai dengan perencanaan:

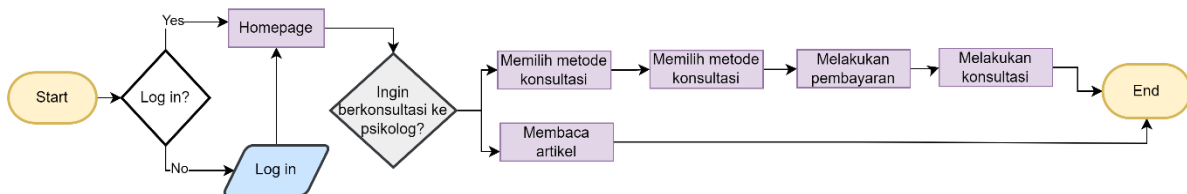


Gambar 4. Affinity Diagram

Dari *affinity diagram* diatas pada Gambar 4 dapat mengetahui yang akan ada dalam fitur yang akan dibuat sehingga memudahkan kita dalam merancang design.

### 3.3. Ideate

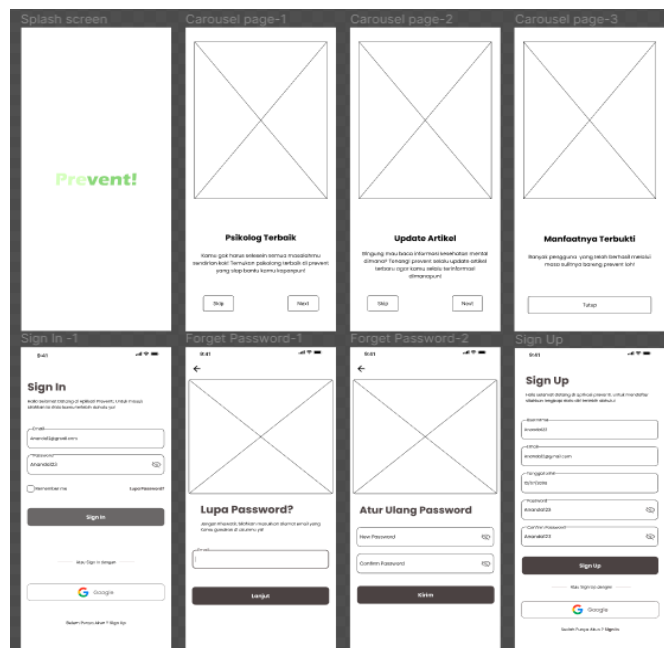
Tahap ini merupakan langkah pengumpulan ide-ide yang akan dituangkan dalam sebuah solusi untuk menjawab pertanyaan yang dibutuhkan (Pratama dkk., 2022). Sebelum perancangan pembuatan *wireframe* dan *user interface*, yang dibuat terlebih dahulu yaitu *user flow* agar dapat mudah dipahami langkah-langkahnya. Berikut merupakan *user flow* untuk aplikasi Prevent:



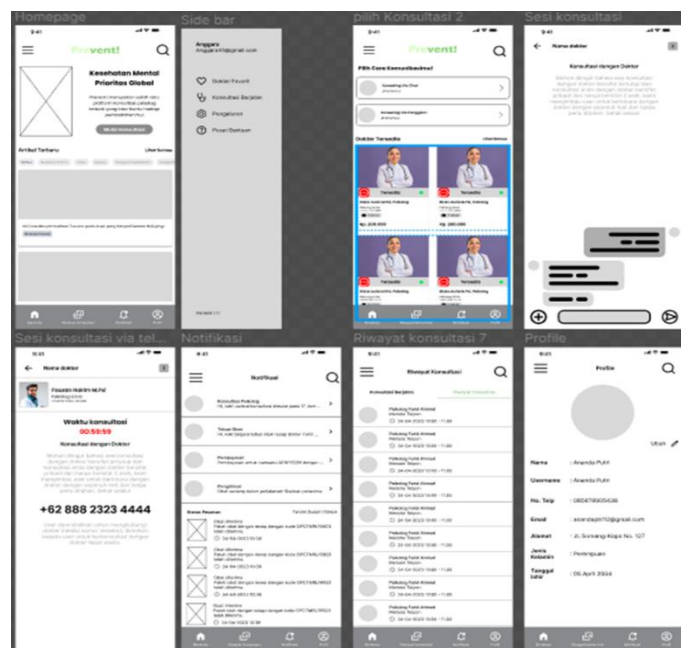
Gambar 5. User Flow

Setelah pembuatan *User Flow* seperti pada Gambar 5, pembuatan *wireframe* yang mana pembuatan struktur navigasi dalam bentuk sederhana yang tidak memasukan warna lain hanya warna netral yaitu abu-abu, putih dan hitam. Berikut beberapa *wireframe* yang dibuat:

## Penggunaan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Mobile Aplikasi Prevent (Studi Kasus: Studi Independen Alterra)



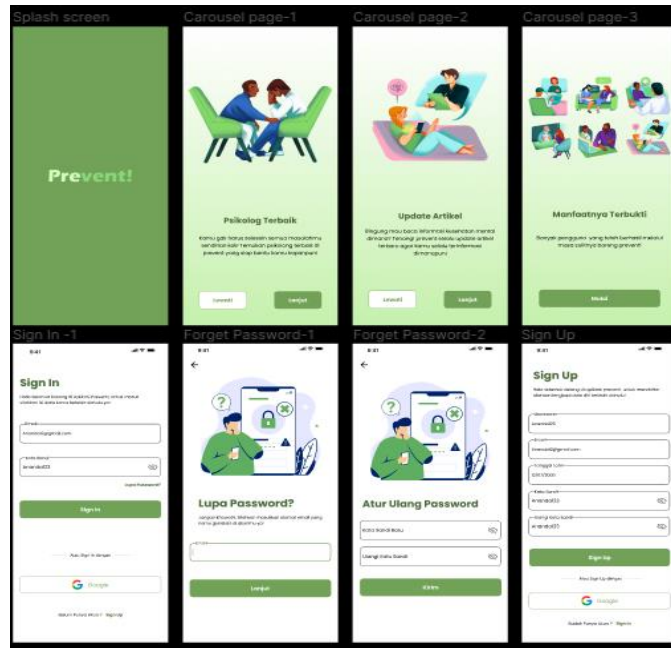
**Gambar 6. Wireframe Mobile 1**



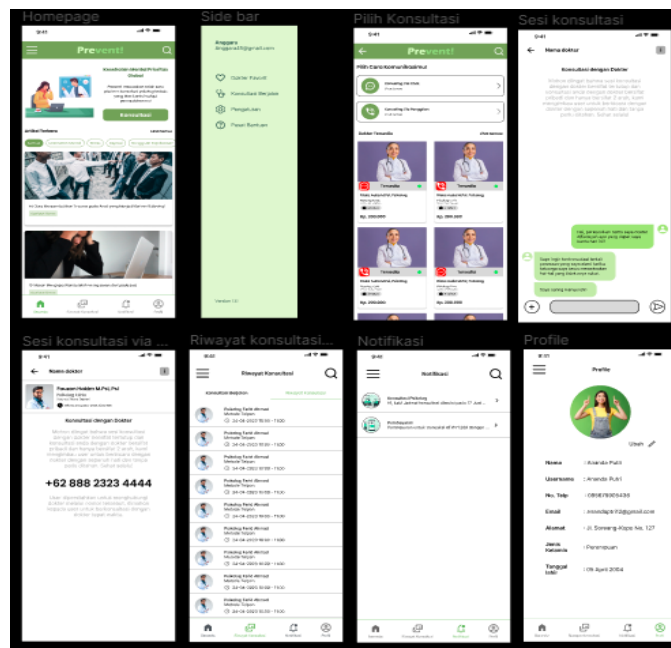
**Gambar 7. Wireframe Mobile 2**

Setelah pembuatan *wireframe* seperti pada Gambar 6 dan Gambar 7. *Wireframe* tersebut yaitu pada tampilan *spalashscreen*, *caroucell*, *sign in*, *sign up*, *forget password*, *homepage*, *sidebar*, konsultasi dengan psikolog via chat, konsultasi psikolog via telepon, riwayat, notifikasi dan profil. diintegrasikan dalam *user interface* atau UI yang mana terdapat perbaikan dalam desain yang dibuat. Berikut merupakan beberapa desain *user interface mobile* yang dibuat:





**Gambar 8. User Interface Mobile 1**



**Gambar 9. User Interface Mobile 2**

User Interface dari aplikasi Prevent dengan mengintegrasikan *wireframe* dapat dilihat pada Gambar 8 dan Gambar 9. User interface diatas yaitu terdapat tampilan *spalashscreen*, *carousell*, *sign in*, *sign up*, *forget password*, *homepage*, *sidebar*, konsultasi dengan psikolog via chat, konsultasi psikolog via telepon, riwayat, notifikasi dan profil. Pada pembuatan User Interface tersebut terdapat penambahan dari *wireframe* yang sudah ada karena disesuaikan dengan kebutuhan.

### 3.4 Prototype

Pada tahap *prototype* ini melakukan *prototyping* dengan menggunakan fitur yang ada dalam *figma*. *Prototyping* ini merupakan salah satu cara dalam mendemonstrasikan sebuah produk

yang dibangun untuk melihat komponen-komponen yang ada akan bekerja sebelum tahap pengembangan selanjutnya **(Naufal dkk., 2022)**.

### 3.5 Test

Pada tahap *test* ini melakukan percobaan dalam menjalankan *prototyping* yang telah dibuat kepada *user*. Setelah itu, *user* memberikan *feedback* mengenai aplikasi yang dibangun dan dijadikan bahan evaluasi dalam pengembangan **(Pratama dkk., 2022)**. Pada tahap *test* ini menggunakan metode *moderated* yang mana pengguna diberikan suatu arahan dari pemandu untuk mencoba aplikasi yang dibuat dengan rata-rata nilai SEQ 5 dan 6.

Aplikasi berbasis *mobile* dalam bidang *mental health care* ini akan di bangun *branding* dengan nama "Prevent" dan memiliki warna utama warna hijau. Prevent artinya mencegah karena banyak orang yang mengalami gangguan kesehatan mental. Prevent ini memiliki warna utama hijau karena hijau menyejukan, dan warna yang banyak dijumpai pada daun-daun ini bermanfaat untuk mengurangi stres. Selain itu, artinya melambangkan kesejahteraan yang optimal.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan data dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Rancangan sistem aplikasi *mobile* "Prevent" dikembangkan dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Pada tahap pertama yaitu *empathize*, dilakukan wawancara pada 35 orang dalam rentang usia 20-39 tahun. Kedua, tahap *define* dengan melakukan pembuatan *user persona* dan identifikasi fitur. Ketiga, tahap *ideate* dengan melakukan pembuatan affinity diagram, *wireframe* dan *user interface*. Keempat, tahap *prototype* dengan melakukan *prototyping* pada *user interface*. Terakhir, tahap *test* dengan melakukan pengujian pada *prototyping*.
2. Uji coba sistem aplikasi dilakukan dengan cara *moderated usability testing* dan menghasilkan nilai SEQ 5 dan 6. Hal ini berarti bahwa aplikasi "Prevent" yang dikembangkan telah dapat mengatasi permasalahan yang terjadi yaitu *overthinking*, *burnout* dan kesehatan mental lainnya serta dapat meningkatkan kepedulian masyarakat akan kesehatan mental dan bersifat *user friendly*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi "Nugas" Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Komputer, J. S., Aulia, S., Syahidin, Y., Informasi, S. S., Piksi, P., & Bandung, G. (2023). *Perancangan UI / UX dengan Metode Design Thinking Pada Shoekuna Shoe Laundry Berbasis Mobile*. 7, 211–219.

- Madawara, H. Y., & Tanaem, P. F. D. H. B. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Ktm Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(2), 504–511.
- Naufal, M., Faruq, M. A.-, Aufan, M. H., Islam, U., & Walisongo, N. (2022). *Perancangan Ui / Ux Semarang Virtual Tourism*. 4(1), 43–52.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Pratama, M. A. D., Ramadhan, Y. R., & Hermanto, T. I. (2022). Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(4), 980. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4442>
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Ridha, A., Siagian Putri, P., Roro, R., & Ningtyas, M. A. (2023). *Transformasi Kesehatan Mental: Tantangan dan Upaya Kebijakan Pemerintah Pada Masa Pandemi COVID-19*. 6(1), 37–44. <https://doi.org/10.32832/pro>
- Septianingrum, Z., & Nadia, Z. (2022). Perancangan User Interface Aplikasi “Impruv” Sebagai Akses Digital Layanan Kesehatan Mental. *Desainpedia Journal of Urban Design, Lifestyle & Behaviour*, 1(2), 60. <https://doi.org/10.36262/dpj.v1i2.637>
- Susanti, E., Fatkhiyah, E., & Efendi, E. (2019). Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking. *Simposium Nasional RAPI XVIII FT UMS*, (pp. 364–370).
- Wahdi, A. E., Wilopo, S. A., & Erskine, H. E. (2023). 122. The Prevalence of Adolescent Mental Disorders in Indonesia: An Analysis of Indonesia – National Mental Health Survey (I-NAMHS). *Journal of Adolescent Health*, 72(3), S70. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2022.11.143>
- Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *Aiti*, 19(1), 120–136. <https://doi.org/10.24246/aiti.v19i1.120-136>
- Wijaya, D. Y., Psi, M., Puskesmas, P., Baru, K., & Dki, J. (2019). Kesehatan Mental di

Penggunaan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Mobile Aplikasi Prevent (Studi Kasus: Studi Independen Alterra)

Indonesia : Kini dan Nanti. *Buletin Jagaddhita*, 1(1), 1–4.  
<https://ugm.ac.id/id/berita/9715->

[%0Ahttps://buletin.jagaddhita.org/es/publications/276147/](https://buletin.jagaddhita.org/es/publications/276147/)

Yusrani, K. G. (2023). *Tinjauan Kebijakan Kesehatan Mental di Indonesia : Menuju Pencapaian Sustainable Development Goals dan Universal Health Coverage*. 1(2).