

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PSY CHAT
UNTUK MEMBANTU PENDERITA MASALAH MENTAL**

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi

Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana

Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



Katon Kukuh Dwi Prasetyo

(201910370311238)

Bidang Minat

Rekayasa Perangkat Lunak

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PSY CHAT UNTUK MEMBANTU PENDERITA MASALAH MENTAL

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Menyetujui,

Malang, 25 September 2023

Dosen Pembimbing 1



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom.,

M.Kom.

NIP. 10814100543PNS.

Dosen Pembimbing 2



Ir Ilyas Nurvasin S.Kom., M.Kom.

NIP. 10814100561PNS.

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PSY CHAT
UNTUK MEMBANTU PENDERITA MASALAH MENTAL
TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Disusun Oleh :

Katon Kukuh Dwi Prasetyo
201910370311238

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 25 September 2023

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Wildan Suharso S.Kom., M.Kom
NIP. 10817030596PNS.

Dosen Penguji 2



Briansyah Setio Wiyono S.Kom.,
M.Kom
NIP. 190913071987PNS.



Mengetahui,
Ketua Jurusan Informatika



Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs.
NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Katon Kukuh Dwi Prasetyo

NIM : 201910370311238

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PSY CHAT UNTUK MEMBANTU PENDERITA MASALAH MENTAL”** beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom,
M.Kom.

Malang, 25 September 2023



Katon Kukuh Dwi Prasetyo

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan, kelancaran, dan petunjuk dalam pengerjaan tugas akhir ini.
2. Dr. Fauzan M.Pd. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Bapak Prof. Ilyas Masudin, S.T., MLogSCM., Ph.D. selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Malang.
4. Bapak Ir. Galih Wasis Wicaksono, S.Kom, M.CS. selaku ketua Prodi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Malang.
5. Bapak Ir. Wahyu Andhyka Kusuma, S.Kom, M.Kom dan Bapak Ir. Ilyas N.,S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dengan sabar, memberi semangat serta dorongan sehingga tugas akhir ini dapat selesai dengan maksimal.
6. Seluruh Dosen jurusan Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Malang yang telah memberikan ilmu dan pelajaran yang bermanfaat bagi peneliti.
7. Kepada Bapak dan Ibu saya tercinta, Bapak Baskoro Winarno, Ibu Ida Nurwati, yang telah mendukung, memberikan doa, perhatian dan juga kasih sayangnya baik secara moral maupun materil kepada saya.
8. Kepada teman dan semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih untuk dukungan kalian.

DAFTAR ISI

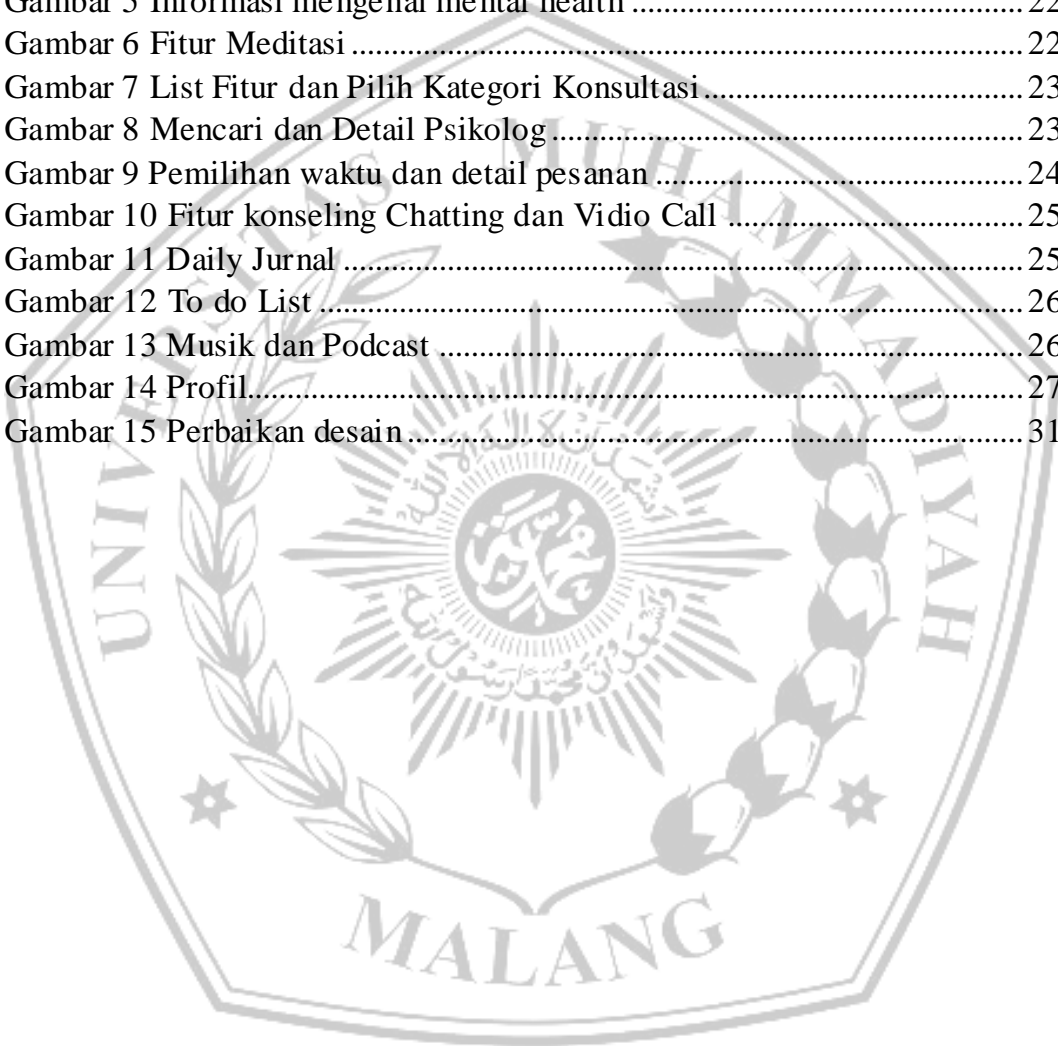
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABLE.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan penelitian.....	2
BAB II.....	3
STUDI LITERATUR.....	3
2.1 Mental Illness	3
2.2 Human Centered Design	5
2.3 Gap Penelitian.....	7
2.4 Teknik Pengumpulan Data	7
BAB III.....	10
METODOLOGI.....	10
3.1 Studi Literatur	10
3.2 Human Centered Design	11
3.3 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna	11
3.4 Populasi dan Sampel	11
3.5 Metode Pengumpulan Data	12
3.7 Pembuatan Desain Solusi	13
3.8 Evaluasi Desain Solusi	13

3.9 Analisis Hasil	13
3.10 Kesimpulan	13
BAB IV	14
HASIL DAN PEMBAHASAN	14
4.1 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna	14
4.2 Identifikasi Pengguna	16
4.3 Identifikasi Karakter Pengguna	17
4.4 Identifikasi Karakter Psikolog	17
4.5 Fitur Yang Dapat Membantu Penderita Masalah Mental	18
4.5 Rancangan Desain Solusi	19
4.7 Evaluasi dan Analisis Desain Solusi	27
4.7.1 Rekomendasi Perbaikan	30
BAB V	32
KESIMPULAN	32
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	36



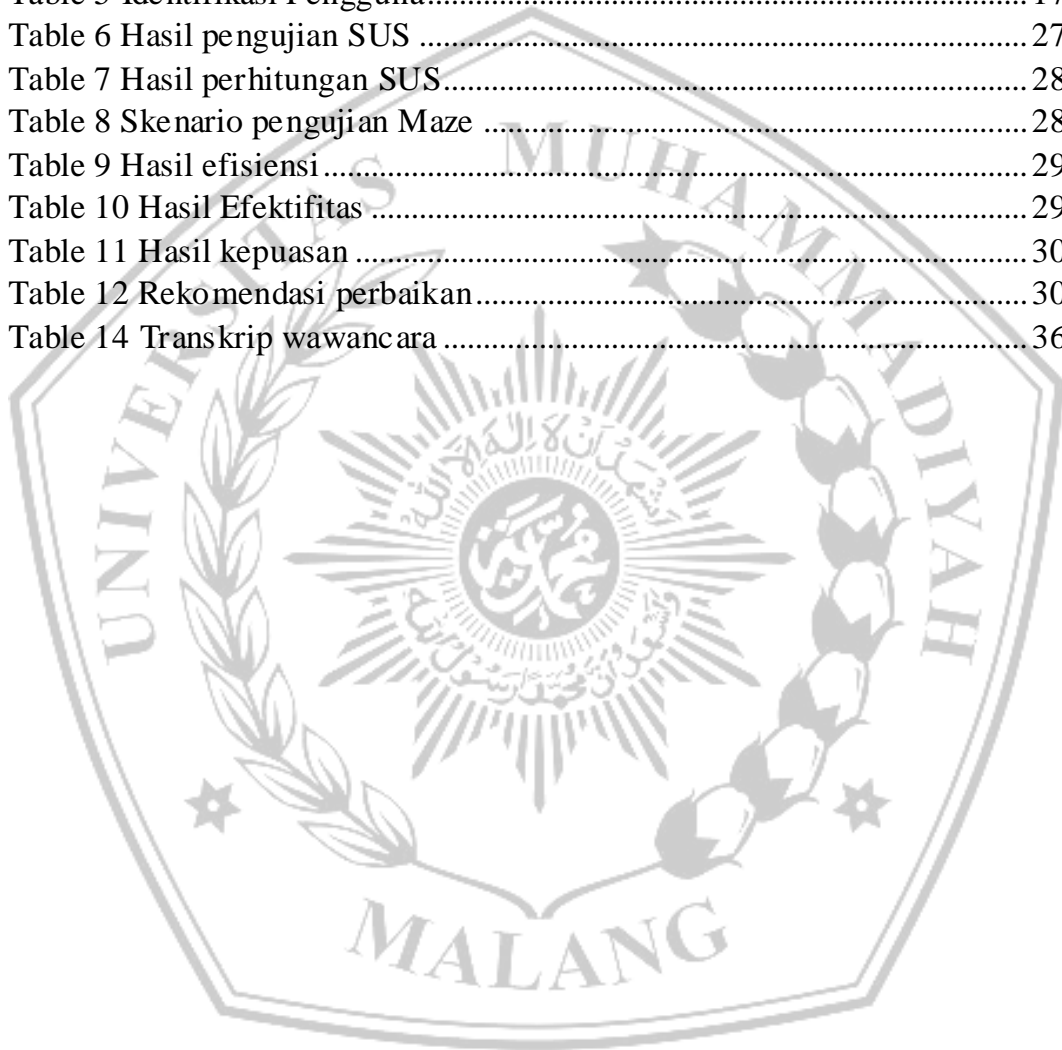
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Alur Penelitian	10
Gambar 2 Sitemap	20
Gambar 3 Login dan Home	21
Gambar 4 Home Screen dan Cek Kondisi	21
Gambar 5 Informasi mengenai mental health	22
Gambar 6 Fitur Meditasi	22
Gambar 7 List Fitur dan Pilih Kategori Konsultasi	23
Gambar 8 Mencari dan Detail Psikolog	23
Gambar 9 Pemilihan waktu dan detail pesanan	24
Gambar 10 Fitur konseling Chatting dan Vidio Call	25
Gambar 11 Daily Jurnal	25
Gambar 12 To do List	26
Gambar 13 Musik dan Podcast	26
Gambar 14 Profil	27
Gambar 15 Perbaikan desain	31



DAFTAR TABLE

Table 1 Pertanyaan Kuisisioner	14
Table 2 Hasil jawaban kuisisioner	15
Table 3 Kebutuhan konten pengguna	16
Table 4 Kebutuhan konten psikolog.....	16
Table 5 Identifikasi Pengguna.....	17
Table 6 Hasil pengujian SUS	27
Table 7 Hasil perhitungan SUS.....	28
Table 8 Skenario pengujian Maze	28
Table 9 Hasil efisiensi	29
Table 10 Hasil Efektifitas	29
Table 11 Hasil kepuasan	30
Table 12 Rekomendasi perbaikan.....	30
Table 14 Transkrip wawancara	36



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Wawancara	36
--------------------------------------	----



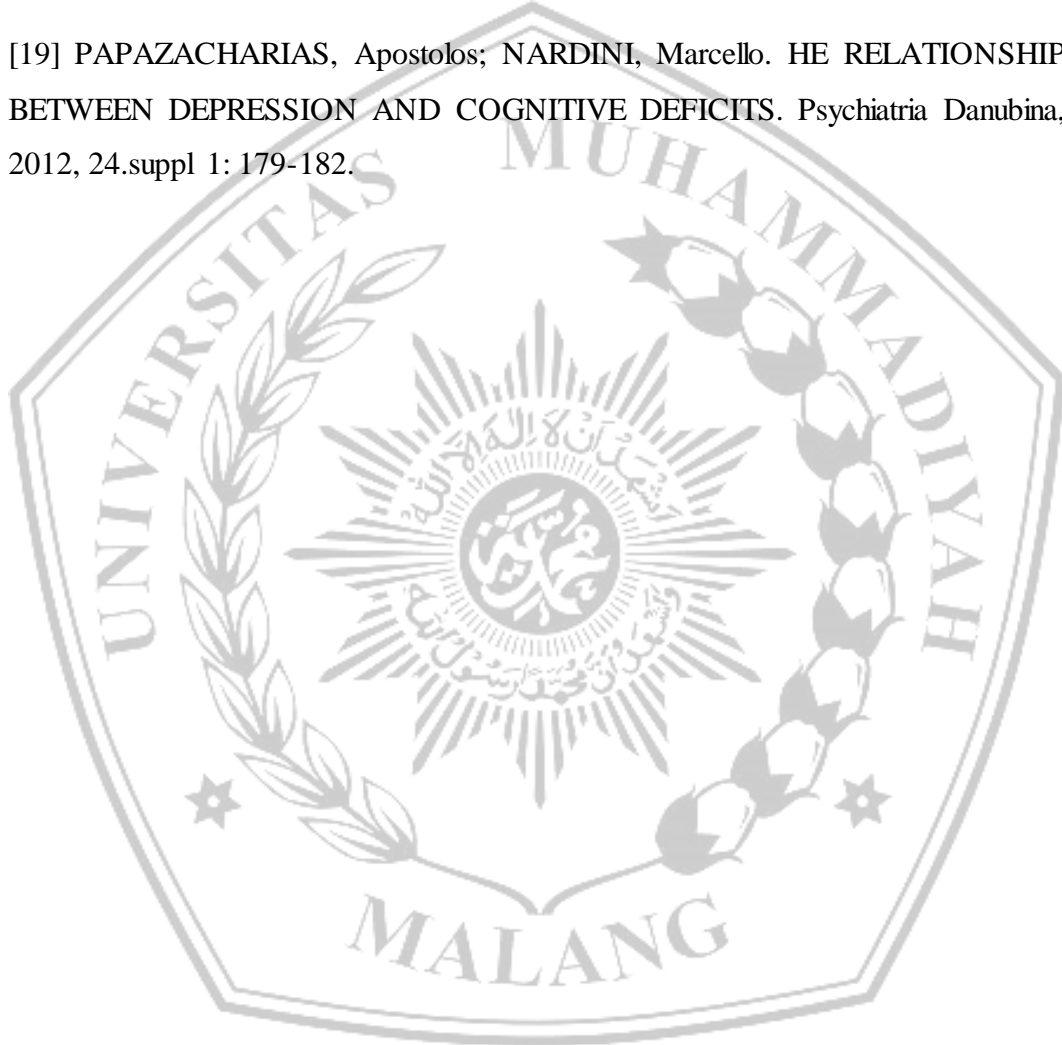
DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rozali, Yuli Asmi, Novendawati Wahyu Sitasari, and Amanda Lenggogeni. "Meningkatkan Kesehatan Mental Di Masa Pandemic." *Jurnal Pengabdian Masyarakat AbdiMas 7.2* (2021): 109-113.
- [2] Kholiyanti, Annisa Novy, Hanifah Muslimah Az-Zahra, and Komang Candra Brata. "Perancangan User Experience Aplikasi Edukasi Kondisi Kejiwaan (Sadar Mental Illness) dan Penanganannya Menggunakan Metode Human Centered Design." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN 2548* (2021): 964X.
- [3] Agustin Wulandari, Tine. "Gangguan Psikologis." (2018).
- [4] Gandhi, Lalu Muhamad Arfian Arya, Riswan Septriayadi Sianturi, and Agi Putra Kharisma. "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Online Therapy untuk Mengatasi Depresi bagi Remaja menggunakan Metode Human-Centered Design." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN 2548*: 964X.
- [5] Priyatna, Bayu. "Penerapan Metode User Centered Design (UCD) Pada Sistem Pemesanan Menu Kuliner Nusantara Berbasis Mobile Android." *Jurnal Accounting Information System (AIMS) 2.1* (2019): 17-30.
- [6] Lumongga, DR Namora. *Depresi: tinjauan psikologis*. Kencana, 2016.
- [7] SOVITRIANA, Rilla, et al. *Dinamika Psikologis Kasus Penderita Skizofrenia*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- [8] PARDIAN, Delvi. PENERAPAN TERAPI SUPORTIF DENGAN TEKNIK GUIDANCE UNTUK MENINGKATKAN PENGHAYATAN MAKNA HIDUP PADA PENDERITA GANGGUAN BIPOLAR DI PONDOK PESANTREN AL HAMID CIBUBUR. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 2019, 17.01.
- [9] OKTAMARIN, Lidia, et al. Gangguan kecemasan (axiety disorder) pada anak usia dini. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 2022, 1.01 April: 116-122.

- [10] ANDRIANI, Fauzizah; MURSITYO, Yusi Tyroni; AZ-ZAHRA, Hanifah Muslimah. Perancangan Antarmuka Web Access Dwelling Time Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) Pada Kantor Pengawasan dan Pelayanan Bea dan Cukai (KPPBC) Tipe Madya Pabean (TMP) Tanjung Perak Kota Surabaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2019, 2548: 964X.
- [11] MANAMAN, Satrio Vianka; AZ-ZAHRA, Hanifah Muslimah; TOLLE, Herman. Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka Pengguna pada Website Malang Night Paradise menggunakan Metode Human Centered Design (HCD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2019, 2548: 964X.
- [12] PUTRA, Fajri Profesio; TEDYYANA, Agus. Pendekatan Human Centered Design pada Perancangan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Cafe. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 2021, 10.2: 336-345.
- [13] SETIAJI, Hari, et al. Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *Automata*, 2020, 1.2.
- [14] SOMANTRI, Gumilar Rusliwa. Memahami metode kualitatif. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 2005, 9.2: 57-65.
- [15] TAMBUNAN, Tamara Marihot R.; AZ-ZAHRA, Hanifah Muslimah; WARDANI, Niken Hendrakusma. Perbaikan Usability dan Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Fakultas Teknik Universitas Brawijaya menggunakan Metode Human Centered Design (HCD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2019, 2548: 964X.
- [16] NURDIANI, Nina. Teknik sampling snowball dalam penelitian lapangan. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 2014, 5.2: 1110-1118.
- [17] SIYOTO, Sandu; SODIK, Muhammad Ali. Dasar metodologi penelitian. *literasi media publishing*, 2015.

[18] GOOD, Alice; SAMBHANTHAN, Arunasalam. Accessing web based health care and resources for mental health: interface design considerations for people experiencing mental illness. In: Design, User Experience, and Usability. User Experience Design for Everyday Life Applications and Services: Third International Conference, DUXU 2014, Held as Part of HCI International 2014, Heraklion, Crete, Greece, June 22-27, 2014, Proceedings, Part III 3. Springer International Publishing, 2014. p. 25-33.

[19] PAPAZACHARIAS, Apostolos; NARDINI, Marcello. HE RELATIONSHIP BETWEEN DEPRESSION AND COGNITIVE DEFICITS. *Psychiatria Danubina*, 2012, 24.suppl 1: 179-182.





FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

informatika.umm.ac.id | informatika@umm.ac.id

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Katon Kukuh Dwi Prasetyo
 NIM : 201910370311238
 Judul TA : PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PSY CHAT UNTUK MEMBANTU PENDERITA MASALAH MENTAL

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	9 %
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	15 %
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	12 %
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	4 %
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	0 %
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	20 %

*) Hasil cek plagiarisme diisi oleh pemeriksa (staf TU)

*) Maksimal 5 kali (4 Kali sebelum ujian, 1 kali sesudah ujian)

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)



Kampus I
 Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
 P: +62 341 551 253 (Hunting)
 F: +62 341 460 435

Kampus II
 Jl. Bendungan Sutami No.188 Malang, Jawa Timur
 P: +62 341 551 149 (Hunting)
 F: +62 341 582 060

Kampus III
 Jl. Raya Tlogomas No.246 Malang, Jawa Timur
 P: +62 341 464 318 (Hunting)
 F: +62 341 460 435
 E: webmaster@umm.ac.id