

**SOLUSI DESAIN APLIKASI KESEHATAN MENTAL  
MENGUNAKAN METODE UX JOURNEY**

**Tugas Akhir**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1  
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



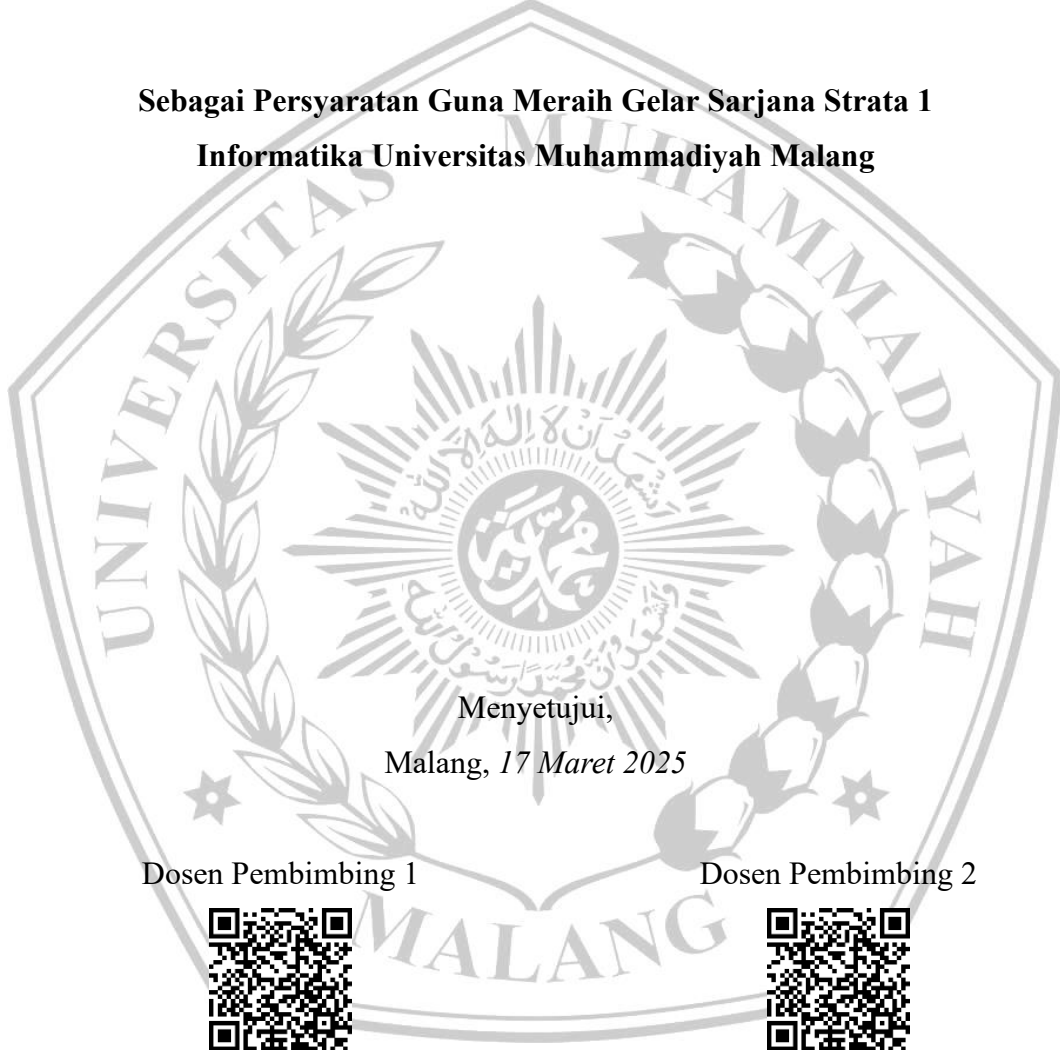
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
2025**

# LEMBAR PERSETUJUAN

**Solusi Desain Aplikasi Kesehatan Mental Menggunakan Metode  
UX Journey**

## TUGAS AKHIR

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



Menyetujui,  
Malang, 17 Maret 2025

Dosen Pembimbing 1



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

**M.Kom.**

**NIP. 10814100543PNS.**

Dosen Pembimbing 2



**Lailatul Husniah S.ST., MT.**

**NIP. 10816120580PNS.**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**Solusi Desain Aplikasi Kesehatan Mental Menggunakan Metode**  
**UX Journey**  
**TUGAS AKHIR**

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

Disusun Oleh :  
**FEBRIYANTO**  
**202110370311350**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji  
pada tanggal 17 Maret 2025

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



**Briansyah Setio Wiyono S.Kom.,**

**M.Kom**

**NIP. 190913071987PNS.**

Dosen Penguji 2



**Bashor Fauzan Muthohirin S.Kom.,**

**M.Kom**

**NIP. 20230126071994PNS.**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



**Ir. Galih Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs.**

**NIP. 10814100541PNS.**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

**NAMA : FEBRIYANTO**  
**NIM : 202110370311350**  
**FAK./JUR. : Informatika**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Solusi Desain Aplikasi Kesehatan Mental Menggunakan Metode UX Journey”** 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

Malang, 17 Maret 2025  
Yang Membuat Pernyataan



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

FEBRIYANTO

## ABSTRAK

Belakangan ini kasus gangguan kesehatan mental di Indonesia meningkat, data menunjukkan 6,2% remaja mengalami stres dan depresi berat yang mempertinggi angka kematian akibat bunuh diri. Tersedianya platform yang membantu menjaga kesehatan mental remaja dengan fitur-fitur yang mudah dan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dapat menekan angka gangguan kesehatan mental dikalangan remaja. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pengembangan aplikasi kesehatan mental dalam menekan angka gangguan kesehatan mental di kalangan remaja dan melakukan pengembangan fitur-fitur dalam aplikasi kesehatan mental agar lebih mudah dipahami oleh pengguna. Penelitian ini dilakukan melalui wawancara dan survei untuk memahami kebutuhan pengguna aplikasi dan mengamati apa saja yang mendasari penurunan kesehatan mental remaja. Dengan menggunakan pendekatan UX Journey untuk menganalisis fitur-fitur aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini menunjukkan pengembangan desain aplikasi dalam berbagai fitur seperti fitur meditasi, konsultasi terhadap psikolog profesional, dan fitur test stres dapat meningkatkan efektivitas alat bantu kesehatan mental. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan aplikasi kesehatan mental yang lebih responsif dan efektif bagi remaja. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pengelolaan stres tetapi juga sebagai sumber informasi dan dukungan emosional bagi remaja yang membutuhkan.

**Kata Kunci :** Solusi Desain, Aplikasi Kesehatan Mental, Ux Journey

## ABSTRACT

Recently, cases of mental health disorders in Indonesia have increased, data shows that 6.2% of adolescents experience stress and severe depression which increases the death rate from suicide. The availability of a platform that helps maintain adolescent mental health with easy features and in accordance with the development of information technology can reduce the number of mental health disorders among adolescents. This study was conducted to determine how much influence the development of mental health applications has in reducing the number of mental health disorders among adolescents and to develop features in mental health applications to make them easier for users to understand. This study was conducted through interviews and surveys to understand the needs of application users and observe what underlies the decline in adolescent mental health. By using the UX Journey approach to analyze application features that suit user needs. This study shows that the development of application design in various features such as meditation features, consultations with professional psychologists, and stress test features can increase the effectiveness of mental health aids. This study is expected to provide a significant contribution to the development of more responsive and effective mental health applications for adolescents. Thus, this application not only functions as a stress management tool but also as a source of information and emotional support for adolescents in need.

**Keywords:** Design Solution, Mental Health App, Ux Journey

## KATA PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Bersamaan dengan ini perkenankan penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dengan hati yang tulus kepada:

1. Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya yang tak terhingga, serta kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi cahaya penerang dalam kehidupan umat manusia
2. Kepada Keluarga tercinta, terutama kepada Mama saya, Winasri dan Paman saya, Loe Dhamatano, atas doa, nasihat, cinta, serta dukungan tanpa henti yang menjadi sumber kekuatan dan semangat dalam setiap langkah. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Kakak dan Adik, Luluk Amelia, Erlita Desi Cahyuni, dan Candra Andreanto, yang selalu memberikan dukungan dan kebersamaan yang tak ternilai.
3. Prof. Dr. Nazaruddin Malik, S.E., M.Si, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang
4. Prof. Ilyas Masudin, ST., MLogSCM.Ph.D, selaku Dekan Fakultas Teknik Informatika
5. Ir. Galih Wasis Wicaksono, S.Kom.,M.Cs, selaku Ketua Program Studi Informatika
6. Kepada Bapak Ir. Wahyu Andhyka Kusuma, S.Kom., M.Kom dan Ibu Lailatul Husniah, S.ST., MT., selaku dosen pembimbing yang telah memberi masukan dalam penyusunan tugas akhir.
7. Teman-teman seperjuangan, khususnya Bagas, Izull, dan Ihza, yang telah mendampingi penulis sejak awal perkuliahan hingga saat ini. Terima kasih atas dukungan, semangat, serta kebersamaan yang sangat berharga.
8. Tidak lupa, penulis menyampaikan terima kasih kepada Kurnia Indah P.D dan diri sendiri atas segala upaya, semangat, dan ketekunan yang telah diberikan selama menempuh perjalanan studi ini.

Dengan penuh harap semoga jasa kebaikan mereka diterima Allah SWT. dan semoga kita semua senantiasa dalam lindungan serta tuntunan-Nya.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah Subhanallahu Wa Ta'ala atas limpahan rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Shalallahu'Alaihi Wassalam. Atas kehendak dan karunia Allah penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul:

### **“SOLUSI DESAIN APLIKASI KESEHATAN MENTAL MENGGUNAKAN METODE UX JOURNEY”**

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Teknik di Universitas Muhammadiyah Malang. Selain itu penulis berharap skripsi ini dapat memperluas Pustaka dan pengetahuan utamanya dalam Teknik Informatika. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh karena itu penulis berharap saran yang membangun, agar kedepannya menjadi lebih baik dan bermanfaat. Penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan baik yang disengaja maupun tidak disengaja.

Malang, 04 Mei 2025



Febriyanto

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| LEMBAR PERSETUJUAN.....  | I    |
| LEMBAR PENGESAHAN .....  | II   |
| LEMBAR PERNYATAAN .....  | III  |
| ABSTRAK.....   | IV   |
| ABSTRACT.....  | V    |
| KATA PERSEMBAHAN.....  | VI   |
| KATA PENGANTAR.....  | VII  |
| DAFTAR ISI .....   | VIII |
| DAFTAR GAMBAR .....  | XI   |
| DAFTAR TABEL.....  | XIII |
| DAFTAR LAMPIRAN.....   | XIV  |
| BAB I PENDAHULUAN .....  | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....   | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....  | 4    |
| 1.3 Tujuan .....   | 4    |
| 1.4 Batasan Masalah .....  | 4    |
| BAB II STUDI LITERATUR .....   | 5    |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....   | 5    |
| 2.2 Kerangka Teori.....  | 8    |
| 2.2.1 Kesehatan Mental Remaja.....                                   | 8    |
| 2.2.2 Kemudahan Remaja Untuk Mencari Mood Booster .....              | 8    |
| 2.2.3 Tingkat Kemudahan Remaja Untuk Berkonsultasi Ke Psikolog ..... | 9    |
| 2.3 UX Journey .....   | 10   |
| 2.4 Konteks Penelitian .....   | 11   |
| 2.5 Studi Kelayakan .....  | 13   |
| 2.6 Teknik Pengumpulan Data .....                                    | 15   |
| 2.7 Validasi dan Verifikasi.....                                     | 15   |
| BAB III METODE PENELITIAN.....                                       | 17   |
| 3.1 Tahapan Penelitian .....   | 17   |
| 3.2 Populasi dan Sampel .....  | 19   |

|   |   |           |
|---|---|-----------|
| 3.3                                     | Prosedur Pengumpulan Data .....                         | 20        |
| 3.4                                     | Teknik dan Prosedur Analisi Data .....                  | 23        |
| 3.5                                     | Validasi dan Verifikasi .....                           | 24        |
| 3.6                                     | Penarikan Kesimpulan .....                              | 27        |
| 3.7                                     | Etika, Pertimbangan Etis, dan konflik kepentingan ..... | 28        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b> |   | <b>30</b> |
| 4.1                                     | Discover .....  | 30        |
| 4.1.1                                   | Hypothesis .....  | 30        |
| 4.2                                     | Explore .....   | 32        |
| 4.2.1                                   | Prepared Question .....                                 | 33        |
| 4.2.2                                   | Meet Stakeholder .....                                  | 34        |
| 4.2.3                                   | Findings .....  | 34        |
| 4.2.4                                   | Index Card/Sticky Notes .....                           | 35        |
| 4.2.5                                   | Map Interview .....                                     | 38        |
| 4.2.6                                   | Identify Significant Behaviour Variabel .....           | 39        |
| 4.2.7                                   | Synthesize Characteristics and Relevant Goals .....     | 40        |
| 4.2.8                                   | Check for Redundancy and Completeness .....             | 41        |
| 4.2.8.1                                 | Validation .....  | 41        |
| 4.2.8.2                                 | Verification .....                                      | 42        |
| 4.2.9                                   | Persona .....   | 43        |
| 4.2.10                                  | Customer Journey .....                                  | 45        |
| 4.2.11                                  | User Scenario and User Stories .....                    | 47        |
| 4.2.12                                  | Site Map .....  | 48        |
| 4.2.13                                  | Wireframing .....                                       | 49        |
| 4.3                                     | Test .....  | 53        |
| 4.3.1                                   | Qualitative & Quantitative Selection .....              | 53        |
| 4.3.2                                   | A/B Testing .....                                       | 53        |
| 4.3.3                                   | Verification .....                                      | 57        |
| 4.3.4                                   | Objective Behavioral Variable .....                     | 58        |
| 4.3.5                                   | Acceptance Criteria .....                               | 58        |
| 4.3.5.1                                 | Usability Testing .....                                 | 61        |
| 4.4                                     | Listen (Follow Up) .....                                | 62        |

|  |    |
|--|----|
| 4.5 Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan ..... | 63 |
| 4.6 Metrik Persyaratan .....                   | 63 |
| 4.7 Desain Perangkat Lunak .....               | 64 |
| 4.7.1 Use Case Diagram .....                   | 64 |
| 4.7.2 Use Case Description .....               | 65 |
| 4.7.3 Use Case Model .....                     | 68 |
| 4.7.4 Use Case Logic.....                      | 71 |
| 4.8 Diskusi .....                              | 76 |
| BAB V.....                                     | 78 |
| KESIMPULAN DAN SARAN.....                      | 78 |
| 5.1 Kesimpulan .....                           | 78 |
| 5.2 Saran .....                                | 78 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                            | 79 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4. 1 Styky note untuk responden1 ditandai dengan (P1).....            | 36 |
| Gambar 4. 2 Sticky note untuk responden 2 ditandandai dengan (P2) .....      | 36 |
| Gambar 4. 3 Sticky note untuk responden 3 ditandai dengan (p3) .....         | 37 |
| Gambar 4. 4 Sticky note untuk pengguna responden 4 ditandai dengan (p4)..... | 37 |
| Gambar 4. 5 Sticky note untuk pengguna responden 5 ditandai dengan (p5)..... | 38 |
| Gambar 4. 6 Map Interview .....  | 39 |
| Gambar 4. 7 Synthesize Characteristics and Relevant Goals .....              | 41 |
| Gambar 4. 8 Persona 1 .....  | 44 |
| Gambar 4. 9 Persona 2 .....  | 45 |
| Gambar 4. 10 Customer Journey Mapping (persona 1) .....                      | 46 |
| Gambar 4. 11 Customer Journey Mapping (persona 2) .....                      | 47 |
| Gambar 4. 12 User Scenario dan Stories .....                                 | 48 |
| Gambar 4. 13 Sitemap.....  | 48 |
| Gambar 4.14 A/B Testing Halaman Login.....                                   | 53 |
| Gambar 4.15 A/B Testing Halaman Home.....                                    | 54 |
| Gambar 4.16 A/B Testing Halaman Meditasi .....                               | 54 |
| Gambar 4.17 Testing Halaman Tes Stres .....                                  | 55 |
| Gambar 4. 18 A/B Testing Halaman Konseling.....                              | 55 |
| Gambar 4.19 A/B Testing Halaman Profil Psikolog .....                        | 56 |
| Gambar 4.20 Pengujian A/B Testing sebelum dan sesudah Solusi Desain.....     | 56 |
| Gambar 4.21 Positif Case Acceptance Criteria Halaman Login .....             | 59 |
| Gambar 4.22 Negatif Case Acceptance Criteria Halaman login.....              | 59 |
| Gambar 4.23 Positif Case Acceptance Criteria Halaman Tes Stres .....         | 60 |
| Gambar 4.24 Positif Case Acceptance Criteria Halaman Meditasi.....           | 60 |
| Gambar 4.25 Positif Case Acceptance Criteria Halaman Konsultasi .....        | 61 |
| Gambar 4.26 Negatif Case Acceptance Criteria Halaman Konsultasi.....         | 61 |
| Gambar 4.27 Usability Testing.....   | 62 |
| Gambar 4.28 Grafik Pengukuran Metrik Persyaratan.....                        | 63 |
| Gambar 4.29 Use Case Diagram.....  | 64 |
| Gambar 4.30 Uscase Model Login Pengguna.....                                 | 68 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.31 Uscase Model Tes Stres .....  | 69 |
| Gambar 4.32 Uscase Model Meditasi .....   | 70 |
| Gambar 4.33 Uscase Model Konsultasi ..... | 70 |
| Gambar 4.34 Graph Login Pengguna.....     | 71 |
| Gambar 4.35 Graph Tes Stres .....         | 73 |
| Gambar 4.36 Graph Logic Meditasi.....     | 74 |
| Gambar 4.37 Graph Logic Konsultasi .....  | 75 |

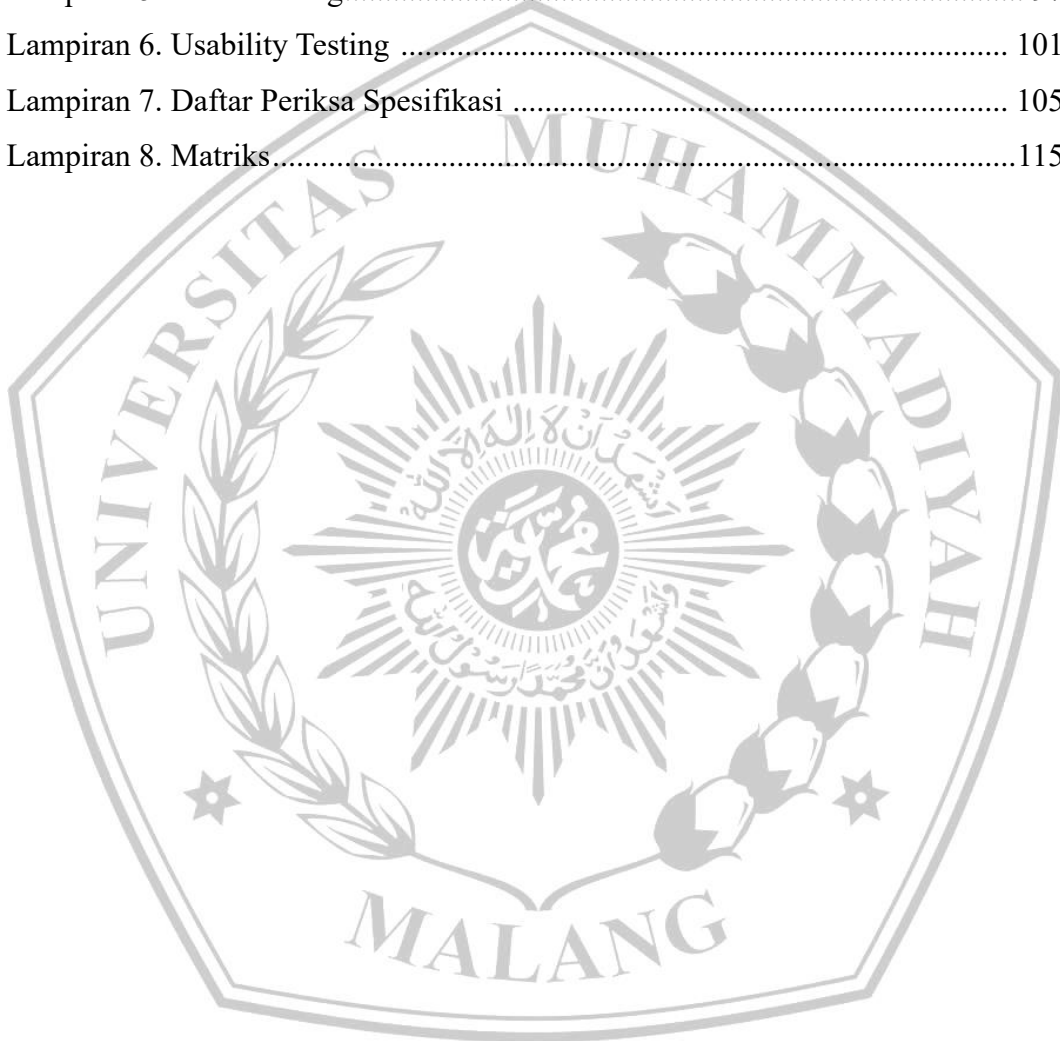


## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2.1 Celah Penelitian.....                 | 6  |
| Tabel 2.2 Competitor Analysis.....              | 11 |
| Tabel 2.3 SWOT Analysis.....                    | 14 |
| Tabel 3.1 Populasi.....                         | 19 |
| Tabel 3.2 Prosedur pengumpulan data.....        | 22 |
| Tabel 3.3 User Requirement Metric [43]. .....   | 27 |
| Tabel 4.1 Hypothesis.....                       | 31 |
| Tabel 4.2 Identify Behavioral Variable.....     | 31 |
| Tabel 4.3 Prepared Question.....                | 33 |
| Tabel 4.4 Pattern Explanation.....              | 40 |
| Tabel 4.5 Significant Behaviour Pattern.....    | 40 |
| Tabel 4.6 Hasil Verifikasi.....                 | 43 |
| Tabel 4.7 Wireframing.....                      | 49 |
| Tabel 4.8 Verification.....                     | 57 |
| Tabel 4.9 Observed Behavior Variable.....       | 58 |
| Tabel 4.10 Use Case Description (UC - 001)..... | 65 |
| Tabel 4.11 Use Case Description (UC - 002)..... | 66 |
| Tabel 4.12 Use Case Description (UC - 003)..... | 66 |
| Tabel 4.13 Use Case Description (UC - 004)..... | 67 |
| Tabel 4.14 Verifikasi Logic Login Pengguna..... | 72 |
| Tabel 4.15 Verifikasi Logic Tes Stres.....      | 73 |
| Tabel 4.16 Verifikasi Logic Meditasi.....       | 74 |
| Tabel 4.17 Verifikasi Logic Konsultasi.....     | 75 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 1. Review Aplikasi Kompetitor .....               | 83  |
| Lampiran 2. Review Aplikasi Yang Dijadikan Referensi ..... | 85  |
| Lampiran 3. Transkrip Wawancara.....                       | 87  |
| Lampiran 4. Surat Pernyataan .....                         | 95  |
| Lampiran 5. Maze Testing.....                              | 97  |
| Lampiran 6. Usability Testing .....                        | 101 |
| Lampiran 7. Daftar Periksa Spesifikasi .....               | 105 |
| Lampiran 8. Matriks.....                                   | 115 |



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. I. Nuraini, "Studi Deskriptif Proses Penggunaan Aplikasi Kesehatan Mental (Studi Kasus: Aplikasi Teduh)," Jan. 2024.
- [2] Silvana Galderisi, "The need for a consensual definition of mental health," Jan. 2024, doi: 10.1002/wps.21150.
- [3] A. Nurhaeni, D. E. Marisa, and T. Oktiany, "PENINGKATAN PENGETAHUAN TENTANG GANGGUAN KESEHATAN MENTAL PADA REMAJA," vol. 01, no. 01, 2022.
- [4] F. Florensa, N. Hidayah, L. Sari, F. Yousrihatin, and W. Litaqia, "Gambaran Kesehatan Mental Emosional Remaja," *J. Kesehat.*, vol. 12, no. 1, pp. 112–117, Jun. 2023, doi: 10.46815/jk.v12i1.125.
- [5] F. dr.Rizal, "Ini Pengertian dan 7 Aktivitas yang Dapat Dijadikan Mood Booster," *halodoc*, Jan. 2024, [Online]. Available: <https://www.halodoc.com/artikel/ini-pengertian-dan-7-aktivitas-yang-dapat-dijadikan-mood-booster>
- [6] C. S. Sulistyana and A. P. Lestari, "Durasi Penggunaan Media Sosial dengan Perubahan Mood Mahasiswa Saat Perkuliahan Online," *Adi Husada Nurs. J.*, vol. 8, no. 1, p. 43, Aug. 2022, doi: 10.37036/ahnj.v8i1.226.
- [7] A. Kusmawati, "Modul Konseling," 2019. [Online]. Available: [https://repository.umj.ac.id/4233/2/MODUL%20KONSELING\\_ATI%20KUSMAWATI\\_KESOS%20.pdf?shem=sswnst](https://repository.umj.ac.id/4233/2/MODUL%20KONSELING_ATI%20KUSMAWATI_KESOS%20.pdf?shem=sswnst)
- [8] Rizal makarim, "Konseling," *halodoc*, 2024, [Online]. Available: <https://www.halodoc.com/kesehatan/konseling>
- [9] N. R. H. Qoyyimah, R. D. Noorrizki, M. Sa'id, J. Apriliana, and T. T. Isqy, "Efektivitas Konseling Sebaya sebagai Upaya Penguatan Kesehatan Mental Remaja Panti Asuhan," *J. Penelit. Pendidik. Psikol. DAN Kesehat. J-P3K*, vol. 2, no. 2, pp. 166–173, Aug. 2021, doi: 10.51849/j-p3k.v2i2.114.
- [10] S. A. Ns. Tatiana Siregar, S.kep.,MM.,M.kep S. kep, "Atasi kecemasan Perawat Dengan terapi self Healing Mindfulness Therapy Meditation," 2023. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Mq--EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Untuk+mengatasi+masalah+kesehatan+mental+di+kalangan+remaja+dan+mahasiswa,+pengembangan+aplikasi+kesehatan+mental+yang+komprehensif+dan+aman+sangat+penting,+termasuk+fitur+meditasi,+latihan+pernapasan,+dan+konsultasi+dengan+profesional.+Fasilitas+aktivitas+mood+booster+seperti+olahraga+dan+hobi,+serta+kampanye+pengelolaan+stres+melalui+workshop,+dapat+membantu+mengurangi+stres.&ots=zYC1oBqm1e&sig=ZEXmn8I8eweSW3YOoGj9aDEVvcM&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Mq--EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Untuk+mengatasi+masalah+kesehatan+mental+di+kalangan+remaja+dan+mahasiswa,+pengembangan+aplikasi+kesehatan+mental+yang+komprehensif+dan+aman+sangat+penting,+termasuk+fitur+meditasi,+latihan+pernapasan,+dan+konsultasi+dengan+profesional.+Fasilitas+aktivitas+mood+booster+seperti+olahraga+dan+hobi,+serta+kampanye+pengelolaan+stres+melalui+workshop,+dapat+membantu+mengurangi+stres.&ots=zYC1oBqm1e&sig=ZEXmn8I8eweSW3YOoGj9aDEVvcM&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- [11] Ns. W. Freska,M.kep, "Advokasi Kesehatan Mental," 2023. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=gU\\_-EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Selain+itu,+menyediakan+fasilitas+olahraga,+kegiatan+hobi,+dan+workshop+pengelolaan+stres,+serta+layanan+konseling+sangat+penting,+kolaborasi+dengan+pemerintah+dan+LSM,+akan+mendukung+upaya+ini.%5B%5D&ots=-yXsZOauSZ&sig=EREIPiTC-7BinSpEdMTXE-ewu4c&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=gU_-EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Selain+itu,+menyediakan+fasilitas+olahraga,+kegiatan+hobi,+dan+workshop+pengelolaan+stres,+serta+layanan+konseling+sangat+penting,+kolaborasi+dengan+pemerintah+dan+LSM,+akan+mendukung+upaya+ini.%5B%5D&ots=-yXsZOauSZ&sig=EREIPiTC-7BinSpEdMTXE-ewu4c&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

- [12] N. F. Ramadhani, W. A. Kusuma, and B. S. Wiyono, "Penerapan Technology for Child Pada TPQ Ar-Rahman Dengan Menggunakan Metode UX Journey," vol. 6, no. 2, pp. 129–140, 2024.
- [13] R. W. Muzaki, "Perancangan UI/UX Fitur Kebugaran Lansia Untuk Membangun Desain Aplikasi Konsultasi Kesehatan Lansia Menggunakan UX Journey," *J. Repos.*, vol. 6, no. 1, pp. 37–48, 2024, doi: 10.22219/repositor.v6i1.31837.
- [14] I. Saputro, "Tips Memilih Psikolog dan Psikiater yang Tepat," Mar. 2023, [Online]. Available: <https://www.klikdokter.com/psikologi/kesehatan-mental/tips-memilih-psikolog-dan-psikiater-yang-tepat>
- [15] Alodokter, "Tentang ALODOKTER." [Online]. Available: <https://www.alodokter.com/about>
- [16] Halodoc, "Syarat dan Ketentuan Halodoc." [Online]. Available: <https://www.halodoc.com/syarat-dan-ketentuan>
- [17] Talkspace, "What is Talkspace and what is our mission?" [Online]. Available: <https://help.talkspace.com/hc/en-us/articles/360000286323-What-is-Talkspace-and-what-is-our-mission>
- [18] R. F. Cintra, M. S. Y. Cruz, T. G. Kochi, and I. Ribeiro, "Análise SWOT na perspectiva do cliente de empresa de serviço," *Ágora Rev. Divulg. Científica*, vol. 27, pp. 95–116, Jul. 2022, doi: 10.24302/agora.v27.3837.
- [19] C. Namugenyi, S. L. Nimmagadda, and T. Reiners, "Design of a SWOT Analysis Model and its Evaluation in Diverse Digital Business Ecosystem Contexts," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 159, pp. 1145–1154, 2019, doi: 10.1016/j.procs.2019.09.283.
- [20] A. Rahman Hidayatullah and W. Andhyka Kusuma, "Penggunaan User Persona untuk Evaluasi Pengalaman Pengguna LMS dan Mengidentifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak," *J. Syntax Admiration*, vol. 2, no. 9, pp. 1629–1642, Sep. 2021, doi: 10.46799/jsa.v2i9.301.
- [21] A. Hasad, "VERIFIKASI DAN VALIDASI DALAM SIMULASI MODEL".
- [22] R. Yunitarini, "Implementasi Perangkat Lunak Electronic Customer Relationship Management (E-CRM) dengan Metode Framework of Dynamic CRM," vol. 6, no. 1, 2012.
- [23] A. S. Dewi, "PENGARUH PENGGUNAAN WEBSITE BRISIK.ID TERHADAP PENINGKATAN AKTIVITAS JURNALISTIK KONTRIBUTOR," *Komunika*, vol. 17, no. 2, pp. 1–14, Sep. 2021, doi: 10.32734/komunika.v17i2.7560.
- [24] P. Pandit and S. Tahiliani, "AgileUAT: A Framework for User Acceptance Testing based on User Stories and Acceptance Criteria," *Int. J. Comput. Appl.*, vol. 120, no. 10, pp. 16–21, Jun. 2015, doi: 10.5120/21262-3533.
- [25] J. Sheng, H. Liu, and B. Wang, "Research on the Optimization of A/B Testing System Based on Dynamic Strategy Distribution," *Processes*, vol. 11, no. 3, p. 912, Mar. 2023, doi: 10.3390/pr11030912.
- [26] R. Giandini, C. Pons, and G. Baum, "Formalizing Relations between Use Cases in the Unified Modeling Language".
- [27] M. Mustaqim, "METODE PENELITIAN GABUNGAN KUANTITATIF KUALITATIF/MIXED METHODS SUATU PENDEKATAN ALTERNATIF," Jun. 2016.

- [28] W. A. Kusuma, A. H. Jantan, N. I. Admodisastro, and N. M. Norowi, "Reframed Design Thinking and Feasibility Analysis of UX Journey: Integrating User Experience and User Requirement for Solo Software Development," Jan. 11, 2023. doi: 10.20944/preprints202301.0190.v1.
- [29] N. F. Amin, S. Garancang, and K. Abunawas, "KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN".
- [30] I. S. D. Suswantari and H. Retnawati, "PENILAIAN KINERJA GURU SMA SWASTA DI KABUPATEN SUKOHARJO DAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI," *J. Eval. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, 2016.
- [31] Nielsen, "How Many Test Users in a Usability Study?," *Nielsen Norman Group* 2012, 2012, [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>
- [32] W. Sulistyawati and S. Trinuryono, "ANALISIS (DESKRIPTIF KUANTITATIF) MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MODEL BLENDED LEARNING DI MASA PANDEMI COVID19," 2022.
- [33] S. Sadiq, M. Umer, S. Ullah, S. Mirjalili, V. Rupapara, and M. Nappi, "Discrepancy detection between actual user reviews and numeric ratings of Google App store using deep learning," *Expert Syst. Appl.*, vol. 181, p. 115111, Nov. 2021, doi: 10.1016/j.eswa.2021.115111.
- [34] Ardiansyah, Risnita, and M. S. Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *J. IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 1–9, Jul. 2023, doi: 10.61104/ihsan.v1i2.57.
- [35] V. Melinda and M. Zainil, "Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur)," vol. 4, 2020.
- [36] A. Rijali, "ANALISIS DATA KUALITATIF," *Alhadharah J. Ilmu Dakwah*, vol. 17, no. 33, p. 81, Jan. 2019, doi: 10.18592/alhadharah.v17i33.2374.
- [37] O. I. Agusta, "Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif".
- [38] J. Sun, "Research and Application of Statistical Method of Data Reduction Based on Empirical Distribution".
- [39] A. L., and M. U. M., "Data Collection, Presentation and Analysis," *Res Tech Comput Sci Inf Syst Cybersecurity*, [Online]. Available: [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-30031-8\\_7](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-30031-8_7)
- [40] "Qualitative Data Analysis: An Overview of Data Reduction, Data Display and Interpretation," *Res. Humanit. Soc. Sci.*, Nov. 2020, doi: 10.7176/RHSS/10-21-02.
- [41] R. Klimek and P. Szwed, "FORMAL ANALYSIS OF USE CASE DIAGRAMS".
- [42] M. N. Hoda and Bharati Vidyapeeth's Institute of Computers Applications and Management, Eds., *Proceedings of the 5th National Conference on Computing for Nation Development (10th - 11th March, 2011) INDIACom-2011: held in New Delhi*. New Delhi: Bharati Vidyapeeth's Institute of Computer Applications and Management (BVICAM), 2011.
- [43] Andhyka Kusuma, Wahyu, "The process to optimize your resource for the quality User Requirement", [Online]. Available: <https://github.com/uxjourney/requirement/blob/main/UX%20Journey%20Version%202022.pdf>

- [44] M. Syahrani, "Membangun Kepercayaan Data dalam Penelitian Kualitatif," *Prim. Educ. J. PEJ*, vol. 4, no. 2, pp. 19–23, Dec. 2020, doi: 10.30631/pej.v4i2.72.
- [45] C. Bradshaw, S. Atkinson, and O. Doody, "Employing a Qualitative Description Approach in Health Care Research," *Glob. Qual. Nurs. Res.*, vol. 4, p. 233339361774228, Jan. 2017, doi: 10.1177/2333393617742282.
- [46] V. Y. P. Ardhana, "Analisis Usability Testing pada SITIDES Menggunakan System Usability Scale dan PIECES Framework," *Bull. Inform. Data Sci.*, vol. 1, no. 2, p. 89, Nov. 2022, doi: 10.61944/bids.v1i2.41.





### FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

**Nama Mahasiswa : FEBRIYANTO**  
**NIM : 202110370311350**  
**Judul TA : SOLUSI DESAIN APLIKASI KESEHATAN MENTAL MENGGUNAKAN METODE UX JOURNEY**

#### Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

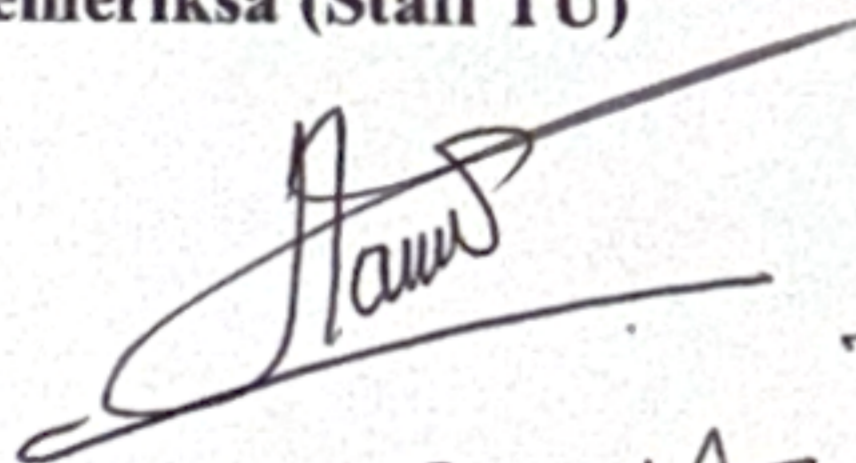
| No. | Komponen Pengecekan                | Nilai Maksimal Plagiarisme (%) | Hasil Cek Plagiarisme (%) * |
|-----|------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------|
| 1.  | Bab 1 – Pendahuluan                | 10 %                           | 8%                          |
| 2.  | Bab 2 – Daftar Pustaka             | 25 %                           | 18%                         |
| 3.  | Bab 3 – Analisis dan Perancangan   | 25 %                           | 21%                         |
| 4.  | Bab 4 – Implementasi dan Pengujian | 15 %                           | 9%                          |
| 5.  | Bab 5 – Kesimpulan dan Saran       | 5 %                            | 0%                          |
| 6.  | Makalah Tugas Akhir                | 20%                            | 4%                          |

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

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

**Mengetahui,**

**Pemeriksa (Staff TU)**

  
 (.....)  
 Agus Mulyono