

# Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Konsultasi dan Meditasi Untuk Masalah Kecemasan

<sup>1</sup>Yogi Ilham Fiqriansyah, <sup>2</sup>Rangga Gelar Guntara, <sup>3</sup>Adi Prehanto

<sup>1, 2, 3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>1</sup>[yogiilham.f@upi.edu](mailto:yogiilham.f@upi.edu), <sup>2</sup>[ranggagelar@upi.edu](mailto:ranggagelar@upi.edu), <sup>3</sup>[adiprehanto2020@upi.edu](mailto:adiprehanto2020@upi.edu)

## ABSTRAK

Kesehatan mental menjadi isu yang sering muncul akhir-akhir ini. bagaimana tidak, menurut data sebanyak 34,9% remaja memiliki masalah kesehatan mental pada kurun waktu tertentu. Salah satu masalah kesehatan mental yang sering dialami adalah masalah kecemasan. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah rancangan desain produk berupa aplikasi yang bisa membantu para pengguna yang mengalami masalah kecemasan dengan memberikan layanan konsultasi dan meditasi untuk meminimalisir dampak dari masalah kecemasan. Proses pengerjaan penelitian ini menggunakan metode design thinking dengan lima tahapan utama yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Design thinking merupakan salah satu metode perancangan dimana pada prosesnya, design thinking akan berfokus pada permasalahan yang dialami pengguna dengan memberikan solusi sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Beberapa masalah yang dicoba untuk diatasi dalam penelitian ini adalah masalah dimana pengguna ingin melakukan konsultasi namun tidak bisa mendatangi profesional secara langsung, selain itu juga permasalahan lainnya adalah bagaimana memberikan solusi untuk calon pengguna yang ingin mengalihkan perasaan cemasnya dengan memberikan fitur meditasi. Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan aplikasi yang dirancang sesuai alur dari design thinking dengan 5 tahap, serta aplikasi ini berhasil mendapatkan nilai yang positif dari pengguna serta mendapatkan nilai 81,5 pada perhitungan *usability testing* menggunakan metode *system usability scale*.

**Kata Kunci:** Desain Aplikasi, Design Thinking, Kecemasan, User Interface, Usability Testing

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman dan semakin terus bertambahnya generasi-generasi yang baru, isu kesehatan mental menjadi isu yang sering dibicarakan saat ini. Kesehatan mental merupakan sebuah kemungkinan yang terjadi pada kondisi seseorang dalam semua aspek perkembangan, seperti fisik, pemikiran dan perasaan yang stabil dan sejalan dengan perkembangan orang lain (Fakhriyani, 2019). Berdasarkan pada hasil studi *Indonesia-National Adolescent Mental Health Survey* (I-NAMHS), Sebanyak 34.9% atau sebanyak 15.5 juta remaja memiliki satu masalah pada kesehatan mentalnya dalam kurun waktu 12 bulan terakhir dan sebanyak 5.5% atau sejumlah 2.45 juta remaja di Indonesia memiliki gangguan kesehatan pada mentalnya dalam kurun waktu 12 bulan terakhir (Mawaddah & Prastya, 2023). Kesehatan mental ini sangatlah penting untuk terus dijaga dan dirawat dengan maksimal supaya tidak terjadi gangguan atau masalah pada kesehatan mental, terutama untuk para remaja yang emosi dan pikirannya tidak stabil, masalah kesehatan mental bisa menyebabkan terganggunya produktivitas dan dan kualitas hidup itu sendiri.

Salah satu jenis dari masalah kesehatan mental yang sering dialami adalah gangguan kecemasan. Di Indonesia sendiri, banyak para remaja yang mengalami masalah kesehatan mental khususnya pada jenis gangguan kecemasan yang berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh *Indonesia National Adolescent Mental Health Survey* (I-NAMHS) mendapatkan hasil penelitian

bahwa gangguan mental yang paling banyak dialami oleh remaja di Indonesia adalah gangguan cemas dengan gabungan antara ketakutan sosial dan gangguan kecemasan secara menyeluruh yaitu sebesar 37% yang kemudian diikuti oleh gangguan depresi mayor sebanyak 10%, gangguan perilaku sebesar 9%, dan gangguan stress trauma sebanyak 5%. (Gloria, 2022).

Kecemasan merupakan hal yang normal yang bisa saja terjadi pada diri manusia ketika menghadapi sebuah ancaman atau sebuah kekhawatiran. Salah satu contoh dari kecemasan ialah ketika seorang mahasiswa yang belajar dengan serius karena merasa khawatir tidak bisa mendapatkan nilai yang baik dalam ujian. Kecemasan itu bisa menjadi berbahaya ketika rasa cemas itu terlalu berlebihan atau jauh lebih besar dari apa yang seharusnya, bahkan kecemasan itu sendiri bisa berbahaya ketika dirasakan tanpa adanya ancaman yang terjadi (Sany, 2022).

Kecemasan sendiri juga bisa muncul dari faktor internal dan eksternal seseorang, dari faktor internal adalah ketika seseorang tidak bisa atau kurang mampu dalam menemukan solusi untuk perasaannya sendiri, terutama ketika dirinya terlalu banyak memendam perasaan marah atau frustrasi dalam waktu yang lama. Sedangkan faktor eksternal sendiri bisa berasal dari lingkungan tempat seseorang tinggal yang memberikan pola pikir terhadap dirinya sendiri atau orang lain, seperti ketika ada pengalaman yang buruk terhadap keluarga atau teman yang membuat diri seseorang *insecure* terhadap lingkungannya sendiri (Nugraha, 2020).

Dari masalah kesehatan mental terutama pada gangguan kecemasan dan beriringan dengan perkembangan bisnis teknologi yang ada dan diiringi dengan perkembangan smartphone yang semakin menggenakan fitur-fitur canggih yang bisa memudahkan pengguna smartphone itu sendiri (Guntara & Famytra, 2017), penelitian ini akan menjadi sebuah penelitian dengan merancang sebuah desain aplikasi tentang masalah kesehatan mental terutama pada masalah gangguan kecemasan dengan menyediakan fitur konsultasi serta meditasi yang bisa membantu calon pengguna dengan menggunakan metode design thinking. Design thinking sendiri merupakan suatu metode pendekatan yang bisa digunakan sebagai sebuah inovasi yang strategis dalam proses perancangan sebuah aplikasi dan dengan pendekatan terhadap pengguna melalui proses empati yang ada dalam salah satu prosesnya. Design Thinking juga berfokus pada penggabungan antara si desainer dengan pengguna dengan memfokuskan kepada ide yang berdasarkan pada pemikiran, perasaan, dan perilaku dari pengguna. (Soedewi dkk., 2022)

## TINJAUAN PUSTAKA

### Kesehatan Mental

Kesehatan mental merupakan sebuah keadaan seseorang yang memungkinkan berkembangnya segala aspek perkembangan baik itu aspek fisik, intelektual, dan emosional yang stabil dan sejalan dengan perkembangan orang lain, sehingga berikutnya mampu untuk berinteraksi dengan lingkungan yang ada di sekitarnya (Fakhriyani, 2019). Ini berarti kesehatan mental merupakan sebuah hal yang penting bagi manusia untuk menjalani kehidupan sebagai makhluk hidup, namun tidak menutup kemungkinan bahwa manusia bisa mengalami masalah kesehatan mental. Masalah kesehatan sendiri merupakan sebuah ketidakmampuan manusia dalam menyesuaikan dirinya pada tuntutan atau kondisi lingkungan yang mengakibatkan kesehatan mentalnya terganggu (Sarmini dkk., 2023). Salah satu dari masalah kesehatan mental menurut World Health Organization (2022) adalah masalah kecemasan dimana ini bisa ditandai dengan perasaan takut dan perasaan khawatir yang berlebihan yang juga diikuti oleh gangguan perilaku lainnya. Gejalanya cukup parah sehingga bisa mengakibatkan penderitaan yang signifikan kepada penderita.

### User Interface

Menurut Galitz (2007), *user interface* merupakan bagian penting dari komputer dan sebuah perangkat lunak yang bisa dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dan bisa dipahami secara

langsung oleh manusia. Bisa dikatakan bahwa user interface itu berupa teknik atau mekanisme dari tampilan antarmuka yang bisa berinteraksi dengan pengguna. Dari pernyataan tersebut, *user interface* bisa diartikan sebagai bagian dari komputer atau perangkat lunak yang memegang kendali pada tampilan antarmuka untuk pengguna dan menyediakan interaksi yang bisa memuaskan pengguna dengan sistem yang dibuat.

### User Experience

Pengalaman pengguna atau *user experience* merupakan pengalaman yang akan dirasa oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi atau produk yang dibuat, pengalaman pengguna ini juga akan menentukan tingkat kegunaan dan kenyamanan dari aplikasi kita (Utama, 2020). Pengalaman pengguna juga mewakili pengalaman atau perasaan pengguna ketika menggunakan aplikasi kita (Henim & Sari, 2020). Dari penjelasan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa *user experience* atau pengalaman pengguna merupakan sebuah pengalaman pengguna yang diperoleh pengguna ketika mereka memakai atau menjalankan aplikasi yang kita buat dengan melakukan interaksi tertentu.

### Design Thinking

Design Thinking merupakan suatu metode pemecahan masalah yang berorientasi pada pengguna atau user. Proses dari design thinking itu dimulai dengan mengumpulkan informasi tentang pengguna berdasarkan apa yang mereka butuhkan yang kemudian akan diolah untuk dibuatkan solusi yang kreatif, setelah solusi ditemukan maka dilanjutkan dengan membuat representasi dari solusi yang diberikan dan kemudian akan dilakukan pengujian dari hasil representasi yang dibuat hingga mendapatkan respon atau umpan balik (Fauzi & Sukoco, 2019). Menurut Prasetyo (2021), Design thinking merupakan metode yang dipakai untuk mencari dan menemukan solusi dari sebuah masalah melalui proses yang bekerja sama dengan pengguna sehingga menghasilkan suatu produk yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna. Metode design thinking ini juga menekankan pada proses desain yang dapat memberikan solusi dari masalah yang ada. Selain daripada itu, metode ini juga bisa menghasilkan banyak ide-ide baru dan inovatif.



Gambar 1 Tahap Design Thinking

Sumber: medium.com

### Usability Testing

*Usability testing* merupakan pengujian dari kegunaan produk yang bisa menunjukkan seberapa mahir pengguna ketika menggunakan produk, seberapa efisien dan efektif aplikasi dalam membantu pengguna mencapai tujuan, dan apakah pengguna puas dengan aplikasi yang mereka uji (Utama, 2020). Dari pengertian tersebut, bisa disimpulkan bahwasanya *usability testing* merupakan metode pengujian produk kepada pengguna pengguna dalam sebuah perancangan aplikasi dan mengambil serta menganalisa data yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah kegunaan, pengumpulan data, dan mengukur kepuasan pengguna.

Pada usability testing, calon pengguna atau *user* akan diberikan tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh penguji. Penguji akan melakukan pengamatan tentang apakah *user* berhasil untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, selanjutnya penguji juga akan mengidentifikasi berapa waktu

yang dibutuhkan oleh *user* saat menyelesaikan tugas yang diberikan, dan penguji akan meminta pendapat dari pengguna terkait aplikasi atau tugas yang dikerjakan untuk selanjutnya dilakukan analisa untuk pengembangan atau koreksi untuk kinerja dari aplikasi tersebut (Manik, 2021). Dalam melakukan usability testing, terdapat jumlah pengguna yang dibutuhkan dengan bergantung pada besarnya ukuran dari suatu proyek yang dibuat. Jika proyek tersebut berukuran kecil, 5 calon pengguna sudah bisa memenuhi kriteria pengujian pada proyek aplikasi tersebut dan dapat dilakukan dimana saja sesuai dengan tempat *user* berada (Lazar dkk., 2017).

### System Usability Scale

Dalam *usability testing* terdapat salah satu metode yang umum digunakan, yaitu *system usability scale* (SUS) yang dibuat oleh *John Brooke* pada tahun 1986 dengan melakukan evaluasi produk atau sistem informasi dengan melihat tiga aspek utama yaitu *adjective rating*, *grade scale*, *acceptability* yang melibatkan pengguna akhir (Manik, 2021). Penilaian dengan menggunakan metode SUS ini memiliki ketentuan sebagai berikut:

1. Hasil nilai yang diperoleh dari pernyataan nomor ganjil maka akan dikurangi dengan angka 1
2. Hasil nilai yang diperoleh dari pernyataan nomor genap maka angka 5 akan dikurangi dengan hasil nilai yang didapat
3. Kemudian semua nilai akan dijumlahkan dan dikalikan dengan 2,5.

Kemudian hitung total skor rata-rata dengan menjumlahkan seluruh skor yang kemudian dibagi dengan jumlah responden:

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

Keterangan:

$\tilde{x}$  = skor rata-rata

$\sum x$  = jumlah skor

$n$  = jumlah responden

### Cognitive Walkthrough

Metode *cognitive walkthrough* adalah salah satu metode evaluasi pendekatan yang berguna untuk menilai seberapa mudah pengguna mempelajari suatu produk aplikasi atau sebuah perangkat (Kusrina, 2023). Untuk melaksanakan pengujian dengan menggunakan metode *cognitive walkthrough*, terdiri dari tiga hingga lima orang responden yang kemudian diberikan skenario dari penggunaan aplikasi yang dibuat. Pengujian pada metode ini dapat dihitung dari beberapa aspek seperti efektifitas, efisiensi, dan kemudahan. Menurut Nielsen (2001) perhitungan tersebut bisa menggunakan rumus seperti berikut;

$$Effectiveness = \frac{Success\ Task}{Total\ Task} \times 100\%$$

Pada nilai efektifitas ini disarankan berada pada lebih dari sama dengan 78% untuk bisa dikatakan efektif dan siap digunakan. Namun, jika kurang dari itu maka sebaiknya perlu dilakukan perbaikan desain pada aplikasi. Sementara untuk rumus efisiensi adalah sebagai berikut:

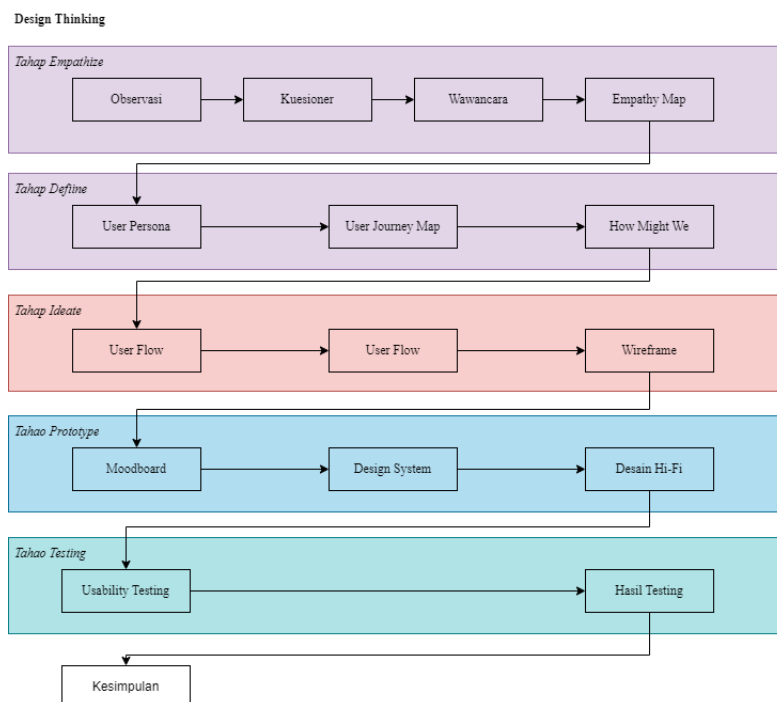
$$Efficiency = \frac{Total\ time\ of\ success\ task}{Total\ time\ taken} \times 100\%$$

Nilai standar untuk pengukuran efisiensi ini berada pada 50% untuk suatu produk aplikasi bisa dikatakan sebagai aplikasi yang efisien dan ramah untuk digunakan pengguna (Pane, 2023).

## METODE PENELITIAN

### Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dengan tahapan seperti yang ada pada gambar 3.1, *Design thinking* merupakan metode yang bisa digunakan untuk mencari solusi dari sebuah masalah dengan berkolaborasi langsung dengan calon pengguna dengan 5 tahapan utama seperti *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* (Wibowo & Setiaji, 2020).



Gambar 2. Desain Penelitian

### Empathize

Empathize merupakan tahap pertama dari metode design thinking, yang memiliki tujuan untuk memahami masalah yang dihadapi secara mendalam. Pada tahap *empathize* ini akan dilakukan dengan melakukan proses pengumpulan data dengan melakukan observasi, kuesioner, dan wawancara. Setelah semua data dikumpulkan maka semua data akan diolah menjadi *empathy map* yang akan dibagi kepada 4 bagian utama seperti *does*, *feel*, *says*, dan *think*.

### Define

Pada tahap *define* ini akan dilakukan proses pendefinisian masalah yang telah dikumpulkan. Setelah mendapatkan pokok utama dari permasalahan yang ada, akan dilakukan identifikasi dialami guna mencari ide serta solusi dengan cara melakukan pengumpulan data guna mengetahui kebutuhan pengguna.

### Ideate

Setelah semua masalah telah selesai didefinisikan dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna, maka pada tahap *ideate* ini akan melakukan proses pengembangan ide dengan sebanyak mungkin yang nantinya akan ditentukan skala prioritas fitur apa yang akan dibuat untuk menentukan solusi mana yang dapat diimplementasikan dan paling efektif. mengetahui kebutuhan pengguna.

### Prototype

Setelah mendapatkan gambaran alur dari aplikasi yang ingin dibuat serta fitur-fitur yang ada untuk memecahkan masalah yang sedang terjadi, maka tahap selanjutnya adalah merancang sebuah desain prototipe sesuai kerangka solusi yang dibuat. Pada tahap *prototype* ini pula bisa mendapatkan masalah pada setiap purwarupa yang dibuat sehingga dapat dilakukan perbaikan dan bisa menghasilkan produk atau aplikasi yang lebih baik (Wibowo & Setiaji, 2020).

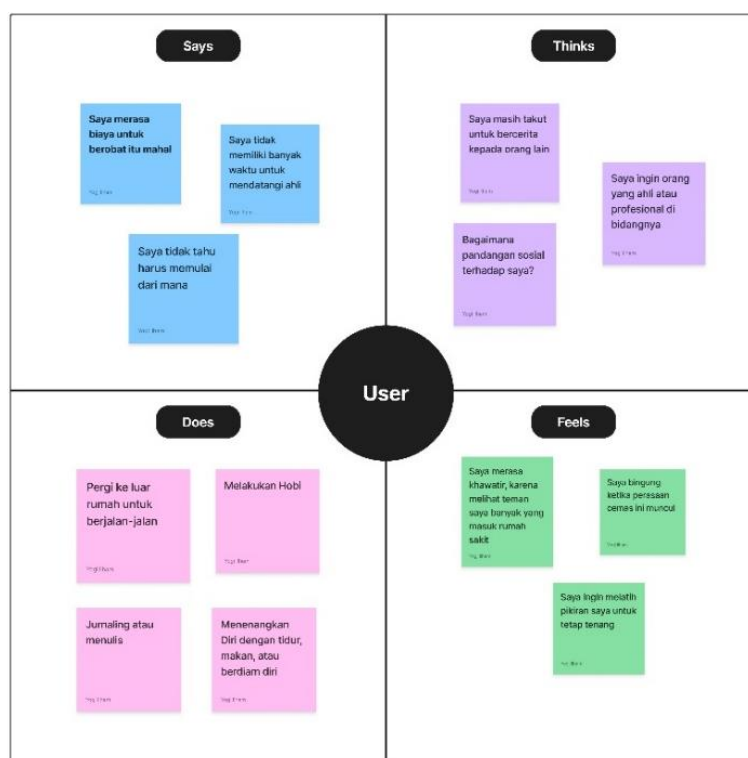
## Testing

Pada tahap testing ini, akan dilakukan pengujian dari hasil prototype yang sudah dibuat untuk mengetahui seberapa baik aplikasi dalam menyelesaikan atau mengatasi masalah yang dihadapi. Pada pengujian kali ini, penulis akan melakukannya dengan dua metode pengukuran yaitu usability testing dengan metode system usability scale dengan pertanyaan untuk SUS dan dengan menggunakan matriks perhitungan dari cognitive walkthrough dengan skenario yang menyesuaikan dengan aplikasi dan menggunakan maze sebagai alat ukur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Tahap Empathize

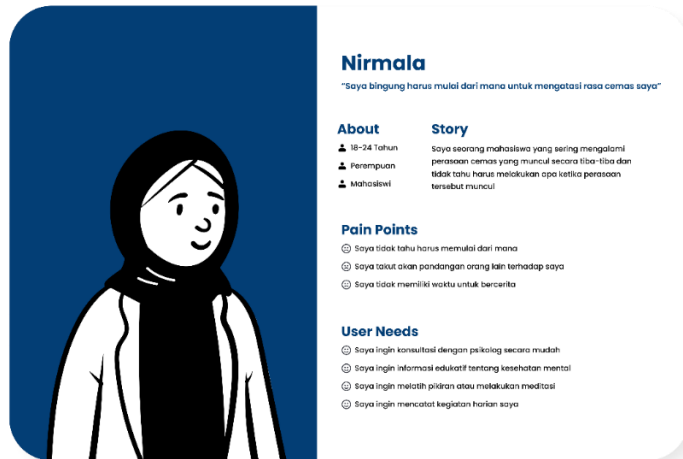
Tahap pertama pada penelitian ini adalah tahap empathize atau tahap empati pada tahap ini menghasilkan sebuah empathy map, dimana pada empathy map ini terdapat beberapa masalah yang diambil dari beberapa masalah yang sering dialami oleh calon pengguna. Berikut hasil empathy map yang dihasilkan, dari hasil empathy map ini masih banyak calon pengguna yang merasa tidak tahu harus mulai dari mana untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya.



Gambar 3. Desain Penelitian

### Hasil Tahap Define

Tahap Define merupakan tahap selanjutnya dimana data yang sudah dikumpulkan akan didefinisikan ke dalam sebuah user persona yang menggambarkan siapa target atau gambaran calon pengguna yang akan menggunakan aplikasi. Berikut user persona yang dihasilkan pada penelitian kali ini.



Gambar 4. User Persona

### Hasil Tahap Ideate

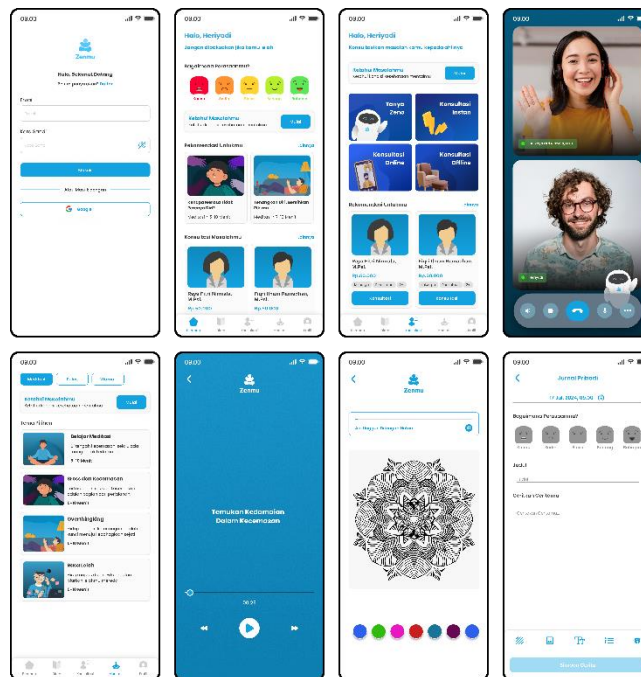
Pada tahap *ideate* ini penulis mulai melakukan perancangan, seperti membuat wireframe dari aplikasi yang akan dirancang. *Wireframe* sendiri merupakan sebuah sketsa dari aplikasi yang akan dibuat, *wireframe* pada penelitian kali ini seperti pada gambar 4.3



Gambar 5. Wireframe

### Hasil Tahap Prototype

Pada tahap *prototype* ini merupakan tahap untuk mengerjakan *high fidelity design* atau desain dengan semua komponen yang mendekati hasil seutuhnya yang nantinya akan dilanjutkan dengan menjadikannya sebuah *prototype*. Berikut hasil desain yang sudah dibuat seperti pada gambar 4.4.



Gambar 6. Wireframe

### Hasil Tahap Testing

Pada tahap *testing* dalam penelitian ini, penulis menggunakan salah satu metode yaitu *cognitive walkthrough* dengan metrik effectiveness, efficiency, dan learnability responden pengujian yang dilakukan kepada 5 orang dengan kriteria pernah merasakan rasa cemas berlebih dan ingin untuk meminimalisir perasaannya tersebut.

$$Efficiency = \frac{Total\ time\ of\ success\ task}{Total\ time\ taken} \times 100\%$$

$$Efficiency = \frac{882}{882} \times 100\%$$

$$Efficiency = 100\%$$

Dari perhitungan tersebut didapatkan dari total waktu yang yang berhasil dikerjakan oleh responden yaitu sebanyak 882 detik dibagi dengan jumlah keseluruhan waktu ketik responden mengerjakan skenario yang diberikan, maka dapat disimpulkan bahwa design aplikasi yang dibuat memiliki metrik efficiency yaitu 100% atau bisa dikatakan sangat baik.

$$Effectiveness = \frac{Success\ Task}{Total\ Task} \times 100\%$$

$$Effectiveness = \frac{30}{30} \times 100\%$$

$$Effectiveness = 100\%$$

Dari hasil perhitungan yang terdapat diatas, nilai effectiveness pada aplikasi ini yaitu 100% atau bisa dikatakan efektif dikarenakan semua responden berhasil mengerjakan semua *task* atau tugas

sesuai dengan skenario yang diberikan. Kemudian untuk score SUS yang didapat adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil SUS

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai (Jumlah*2,5)
<b>R1</b>	3	4	4	4	4	3	3	4	4	0	33	<b>82,5</b>
<b>R2</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	<b>70</b>
<b>R3</b>	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	35	<b>87,5</b>
<b>R4</b>	3	4	4	1	4	4	4	4	4	2	34	<b>85</b>
<b>R5</b>	3	4	4	4	3	2	4	4	4	1	33	<b>82,5</b>
	<b>Rata-Rata</b>											<b>81,5</b>

### KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa masalah kesehatan mental menjadi masalah yang sangat penting untuk diatasi atau diminimalisir, dari permasalahan tersebut pun penelitian ini menghasilkan sebuah desain dari sebuah aplikasi yang bisa membantu pengguna untuk menyelesaikan atau meminimalisir dampak dari rasa cemas atau kesehatan mental pengguna. Desain aplikasi yang dibuat dengan menggunakan metode design thinking dengan melalui tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing* ini memperoleh hasil yang baik dimana mendapatkan nilai 100% pada pengujian efficiency dan effectiveness, serta mendapatkan nilai 81,5 pada pengukuran menggunakan *system usability scale*.

### REFERENSI

- Fakhriyani, D. V. (2019). Kesehatan mental. *Pamekasan: duta media publishing*.
- Fauzi, A. H., & Sukoco, I. (2019). Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 37–45.
- Galitz, W. O. (2007). *The essential guide to user interface design: an introduction to GUI design principles and techniques*. John Wiley & Sons.
- Gloria. (2022, Oktober 24). *Hasil Survei I-NAMHS: Satu dari Tiga Remaja Indonesia Memiliki Masalah Kesehatan Mental - Universitas Gadjah Mada*. [ugm.ac.id](https://ugm.ac.id). <https://ugm.ac.id/id/berita/23086-hasil-survei-i-namhs-satu-dari-tiga-remaja-indonesia-memiliki-masalah-kesehatan-mental/>
- Guntara, R. G., & Famytra, R. A. (2017). Pembangunan Aplikasi Panduan Memasak Menggunakan Sensor Proximity Sebagai Fitur Air Gesture Pada Platform Android. *J. Ilm. Komput. dan Inform*, 1(1), 1–9.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 471553.
- Kusrina, C. A. (2023). *Kolaborasi design sprint method dan activity centered design pada perancangan UI/UX aplikasi filantropi (studi kasus: DKM Masjid Raya Vila Inti Persada)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Lazar, J., Feng, J. H., & Hochheiser, H. (2017). *Research methods in human-computer interaction*. Morgan Kaufmann.
- Manik, V. (2021). *Evaluasi Usability pada Aplikasi Mobile ACC. ONE menggunakan System Usability Scale (SUS) dan Usability Testing* [Doctoral Dissertation]. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Mawaddah, N., & Prastya, A. (2023). Upaya Peningkatan Kesehatan Mental Remaja Melalui Stimulasi Perkembangan Psikososial Pada Remaja. *DEDIKASI SAINTEK Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 115–125.

- 
- Nielsen, J. (2001, Februari 17). *The Simplest Usability Metric*. <https://www.nngroup.com/articles/success-rate-the-simplest-usability-metric/>
- Nugraha, A. D. (2020). Memahami Kecemasan: Perspektif Psikologi Islam. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(1), 1–22.
- Pane, A. F. F. (2023). *Evaluasi User Interface pada Aplikasi Ancol Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Usability Evaluation Methods*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Prasetyo, M. A., Rozikin, M. C., & Dewi, R. S. (2021). Perancangan User Interface (UI) & User Experience (UX) Aplikasi Pencari Kost ABC di Kota XYZ Menggunakan Metode Design Thinking. *Aisyah Journal of Informatics and Electrical Engineering Universitas Aisyah Pringsewu*, 3(1).
- Sany, U. P. (2022). Gangguan Kecemasan Dan Depresi Menurut Perspektif Al Qur'an'. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(1), 1262–1278.
- Sarmini, S., Putri, A., Maria, C., Syahrias, L., & Mustika, I. (2023). Penyuluhan Mental Health Upaya Untuk Meningkatkan Kesehatan Mental Remaja. *Monsu'ani Tano Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 154–161.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). *Penerapan metode design thinking pada perancangan website umkm kirihuci*.
- Utama, B. (2020). *Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes*.
- WHO. (2022, Juni 8). *Mental disorders*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-disorders>
- Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *AUTOMATA*, 1(2).