

**PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI *SELF CARE*  
KESEHATAN MENTAL UNTUK MAHASISWA UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
DENGAN METODE *USER-CENTERED DESIGN***

**SKRIPSI**

**Program Studi Sistem Informasi  
Jenjang Sarjana**



**Oleh**

**Daffak Afif Adiibah (09031282025094)**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
JULI 2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI *SELF CARE***  
**KESEHATAN MENTAL UNTUK MAHASISWA UNIVERSITAS SRIWIJAYA**  
**DENGAN METODE *USER-CENTERED DESIGN***

**SKRIPSI**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian  
Studi di Program Studi Sistem Informasi

**Oleh**

**Daffak Afif Adiubah**

**NIM 09031282025094**

**Indralaya, Juni 2024**

**Pembimbing**



**Pacu Putra, B.CS., M.CS**

**NIP 198912182013011201**

**Ketua Jurusan Sistem Informasi**



**Ahmad Rifai, S.T., M.T**

**NIP 197910202010121003**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 28 Juni 2024

Nama : Daffak Afif Adibah

NIM : 09031282025094

Judul : Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi *Self Care*  
Kesehatan Mental Untuk Mahasiswa Universitas Sriwijaya  
Dengan Metode *User Centered Design*

Komisi Penguji:

1. Ketua : Ahmad Rifai, S.T., M.T.
2. Sekretaris : Putri Eka Septiyuni, M.T
3. Pembimbing : Pacu Putra Suarli, B.CS., M.CS.
4. Penguji : Allsela Meiriza, M.T.



Mengetahui  
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, M.T  
NIP. 197910202010121003

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daffak Afif Adiubah  
NIM : 09031282025094  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi *Self Care* Kesehatan Mental Untuk Mahasiswa Universitas Sriwijaya Dengan Metode *User Centered Design*

Hasil Pengecekan Software iThenticate/Turnitin: 4%

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan atau plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan atau plagiat dalam laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun



Palembang, 5 Juni 2024



Daffak Afif Adiubah

NIM.09031282025094

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*“First say to yourself what you would be; and then do what you have to do.”*

- Epictetus

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- Allah SWT
- Diriku Sendiri
- Kedua Orang Tua, dan Keluarga Besar
- Dosen Jurusan Sistem Informasi
- Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya
- Sahabat dan Rekan Seperjuangan Penulis Selama Menempuh Pendidikan.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah dan karunia-nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi *Self Care* Kesehatan Mental Untuk Mahasiswa Universitas Sriwijaya Dengan Metode *User Centered Design*”

Peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tak langsung. Dalam kesempatan kali ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT. yang telah memberikan anugrah berupa kesehatan, kesempatan dan juga ilmu yang bermanfaat sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Ayah dan Bunda yang senantiasa mendoakan saya, memberikan dukungan baik secara finansial maupun mental sebagai motivasi saya untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat waktu.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin S.SI., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
5. Bapak Pacu Putra, B.CS., M.CS. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang senantiasa memberikan arahan, dukungan, motivasi dan ilmu yang bermanfaat selama proses penelitian
6. Bapak Fathoni, MMSI selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan akademik selama masa perkuliahan.

7. Segenap jajaran dosen, pegawai dan staff Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membantu jalannya studi saya secara langsung ataupun tidak langsung
8. Keluarga besar yang telah memberikan dukungan serta motivasi selama menempuh studi di Universitas Sriwijaya.
9. Teman-teman dekat seperjuangan peneliti dari Core Team PP, dan FMB yang telah memberikan inspirasi, motivasi, serta dukungan dalam bangku perkuliahan sampai ke tahap penyelesaian tugas akhir dan akhir masa studi peneliti.
10. Teman-teman seperjuangan Sistem Informasi Reguler A 2020 dan Sistem Informasi Angkatan 2020 yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam pengerjaan tugas akhir dan perjalanan kuliah.
11. Teman-teman organisasi Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi yang telah menjadi wadah untuk belajar dan mencari ilmu serta pengalaman yang tidak didapatkan di bangku kelas.
12. Teman-teman komunitas Google Developer Students Club dan Valorant Indonesia Community yang telah menjadi wadah untuk menyalurkan hobi, minat, serta bersosialisasi selama perjalanan kuliah.
13. Teman-teman, mentor dan coach dari tim Eunoia di Infinite Learning yang selalu memberikan dukungan dan motivasi untuk peneliti selama proses belajar di Infinite Learning maupun di perkuliahan
14. Teman-teman alumni SMP dan SMA peneliti yang saling memberikan dukungan dan motivasi selama proses perkuliahan hingga penyelesaian tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik yang membangun sehingga peneliti dapat melihat kembali kesalahan yang ditemukan sebagai cerminan untuk tesis dari peneliti di masa yang akan datang.

Palembang, 6 Juni 2024

Daffak Afif Adibah

NIM. 09031282025094



**PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI *SELF CARE*  
KESEHATAN MENTAL UNTUK MAHASISWA UNIVERSITAS  
SRIWIJAYA DENGAN METODE *USER-CENTERED DESIGN***

Oleh

**Daffak Afif Adiibah 09031282025094**

**ABSTRAK**

Kurangnya media terkait kesehatan mental di lingkungan akademik Universitas Sriwijaya dapat mempengaruhi kesehatan mental mahasiswa yang sedang menempuh studi, terutama setelah adanya peningkatan masalah gangguan kesehatan mental pasca pandemi COVID-19, maka dari itu diperlukan media lainnya yang ditujukan untuk *self care* kesehatan mental yang dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh mahasiswa Universitas Sriwijaya. Tujuan penelitian ini adalah merancang antarmuka aplikasi *self care* kesehatan mental untuk mahasiswa Universitas Sriwijaya berdasarkan pengalaman pengguna. Metode perancangan antarmuka yang digunakan adalah *User-Centered Design* yang terdiri dari 4 tahap, yaitu menentukan konteks penggunaan, menentukan kebutuhan penggunaan dan organisasi, membuat desain solusi, dan mengevaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna. Hasil penelitian berupa desain antarmuka aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media *self care* kesehatan mental untuk mahasiswa Universitas Sriwijaya, dan hasil perancangan desain antarmuka menggunakan *user centered design* dan *system usability scale* menunjukkan tingkat kepuasan pengguna puas dan dapat diterima oleh pengguna.

**Kata Kunci :** antarmuka pengguna, aplikasi, kesehatan mental, mahasiswa, *user centered design*, *system usability scale*

***DESIGNING USER INTERFACE OF MENTAL HEALTH SELF-CARE  
APPLICATION FOR SRIWIJAYA UNIVERSITY STUDENTS WITH USER-  
CENTERED DESIGN METHOD***

*By*

**Daffak Afif Adiibah 09031282025094**

**ABSTRACT**

The lack of mental health-related media in Sriwijaya University's academic environment can affect the mental health of students who are studying, especially after the increase in mental health problems after the COVID-19 pandemic, so other media aimed at mental health self-care is needed that can be utilized and used by Sriwijaya University students. The purpose of this research is to design the interface of a mental health self-care application for Sriwijaya University students based on user experience. The interface design method used is User-Centered Design which consists of 4 stages, namely determining the context of use, determining the needs of use and organization, creating a solution design, and evaluating the design against user needs. The results of the research are in the form of an application interface design that can be used as a mental health self-care media for Sriwijaya University students, and the results of designing the interface design using user centered design and system usability scale show the level of user satisfaction is satisfied and acceptable to users.

**Keywords:** *user interface, application, mental health, college student, user centered design, system usability scale*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>ABSTRACT</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1 <i>User Interface</i> .....	5
2.2 <i>Usability Evaluation</i> .....	5
2.3 Aplikasi <i>Self Care</i> Kesehatan Mental.....	5
2.4 <i>User Centered Design</i> .....	6
2.5 <i>System Usability Scale</i> .....	8
2.6 <i>Prototype</i> .....	11
2.7 Figma.....	12
2.8 Penelitian Terdahulu.....	12
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	20
3.1 Objek Penelitian .....	20
3.2 Jenis Pengumpulan Data.....	20
3.2.1 Sampel Penelitian.....	20
3.3 Metode Penelitian.....	21

3.3.1	Identifikasi .....	22
3.3.1.1	Studi Literatur.....	22
3.3.2	<i>Understand Context of Use</i> .....	22
3.3.2.1	Wawancara .....	22
3.3.3	<i>Specify the User and Organizational Requirement</i> .....	22
3.3.3.1	User Persona .....	23
3.3.4	<i>Produce Design Solution</i> .....	23
3.3.5	<i>Evaluate Design agaisnt the Requirement</i> .....	23
3.3.6	Kesimpulan .....	24
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>25</b>
4.1	Identifikasi.....	25
4.2	<i>Understand and Specify Context of Use</i> .....	25
4.2.1	Wawancara.....	26
4.3	<i>Specify the User and Organizational Requirement</i> .....	32
4.3.1	<i>User Persona</i> .....	33
4.4	<i>Produce Design Solution</i> .....	38
4.4.1	<i>Information Architecture</i> .....	38
4.4.2	<i>Low-fidelity wireframe</i> .....	39
4.4.3	<i>High-fidelity wireframe</i> .....	44
4.5	<i>Evaluate Design Against the Requirement</i> .....	58
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>61</b>
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>62</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Tahapan <i>User-Centered Design</i> (ISO, 2019) .....	7
<b>Gambar 3. 1</b> Alur Penelitian Dilaksanakan .....	21
<b>Gambar 4. 1</b> <i>User Persona</i> Aisha Nuraini Kusuma .....	33
<b>Gambar 4. 2</b> <i>User Persona</i> Gatot Aria Pratama .....	34
<b>Gambar 4. 3</b> <i>User Persona</i> Alya Rusmi Saputri .....	34
<b>Gambar 4. 4</b> <i>Affinity Diagram</i> .....	35
<b>Gambar 4. 5</b> <i>Information Architecture</i> .....	39
<b>Gambar 4. 6 dan Gambar 4. 7</b> Lo-fi <i>Splash screen</i> dan <i>Onboarding screen</i> ....	40
<b>Gambar 4. 8 dan Gambar 4. 9</b> Halaman Daftar dan Masuk .....	40
<b>Gambar 4. 10 dan Gambar 4. 11</b> Halaman Menu utama dan Fasilitas Kesehatan Terdekat.....	41
<b>Gambar 4. 12 dan Gambar 4. 13</b> Halaman <i>Chatbot</i> .....	41
<b>Gambar 4. 14 dan Gambar 4. 15</b> Halaman Konsultasi dan Dukungan Terapi ..	42
<b>Gambar 4. 16</b> Halaman Riwayat.....	42
<b>Gambar 4. 17</b> Halaman <i>Screening</i> Kesehatan Mental.....	43
<b>Gambar 4. 18</b> Halaman Pengaturan dan Akun .....	43
<b>Gambar 4. 19</b> <i>Style Guideline</i> .....	45
<b>Gambar 4. 20</b> Komponen <i>High fidelity wireframe</i> .....	45
<b>Gambar 4. 21</b> Komponen <i>Low fidelity wireframe</i> .....	46
<b>Gambar 4. 22</b> Komponen <i>Information Architecture</i> .....	46
<b>Gambar 4. 23 dan Gambar 4. 24</b> Hi-fi <i>Splash screen</i> dan <i>Onboarding screen</i> ..	47
<b>Gambar 4. 25 dan Gambar 4. 26</b> Hi-fi halaman Daftar dan Masuk .....	48
<b>Gambar 4. 27</b> Hi-fi halaman Menu Utama .....	50
<b>Gambar 4. 28</b> Hi-fi halaman Fasilitas Kesehatan Terdekat.....	51
<b>Gambar 4. 29 dan Gambar 4. 30</b> Hi-fi halaman <i>Chatbot</i> .....	52
<b>Gambar 4. 31</b> Hi-fi halaman Konsultasi.....	53
<b>Gambar 4. 32</b> Hi-fi halaman Dukungan Terapi.....	54
<b>Gambar 4. 33</b> Hi-fi halaman Riwayat.....	55
<b>Gambar 4. 34 dan Gambar 4. 35</b> Hi-fi halaman <i>Screening</i> Kesehatan Mental .	56
<b>Gambar 4. 36 dan Gambar 4. 37</b> Hi-fi Pengaturan dan Personalisasi Akun .....	58

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Instrumen Pertanyaan SUS dalam bahasa Inggris.....	8
<b>Tabel 2. 2</b> Terjemahan Instrumen Pertanyaan SUS.....	9
<b>Tabel 2. 3</b> Poin/Skor <i>System Usability Scale</i> .....	11
<b>Tabel 2. 4</b> Interpretasi Hasil Skor <i>System Usability Scale</i> .....	11
<b>Tabel 2. 5</b> Penelitian Terdahulu.....	13
<b>Tabel 4. 1</b> Identifikasi Pengguna .....	25
<b>Tabel 4. 2</b> Hasil Wawancara <i>User 1</i> .....	26
<b>Tabel 4. 3</b> Hasil Wawancara <i>User 2</i> .....	28
<b>Tabel 4. 4</b> Hasil Wawancara <i>User 3</i> .....	30
<b>Tabel 4. 5</b> <i>Point of View</i> Pengguna .....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Hasil Wawancara .....	A-1
<b>Lampiran 2</b> Surat Kesiediaan Membimbing.....	B-1
<b>Lampiran 3</b> Kartu Konsul.....	C-1
<b>Lampiran 4</b> Surat Keputusan Pembimbing Tugas Akhir .....	D-1
<b>Lampiran 5</b> Similarity Check .....	E-1
<b>Lampiran 6</b> Data Jawaban Responden .....	F-1
<b>Lampiran 7</b> Tabel Lengkap Hasil Evaluasi Skor SUS .....	G-1

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Pemanfaatan perkembangan teknologi informasi terus dirasakan dan menjadi kebutuhan utama dari rutinitas harian manusia saat ini. Penggunaan internet sebagai salah satu inovasi yang dihasilkan perkembangan teknologi informasi terus meningkat penggunaannya tiap tahun di Indonesia. Berdasarkan hasil Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah penduduk Indonesia yang telah terkoneksi internet pada tahun 2024 sudah mencapai jumlah 221 juta jiwa. Jumlah tingkat penetrasi internet di Indonesia terus menunjukkan peningkatan tiap tahun dihitung dari tahun 2018, dan jumlah ini meningkat pesat semenjak Indonesia terdampak pandemi COVID-19 pada tahun 2020.

Pandemi COVID-19 memiliki dampak yang signifikan ke berbagai aspek kehidupan manusia (Garretsen dkk., 2022). Selain berdampak ke kesehatan fisik, pandemi COVID-19 juga memunculkan permasalahan di bidang psikis, yaitu gangguan kesehatan mental. Hal ini dirasakan oleh semua tingkatan masyarakat tanpa terkecuali, termasuk pelajar (Asanov dkk., 2021). Menurut riset tentang kondisi kesehatan mental pelajar remaja ketika pandemi COVID-19 melanda Indonesia melaporkan bahwa setidaknya ada 60 % jumlah pelajar terdampak yang mengalami gangguan kesehatan mental tingkat sedang (Julianto et al., 2023). Beberapa survei riset yang dilaksanakan pada tahun 2022 juga melaporkan bahwa adanya korelasi antara COVID-19 dan gangguan kesehatan mental, seperti stress,



depresi, dan kecemasan, hasil ini dapat ditemukan di China (Zhang dkk., 2022), Itali (Napoli, 2022), Amerika Serikat (Kobayashi dkk., 2022).

Pelajar di tingkat perguruan tinggi mengalami beberapa penghambat untuk mendapatkan pertolongan terkait bantuan kesehatan mental, termasuk stigma, keinginan untuk mengatasi masalahnya sendiri, preferensi untuk konsultasi dengan teman dan keluarga, serta hambatan struktural dalam bentuk biaya pengobatan, waktu, transportasi dan penjadwalan (Ebert dkk., 2019). Sedangkan kebutuhan untuk layanan kesehatan mental pada Universitas terus meningkat dalam beberapa tahun kebelakang (Auerbach dkk., 2018;Lipson dkk., 2019)

Dalam usaha mengatasi kebutuhan terhadap platform *self-care* kesehatan mental yang muncul, metode perancangan antarmuka yang tepat dibutuhkan agar pengguna dapat menerima aplikasi dengan baik. Metode *user-centered design* fokus untuk memprioritaskan pengguna dan membentuk proyek dengan memperhatikan perasaan, kebutuhan, dan keinginan pengguna (Oti & Pitt, 2021).

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan sebelumnya, ada 4 kebutuhan fundamental dalam implementasi intervensi kesehatan mental *online*, yaitu kemudahan, personalisasi, privasi, dan gaya bahasa (Oti & Pitt, 2021). Riset terdahulu juga menyatakan bahwa pelajar memprioritaskan beberapa aspek utama, salah satunya adalah antarmuka pengguna yang baik (Nagar dkk., 2023).

Untuk mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan antarmuka untuk aplikasi *self-care* kesehatan mental untuk Universitas Sriwijaya, serta penelitian dengan judul **“Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi *Self Care* Kesehatan Mental**

## Untuk Mahasiswa Universitas Sriwijaya Dengan Metode *User-Centered Design*”

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang ditemukan adalah bagaimana cara merancang antarmuka aplikasi *Self Care* kesehatan mental untuk mahasiswa Universitas Sriwijaya yang sesuai dengan kebutuhan pengguna?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah penerapan metode *user-centered design* dalam tahap perancangan antarmuka aplikasi *self care* kesehatan mental untuk mahasiswa Universitas Sriwijaya dengan target hasil rancangan yang sesuai dengan kebutuhan & keinginan pengguna.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang telah dilakukan adalah pemberian rekomendasi serta pertimbangan dalam perancangan antarmuka kepada pengembang aplikasi tentang antarmuka yang dibutuhkan oleh pengguna pada aplikasi *self care* kesehatan mental untuk mahasiswa Universitas Sriwijaya.

### 1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian adalah berikut :

1. Untuk mengevaluasi desain menggunakan pengujian *usability*, menggunakan metode *System Usability Scale*

2. Responden yang dilibatkan pada penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Sriwijaya sebanyak 100 orang.
3. Pembuatan rancangan desain antarmuka dan *prototype* desain antarmuka menggunakan *tools* Figma,

## DAFTAR PUSTAKA

- Asanov, I., Flores, F., McKenzie, D., Mensmann, M., & Schulte, M. (2021). Remote-learning, time-use, and mental health of Ecuadorian high-school students during the COVID-19 quarantine. *World Development*, *138*, 105225. <https://doi.org/10.1016/j.worlddev.2020.105225>
- Auerbach, R. P., Mortier, P., Bruffaerts, R., Alonso, J., Benjet, C., Cuijpers, P., Demyttenaere, K., Ebert, D. D., Green, J. G., Hasking, P., Murray, E., Nock, M. K., Pinder-Amaker, S., Sampson, N. A., Stein, D. J., Vilagut, G., Zaslavsky, A. M., & Kessler, R. C. (2018). WHO World Mental Health Surveys International College Student Project: Prevalence and distribution of mental disorders. *Journal of Abnormal Psychology*, *127*(7), 623–638. <https://doi.org/10.1037/abn0000362>
- Bakker, D., & Rickard, N. (2018). Engagement in mobile phone app for self-monitoring of emotional wellbeing predicts changes in mental health: MoodPrism. *Journal of Affective Disorders*, *227*, 432–442. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.11.016>
- Barnum, C. M. (2021). Establishing the essentials. *Usability Testing Essentials*, 9–33. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-816942-1.00001-0>
- Ebert, D. D., Mortier, P., Kahlke, F., Bruffaerts, R., Baumeister, H., Auerbach, R. P., Alonso, J., Vilagut, G., Martínez, K. U., Lochner, C., Cuijpers, P., Kuechler, A., Green, J., Hasking, P., Lapsley, C., Sampson, N. A., & Kessler, R. C. (2019). Barriers of mental health treatment utilization among first-year college students: First cross-national results from the WHO World Mental Health International College Student Initiative. *International Journal of Methods in Psychiatric Research*, *28*(2). <https://doi.org/10.1002/mpr.1782>
- Ferrucci, F., Jorio, M., Marci, S., Bezenchek, A., Diella, G., Nulli, C., Miranda, F., & Castelli-Gattinara, G. (2021). A Web-Based Application for Complex Health Care Populations: User-Centered Design Approach. *JMIR Human Factors*, *8*(1), e18587. <https://doi.org/10.2196/18587>
- Garretsen, H., Stoker, J. I., Soudis, D., & Wendt, H. (2022). The pandemic that shocked managers across the world: The impact of the COVID-19 crisis on leadership behavior. *The Leadership Quarterly*, 101630. <https://doi.org/10.1016/j.leaqua.2022.101630>
- Herumurti, D., Bimantara, I. M. S., & Supriana, I. W. (2023). User-Centered Design-Based Approach in Scheduling Management Application Design and Development. *IPTEK The Journal for Technology and Science*, *34*(1), 26. <https://doi.org/10.12962/j20882033.v34i1.15088>

- International Organization for Standardization. (2019). *ISO 9241-210:2019 Ergonomics of human-system interaction Part 210: Human-centered design for interactive systems*.
- International Organization for Standardization. (2020). *ISO 9241-110:2020 Ergonomics of human-system interaction Part 110: Interaction principles*.
- Julianto, V., Sumintono, B., Wilhelmina, T. M., Almakhi, N. P. Z., & Avetazain, H. (2023). Mental health condition of vocational high school students during COVID-19 pandemic in Indonesia. *Asian Journal of Psychiatry*, 82. <https://doi.org/10.1016/j.ajp.2023.103518>
- Kobayashi, L. C., O'Shea, B. Q., Joseph, C., & Finlay, J. M. (2022). Acute relationships between mental health and cognitive function during the COVID-19 pandemic: Longitudinal evidence from middle-aged and older US adults. *SSM - Mental Health*, 2, 100097. <https://doi.org/10.1016/j.ssmmh.2022.100097>
- Lipson, S. K., Lattie, E. G., & Eisenberg, D. (2019). Increased Rates of Mental Health Service Utilization by U.S. College Students: 10-Year Population-Level Trends (2007–2017). *Psychiatric Services*, 70(1), 60–63. <https://doi.org/10.1176/appi.ps.201800332>
- Mizalfi, R., Gandhi, A., & Adrian, M. (2022). Evaluation and Improvement of User Interface for Online Passport Service Application using User Centered Design Approach. *2022 1st International Conference on Software Engineering and Information Technology (ICoSEIT)*, 144–149. <https://doi.org/10.1109/ICoSEIT55604.2022.10030059>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Seviana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nagar, R., Quirk, H. D., & Anderson, P. L. (2023). User experiences of college students using mental health applications to improve self-care: Implications for improving engagement. *Internet Interventions*, 34. <https://doi.org/10.1016/j.invent.2023.100676>
- Napoli, G. (2022). Stress and depressive symptoms among Italian mental health nurses during the COVID-19 pandemic, a cross-sectional study. *Archives of Psychiatric Nursing*, 36, 41–47. <https://doi.org/10.1016/j.apnu.2021.11.002>
- Nur Cahyo Wibowo, Tri Lathif Mardi Suryanto, Mu'tasim Billah, & Fajar Annas. (2022). Evaluating the Usability of Virtual Tour Application Using the System Usability Scale (SUS) Method. *IJCONSIST JOURNALS*, 3(2), 1–7. <https://doi.org/10.33005/ijconsist.v3i2.65>

- Oti, O., & Pitt, I. (2021). Online mental health interventions designed for students in higher education: A user-centered perspective. Dalam *Internet Interventions* (Vol. 26). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.invent.2021.100468>
- Pitale, A., & Bhungara, A. (2019). Human Computer Interaction Strategies — Designing the User Interface. *2019 International Conference on Smart Systems and Inventive Technology (ICSSIT)*, 752–758. <https://doi.org/10.1109/ICSSIT46314.2019.8987819>
- Rachmawati, E. (2020). Implementation of the user-centered design (UCD) method for designing web marketplace of qurban cattle sales in Indonesia. *Scientific Journal of Information System Technology*.
- Setiyawati, N., Dwi Purnomo, H., & Mailoa, E. (2022). User Experience Design on Visualization of Mobile-Based Land Monitoring System Using a User-Centered Design Approach. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 16(03), 47–65. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i03.28499>
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, 145–148. <https://doi.org/10.1109/ICACSIS.2016.7872776>
- Staiano, F. (2022). *Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop*. Packt Publishing Ltd.
- Suprpto, A. (2022). *Dasar-dasar Interaksi Manusia dan Komputer*. Universitas UIN Salatiga.
- Wu, C. V., Hasniati, & Izmy Alwiah Musdar. (2022). Implementation of User Centered Design Approach in User Interface Design and User Experience Website Worker's. *KHARISMA Tech*, 17(2), 71–84. <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v17i2.246>
- Yulianto, D., Baswara, A. R. C., Alhawariy, L., Prasasti, M. I., & Hariadi, G. A. (2023). Development of Information and Management System of Student Competition Groups through User-Centered Design Approach. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.23917/khif.v9i1.17974>
- Zhang, S., Zhu, K., Wang, S., Jin, X., Li, Y., Ding, K., Zhang, Q., & Li, X. (2022). A cross-sectional study about coronavirus fear of Chinese college students in school lockdowns during the COVID-19 pandemic. *Heliyon*, 8(7), e09892. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09892>