

Redesigning user interface of a mental health application with design thinking methodology case study: sehat jiwa = Perancangan ulang user interface aplikasi kesehatan jiwa dengan metodologi design thinking studi kasus: sehat jiwa

Aisyah Mughniya Imron, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20525417&lokasi=lokal>

Abstrak

Kondisi pandemi yang mengakibatkan peningkatan kasus kesehatan jiwa di Indonesia, memerlukan solusi untuk menyediakan layanan kesehatan jiwa yang efisien dan mudah diakses dimana seluruh masyarakat Indonesia dapat mengatasi kekhawatirannya. Orang-orang yang sadar akan kondisi kesehatan mentalnya dan ingin meningkatkan kesadarannya tentang pentingnya kesehatan mental adalah pengguna aplikasi seluler ini. Penelitian ini mengikuti metodologi design thinking dan menggunakan Kansei engineering untuk pengumpulan dan pemrosesan data, analisis komponen utama sebagai alat pengurangan dimensi faktor dengan solusi varimax yang diputar, dan kuadrat terkecil parsial untuk mendefinisikan elemen desain antarmuka pengguna. Hasil penelitian ini divisualisasikan dalam wireframes desain antarmuka pengguna menggunakan prototipe cepat dan dievaluasi menggunakan seperangkat ukuran penilaian pengujian kegunaan. Selain itu, mock-up yang dapat diklik dibuat untuk mewakili desain pengalaman pengguna. Penelitian ini menghasilkan dua desain antarmuka pengguna akhir yang sesuai dengan target pengguna.The pandemic condition has resulted in an increase in mental health cases in Indonesia, necessitating a solution to provide an efficient and easy-to-access mental health service where all Indonesians may solve their worries. People who are conscious of their mental health state and want to raise their awareness about the importance of mental health are the users of this mobile application. This research follows design thinking methodology and used Kansei engineering for data collection and processing, principal component analysis as a factor dimension reduction tool with rotated varimax solution, and partial least square for defining the user interface's design elements. The results of this study were visualized in user interface design wireframes using rapid prototyping and evaluated using a set of usability testing scoring measures. In addition, a clickable mock-up was created to represent the user experience design. This research resulted in two final user interface design suited for the user target.