

# Perancangan Prototipe Aplikasi Mobile Health Penanganan Gejala Gangguan Kecemasan Umum pada Remaja Menggunakan Systemic Design Framework = Prototype Development of Mobile Health Application for Handling Symptoms of Generalized Anxiety Disorder in Adolescents using Systemic Design Framework

Rayhan Maulana Akbar, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920542018&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Persebaran gangguan kesehatan mental pada remaja Indonesia menunjukkan angka yang cukup signifikan dimana sebanyak satu dari 20 remaja di Indonesia mengalami permasalahan ini. Gangguan kecemasan umum sebagai salah satu bagian dari gangguan kesehatan mental memiliki tingkat prevalensi paling tinggi serta memberikan dampak signifikan pada penurunan kualitas hidup seseorang. Meskipun dampak yang dihasilkan gangguan kecemasan umum cukup signifikan, belum ditemukan aplikasi spesifik yang berfokus untuk menangani gangguan kecemasan umum, terutama pada remaja. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali masalah dan kebutuhan pengguna terhadap penanganan gangguan kecemasan umum pada remaja Indonesia serta mengembangkan dan mengevaluasi prototipe aplikasi yang menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode desain systemic design framework yang sejalan dengan topik penelitian ini yaitu seputar permasalahan sustainable living. Proses perancangan prototipe menghasilkan solusi atau fitur utama berupa pre-assessment generalized anxiety disorder-7 (GAD-7), konsultasi ahli, komunitas, peer counselor, dan jurnal. Keseluruhan proses perancangan prototipe aplikasi melibatkan 28 responden wawancara serta 347 responden kuesioner mulai dari fase pengumpulan kebutuhan hingga evaluasi yang terdiri dari calon pengguna yang telah divalidasi menggunakan pre-assessment GAD-7, ahli psikolog, dan ahli desain pengalaman pengguna. Rancangan akhir prototipe dievaluasi oleh calon pengguna melalui usability testing, user interview, dan system usability scale sehingga memperoleh usability score sebesar 86, SUS score sebesar 78,3, serta beberapa masukan pada kegiatan user interview yang mengindikasikan aplikasi telah memenuhi kebutuhan pengguna namun membutuhkan perbaikan minor. Penelitian ini memberikan kontribusi secara praktikal kepada Ikatan Psikolog Klinis (IPK) Indonesia dan pengembang aplikasi kesehatan mental. dan kontribusi secara teoritis terhadap penjelasan penggunaan metode pengembangan systemic design framework.

.....The prevalence of mental health disorders among Indonesian teenagers shows a significant figure, with one in 20 teenagers in Indonesia experiencing these issues. Generalized anxiety disorder, as one of the mental health disorders, has the highest prevalence rate and significantly impacts a person's quality of life. Despite the significant impact of generalized anxiety disorder, no specific application has been found that focuses on addressing this issue, especially among teenagers. Therefore, this research aims to explore the problems and user needs regarding the management of generalized anxiety disorder among Indonesian teenagers. It also aims to develop and evaluate a prototype application as a solution to these problems. This research utilizes the systemic design framework method, which aligns with the research topic of sustainable living issues. The prototype design process results in a main solution or feature, including a pre-assessment using the Generalized Anxiety Disorder-7 (GAD-7) questionnaire, expert consultations, community support, peer counseling, and journal. The entire prototype design process involves 28 interview respondents and 347

questionnaire respondents, from the needs gathering phase to evaluation, which includes validated users through the GAD-7 test, psychologists, and user experience design experts. The final prototype design is evaluated by potential users through usability testing, user interviews, and the System Usability Scale, obtaining a usability score of 86 and an SUS score of 78.3. Additionally, user interviews provide feedback indicating that the application meets user needs but requires minor improvements. This research contributes practically through a clickable prototype that can be further developed by healthcare application developers. This research provides practical contributions to the Ikatan Psikolog Klinis (IPK) Indonesia and mental health application developers. It also offers theoretical contributions in explaining the use of the systemic design framework development method.