



**PERANCANGAN DESAIN UI/UX MOBILE APPLICATION MENTAL
HEALTH PADA PT KINEMA SYSTRANS MULTIMEDIA**

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual



Oleh:

ANGELA JESSICA FARON

21420100029

**UNIVERSITAS
Dinamika**

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

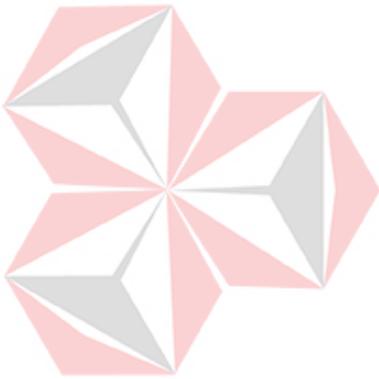
2024

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX MOBILE APPLICATION MENTAL
HEALTH PADA PT KINEMA SYSTRANS MULTIMEDIA**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mepadalesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik



Disusun Oleh :

Nama : Angela Jessica Faron

NIM : 21420100029

Program : S1 (Strata Satu)

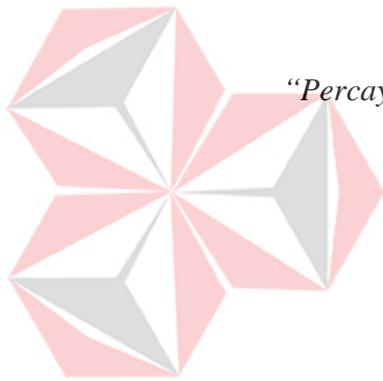
Jurusan : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

LEMBAR MOTTO



“Percayalah dengan diri sendiri, dengan percaya kamu akan kuat.”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



“Saya persembahkan laporan ini kepada orang-orang yang mendukung saya,

serta Universitas Dinamika.

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN DESAIN UI/UX MOBILE APPLICATION MENTAL HEALTH
PADA PT KINEMA SYSTRANS MULTIMEDIA

Laporan Kerja Praktik oleh

Angela Jessica Faron

NIM : 21420100029

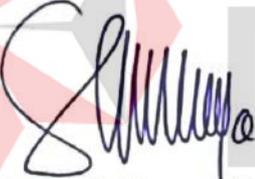
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 20 Juni 2024

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Program Director



Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds.

NIDN. 0721099105



Ari Nugrahanto, B.Ed, M.Sc.

NIP. IL-C21000042

Mengetahui,

Ketua Program Studi SI Desain Komunikasi Visual



Dhika Yuan Yurisma, M.Ds A.C.A

NIDN. 0720028701

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Angela Jessica Faron
NIM : 21420100029
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN UI/UX MOBILE APPLICATION
MENTAL HEALTH PADA PT KINEMA SYSTRANS
MULTIMEDIA**

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, dan pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah hanya sebagai referensi yang dicantumkan pada daftar pustaka dibawah.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 7 Juli 2024


METERAI
TEMPEL
D883C X296364230

Angela Jessica Faron

21420100029

ABSTRAK

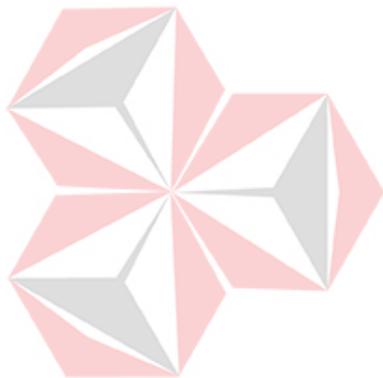
Mental Health merupakan hal yang penting bagi generasi muda saat ini, terlebih dengan tidak ada batasnya informasi melalui media sosial, semua orang lebih *aware* akan *mental health*. *Mental Health* yang merupakan masalah yang sering terabaikan namun berdampak besar di Indonesia. Dengan kemajuan teknologi saat ini, pembuatan aplikasi “SejiwaKu” akan membantu memberikan informasi serta kebutuhan pasien yang diagnosa penyakit mentalnya belum parah.

Sebelum membuat *Design* penulis dan tim melakukan riset terlebih dahulu menggunakan metode Design Thinking and Research Organizer. Riset ini berdasarkan pengalaman pribadi kelompok, pasien yang sudah menjalani pengobatan pada psikiater, tenaga ahli seperti psikologi industri dan organisasi, dan konselor. Data yang dicari adalah keluhan dari pasien, desain yang pas untuk pengguna kemudian teori psikologi yang relevan di zaman sekarang. Langkah selanjutnya adalah pembuatan desain, kemudian yang terakhir ada pengujian prototipe sebanyak dua kali. Pengujian prototipe yang pertama mendapat feedback dari orang perusahaan di PT Kinema Systrans Multimedia. Kemudian pengujian yang kedua mendapatkan feedback dari dosen program studi desain komunikasi visual, psikologi industri dan organisasi, konselor, orang umum kisaran umur 19-21 tahun dan dua pasien diagnosa sakit mental.

Setelah perancangan selama 2 bulan, aplikasi ini masih memiliki kekurangan. Seperti muncul pertanyaan, apakah pengobatan online dapat dilakukan. Kemudian muncul juga pertanyaan, bukankah pasien lebih suka jika berkonsultasi secara langsung. Akhirnya slogan SejiwaKu terbentuk sesuai

dengan pertanyaan ini maupun dengan riset yang telah dirangkum. Bunyi dari slogan ini adalah Stop Malu-Malu mulai di SejiwaKu aja. Dengan ini, jadilah Desain *UI/UX Mobile Application* SejiwaKu. Diharapkan aplikasi ini akan berguna untuk awal mula pengguna yang belum berani konsultasi dan ingin menjaga *Mental Health*.

Kata kunci: *Mental Health, Mobile Apps, UI/UX Design,*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Kata pengantar Puji dan Syukur selalu terpanjatkan atas kehadiran Allah SWT karena telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis. Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan akhir magang & studi independen bersertifikat sampai selesai. Diharapkan laporan akhir ini nanti dapat menjadi acuan untuk mahasiswa yang ikut program ini dapat lebih baik dari penulis.

Dibalik kesulitan atau hambatan penulis dalam pembuatan laporan akhir tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Rasa terima kasih penulis ucapkan kepada :

1. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku rektor Universitas Dinamika.
2. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA, selaku ketua program studi S1 Desain Komunikasi Visual.
3. Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing.
4. Ari Nugrahanto, B.Ed, M.Sc. selaku Program Director dari PT Kinema Systrans Multimedia.
5. Hasan Harahap selaku mentor yang selalu membimbing saya dalam MSIB.
6. Angelina Salvata Inulimang, Darma Muktabar, Ryan Rudmiansyah, Nur Faustina Fitri dan semua sahabat.

Jika terdapat kesalahan kata-kata ataupun penulisannya, penulis ucapkan mohon maaf. Terima kasih.

Surabaya, 09 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
1.5.1 Bagi Mahasiswa.....	4
1.5.2 Bagi Instansi/Perusahaan	5
1.5.3 Bagi Akademik	5
1.6 Pelaksanaan	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	7
2.1 Latar Belakang Perusahaan	7
2.2 Identitas Perusahaan	7
2.3 Logo Perusahaan.....	8
2.4 Visi dan Misi Perusahaan	8
2.5 Struktur Perusahaan.....	9
2.6 Lokasi Perusahaan	10

BAB III LANDASAN TEORI.....	11
3.1 UI/UX Design	11
3.1.1 User Interface.....	11
3.1.2 User Experience.....	15
3.2 Mobile Application	17
3.3 Mental Health.....	18
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	19
4.1 Penjelasan Pekerjaan.....	19
4.2 Posisi dalam Pekerjaan.....	19
4.3 Software	20
4.4 Mentoring.....	20
4.5 Learning Guidance.....	21
4.6 Proses Pengerjaan	22
4.6.1 Research Organizer.....	22
4.6.2 Pitstop	23
4.6.3 Figma	25
4.6.4 Maze.....	31
BAB V PENUTUP	37
5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
BIODATA.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

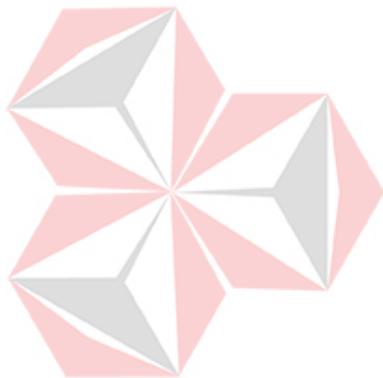
Halaman

Gambar 1. 1 Data Kasus Bunuh diri selama 5 tahun terakhir.....	1
Gambar 1. 2 Data Kasus Bunuh diri per 15 Maret 2024.....	2
Gambar 2. 1 Halaman depan Perusahaan.....	8
Gambar 2.2 Logo PT. Kinema Systrans Multimedia.....	8
Gambar 2.3 Struktur Perusahaan PT Kynema Systrans Multimedia.....	9
Gambar 2.4 Foto Maps Lokasi PT Kinema Systrans Multimedia.....	10
Gambar 3.1 elemen <i>back arrow</i>	11
Gambar 3.2 elemen <i>pop up windows</i>	12
Gambar 3.3 elemen <i>Input Control</i>	12
Gambar 3.4 elemen <i>Containers</i>	13
Gambar 3.5 Contoh Font Sans Serif.....	14
Gambar 3.6 Prototipe Figma.....	15
Gambar 3.7 Research Organizer.....	16
Gambar 3.8 User Flow.....	17
Gambar 3.9 Ukuran Desain.....	18
Gambar 4.1 Perkenalan Mentor Personal.....	21
Gambar 4.2 <i>Learning Guidance</i>	21
Gambar 4.3 Discord Pertama kali dengan tim.....	22
Gambar 4.4 <i>Interesting Topic</i>	22
Gambar 4.5 Pitstop Terakhir.....	23
Gambar 4.6 Power Point Pitstop.....	24
Gambar 4.7 <i>Final Presentation</i>	24

Gambar 4.8 Power Point Final Presentation.....	25
Gambar 4.9 Warna Dasar Aplikasi.....	25
Gambar 4.10 Color Pallette di Figma.....	26
Gambar 4.11 Font Inter.....	26
Gambar 4.12 Mock Up di Figma.....	27
Gambar 4.13 Laman Login.....	27
Gambar 4.14 Laman Front.....	28
Gambar 4.15 Laman Home.....	28
Gambar 4.16 Laman Konseling.....	29
Gambar 4.17 Laman Chat Konseling.....	29
Gambar 4.18 Laman <i>Journal</i>	30
Gambar 4.19 Laman <i>Journey</i>	30
Gambar 4.20 Laman Akun.....	31
Gambar 4.21 Cara menyambungkan Figma dengan Maze.....	32
Gambar 4.22 Question 1.....	32
Gambar 4.23 Question 2.....	33
Gambar 4.24 Laman Prototipe.....	33
Gambar 4.25 Laman Selesai Mengerjakan semua task.....	34
Gambar 4.26 Penilaian.....	34
Gambar 4.27 Pemberian Bintang.....	35
Gambar 4.28 Partisipan.....	35
Gambar 4.29 <i>Report</i>	36

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2. <i>LogBook</i> Bulanan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3. Lampiran Nilai	Error! Bookmark not defined.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

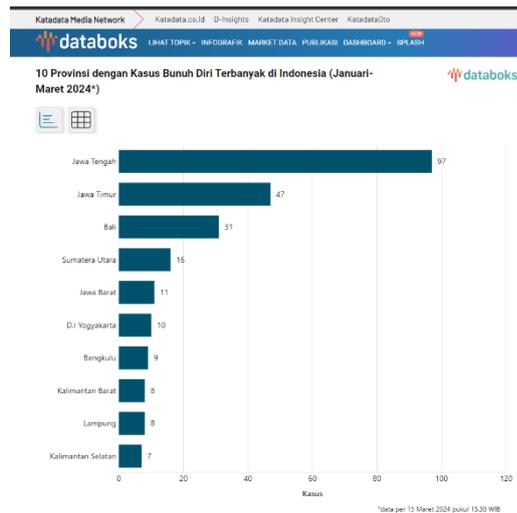
1.1 Latar Belakang

Pelaku bunuh diri ini kebanyakan diakibatkan oleh Kesehatan mental dan cenderung tidak memiliki aktivitas apapun. Dari tahun 2019-2023 angka kasus bunuh diri terus meningkat, angka yang turun pada 2021 hanya 11 jiwa kemudian meningkat lagi pada tahun 2022. Pada tahun 2022 angka kematian yang disebabkan bunuh diri ada 902 jiwa. Dan angka kematian bertambah lagi menjadi 1.226 jiwa ditahun 2023. (PURWANTO, 2024)



Gambar 1. 1 Data Kasus Bunuh diri selama 5 tahun terakhir (sumber: Kompas.id)

Kesehatan Mental atau *Mental Health* yang harusnya dijaga dengan baik malah sering diremehkan. Berdasarkan riset kasus bunuh diri pada bulan Januari-Maret di tahun 2024 Indonesia sudah menyentuh 244 jiwa (Muhamad, 2024). Bahkan pada bulan Mei 2024 ada kasus bunuh diri baru di Batam, Kepulauan Riau. Peristiwa tersebut diakibatkan kesehatan mental yang terabaikan. (Wiyoga, 2024)



Daftar Gambar 1. 2 Data Kasus Bunuh diri per 15 Maret 2024
(sumber: databoks)

Kasus bunuh diri remaja adalah yang paling bahaya. Remaja gampang terpengaruh dengan lingkungan dan juga bisa mempengaruhi teman-teman yang lainnya. Dalam kurun waktu 11 tahun terakhir (2012-2023) tercatat ada 985 kasus bunuh diri remaja dari total 2.112 kasus bunuh diri di Indonesia. (Alexander, 2023). Baru—baru ini juga ada trend anak remaja di media sosial TikTok yang menunjukkan luka sayat di tangan. Dengan judul tren, yaitu Mengapa Bintang Bersinar. (sumber : dokumentasi pribadi)

Abainya kesehatan mental tidak bisa terus-menerus dibiarkan, harus dilakukan urgensi untuk pencegahan sakit mental. Disebabkan bunuh diri merupakan masalah kesehatan masyarakat yang serius. Namun bisa dicegah dengan intervensi yang tepat waktu (who.int, 2023).

Diumur 12-27 tahun ini merupakan umur yang tepat untuk langkah awal mengurangi kasus bunuh diri. Hal ini disebabkan kasus bunuh diri pada umur 15-29 tahun di seluruh dunia merupakan penyebab kematian terbesar keempat

berdasarkan data WHO. Apalagi Gen Z sangat melek soal digital, hal ini bisa dimanfaatkan untuk melakukan pencegahan melalui *smartphone*. Dengan cara perencanaan membantu menenangkan lewat meditasi online atau berkomunikasi dengan psikolog maupun konselor secara daring. Berkomunikasi lewat ponsel pintar ini dapat membuat lebih dekat dengan pasien mental darimana saja. (Amdani Srjun, 2019)

Maka dari itu, dengan perancangan Desain *UI/UX Mobile Application* SejiwaKu diharapkan mampu membantu menyelesaikan masalah mental Health dengan menggunakan fitur yang mendukung pada aplikasi ini. Salah satu contohnya yaitu berkomunikasi dengan psikolog secara daring. Terlebih perancangan desain ini didukung oleh PT. Kinema Systrans Multimedia yang berpengalaman di bidang teknologi, penelitian dan pengembangan, pendidikan dan pelatihan digital, serta inovasi produk. Ketika ingin melakukan survei, disediakan materi untuk membuat prototipe survei menggunakan Maze agar lebih menarik dibandingkan dengan Google Form. Selanjutnya, diberikan pengajaran tentang cara menyampaikan presentasi yang menarik dengan menggunakan teknik storytelling.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat kerja praktik berdasarkan Latar Belakang di atas yaitu :

“Bagaimana merancang *Desain UI/UX Mobile Application Mental Health Pada PT Kinema Systrans Multimedia* untuk Aplikasi Menjaga *Mental Health*.”

1.3 Batasan Masalah

Batasan yang dilakukan penulis agar penulisan sesuai struktur dan juga sistematis yaitu :

1. Membuat Perancangan Desain *UI/UX* dengan Platform Figma.
2. Perancangan Desain *UI/UX* ini berfokus pada Kesehatan Mental dengan penyebaran demografi user testing di kota Bogor, Batam, Padang, Jambi, Jakarta, Surabaya, Samosir, Blitar.
3. Membuat Prototipe menggunakan *Platform Maze*.
4. Perancangan Desain *UI/UX Mobile Application* ini berfokus pada OS Android.

1.4 Tujuan

Membantu Gen Z memahami tentang pentingnya menjaga kesehatan mental dan membantu mereka mengatasi permasalahan kesehatan mental melalui konseling dengan psikolog atau konselor terpercaya.

1.5 Manfaat

1.5.1 Bagi Mahasiswa

1. Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Kerja Praktik
2. Untuk Meningkatkan Softskill dan Hardskill
3. Menambah Relasi
4. Mendapatkan Sertifikat untuk Portofolio

1.5.2 Bagi Instansi/Perusahaan

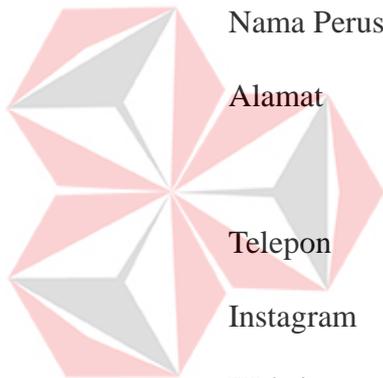
1. Menjalinkan kerja sama dengan baik perusahaan dengan perguruan tinggi
2. Sebagai Peningkatan SDM dengan berpartisipasi di bidang pendidikan

1.5.3 Bagi Akademik

1. Mendapatkan Portfolio dari Kerja Praktik
2. Meningkatkan Citra Perguruan tinggi

1.6 Pelaksanaan

a. Detail Perusahaan



Nama Perusahaan	: PT Impactbyte Teknologi Edukasi
Alamat	: Nongsa Digital Park, Sambau, Kecamatan Nongsa, Kota Batam, Kepulauan Riau 29466
Telepon	: +62 823-8759-7266
Instagram	: @infinitelarning_id
Website	: www.infinitelarning.id

b. Periode

Tanggal Pelaksanaan	: 16 Februari 2024 - 30 Juni 2024
Waktu	: 19.00-22.00 (Senin – Jumat)

1.7 Sistematika Penulisan

Struktur laporan mempunyai lima bab yang di susun dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah tujuan penelitian, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM ORGANISASI

Bab ini menjelaskan tentang gambaran

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini Menjelaskan Landasan Teori yang digunakan sebagai Pendukung dalam Menulis laporan kerja praktik.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menjelastakan tentang pekerjaan yang dilakukan selama kerja praktik dan penjelasan final project.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang Kesimpulan dan Saran kerja Praktik.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini Menjelaskan tentang refrensi yang digunakan untuk menulis laporan kerja praktik seperti jurnal.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Latar Belakang Perusahaan

PT Kinema Systrans Multimedia (Infinite Studios) merupakan anak Perusahaan dari Citra Agramasinti Nusantara atau yang biasa dikenal dengan nama Citramas Group. PT Kinema Systrans Multimedia adalah salah satu studio produksi film terbesar di Indonesia. Film disini sudah pernah jadi tempat produksi beberapa film Hollywood seperti “Blackhat” (2015), “Equals” (2015), dsb. Perusahaan ini didirikan pada 05 Mei 2005 oleh Mike Wiluan.

Infinite Learning merupakan divisi dari PT Kinema Systrans Multimedia yang bergerak di bidang teknologi, penelitian dan pengembangan, pendidikan dan pelatihan digital, serta inovasi produk Solusi berbasis digital. Infinite Learning di batch sebelumnya berhasil melahirkan 5 produk terbaik untuk setiap program. (infinitelearning.id, 2024)

2.2 Identitas Perusahaan

Infinite Learning, sebuah divisi dari PT Kinema Systrans multimedia yang merupakan anak perusahaan dari Infinite Studios, berpusat pada pengembangan kursus pelatihan kejuruan yang relevan dengan aktivitas Infinite Studios dan meningkatnya permintaan bakat terampil dalam ekosistem Nongsa Digital Park.



Gambar 2. 1 Halaman depan Perusahaan
(sumber: google)

2.3 Logo Perusahaan



Gambar 2.2 Logo PT. Kinema Systrans Multimedia
(sumber :tim perusahaan)



2.4 Visi dan Misi Perusahaan

Visi

“Menjadi penyedia solusi terdepan di sektor teknologi, riset dan pengembangan, serta inovasi melalui pelatihan dan pendidikan untuk meningkatkan jumlah talenta digital yang kreatif dan inovatif yang bisa mandiri dan sekaligus bisa diterima oleh industri di Indonesia dan Dunia”

Misi

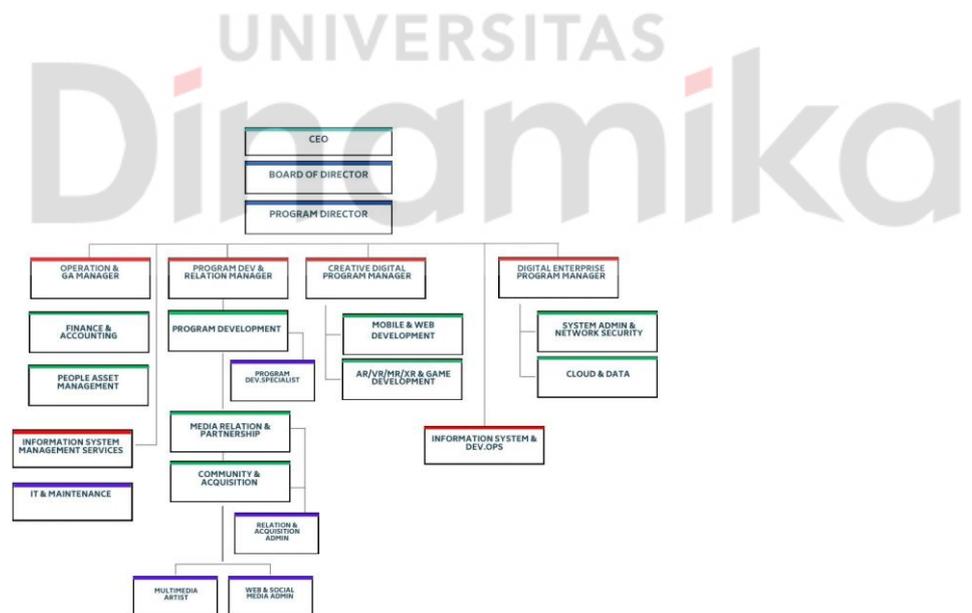
1. Bekerja sama dengan seluruh instansi pemerintah, badan riset nasional, Lembaga pendidikan / pelatihan baik dalam dan luar negeri untuk membuat standar kurikulum, kerjasama riset dan pengembangan, serta inovasi dan pendanaan

2. Merekrut guru, mentor, pelatih dan peneliti yang memenuhi standar kriteria industri
3. Melatih secara berkala guru, mentor, pelatih dan peneliti untuk terus memenuhi kebutuhan perkembangan teknologi di masa yang akan datang
4. Merekrut calon-calon peserta pelatihan dan pendidikan dari seluruh Indonesia
5. Bekerja sama dengan semua industri berbasis digital baik di Indonesia dan di luar Negeri untuk penyerapan talenta digital Indonesia.

2.5 Struktur Perusahaan



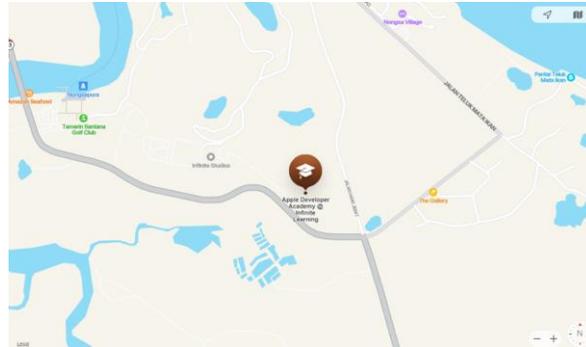
Struktur Organisasi di Infinite Learning memiliki Badan kepengurusan saat ini.



Gambar 2.3 Struktur Perusahaan PT Kynema Systrans Multimedia

(sumber : tim perusahaan)

2.6 Lokasi Perusahaan



Gambar 2.4 Foto Maps Lokasi PT Kinema Systrans Multimedia
(sumber : apple maps)



PT Kinema Systrans Multimedia berlokasi di Jl. Hang Lekiu KM 2
Sambau, Nongsa, Kota Batam 29466.

UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

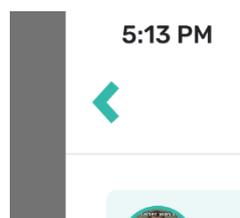
LANDASAN TEORI

3.1 UI/UX Design

3.1.1 User Interface

UI atau *User Interface* merupakan elemen yang memudahkan pengguna. Jadi desainer UI harus memastikan jalur navigasi efisien, sederhana, dan indah dilihat secara visual. Berdasarkan Coursera, ada empat komponen dasar pembentuk *user interface*. Elemen navigasi, Komponen informasi, *Input control* dan *Containers* (revou.co, 2024).

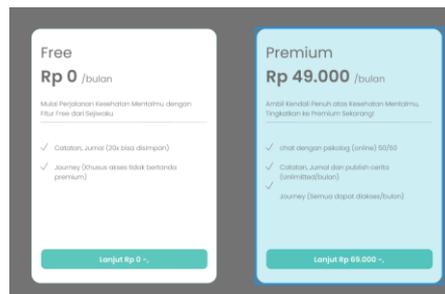
Elemen navigasi seperti *back arrow*. Dengan menggunakan *back arrow* sesuai dengan warna aplikasi. Akan membuat pengguna tidak merasa pusing. Kemudian untuk bentuknya agak tebal bukan tipis agar memudahkan pengguna mencari tombol kembalinya.



Gambar 3.1 elemen *back arrow*

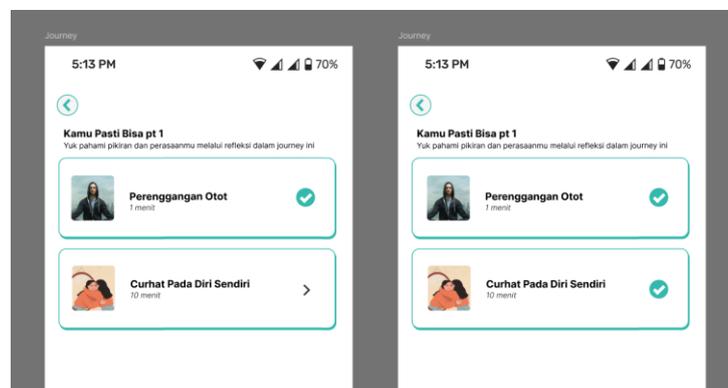
Komponen informasi seperti *pop up windows*. Elemen *pop up windows* yang digunakan pada kali ini digunakan di halaman akun yang menunjukkan sekilas soal pembayaran. Ukuran *pop up windows* tidak memenuhi di layar

handphone. Ukurannya hanya tiga per empat dari total keseluruhan layar *handphone*. Dengan adanya ini mempermudah pengguna untuk mengetahui informasi yang harus dilihat. Desainnya juga dibuat menarik agar pengguna betah saat membaca informasi.



Gambar 3.2 elemen *pop up windows*

Input Control adalah seperti tombol centang guna memasukkan data yang diperlukan. Seperti gambar di bawah ini, awalnya hanya data kiri yang tersimpan. Kemudian, setelah selesai melanjutkan yang kedua baru disimpan. Akhirnya, centangnya sekarang muncul dua. Adanya centang yang terlihat jelas seperti ini agar pengguna tidak perlu mengingat hal yang sudah dikerjakan itu bagian satu atau dua.



Gambar 3.3 elemen *Input Control*

Terakhir ada *Containers* yang mengelompokkan konten dalam suatu folder. Folder ini dapat mempermudah pengguna jika penampilannya mudah difahami. Dengan desain balok yang sedikit ditonjolkan ada tepian warna abu-abu. Akan memudahkan user bahwa tampilan itu bisa dibuka isinya. Contohnya gambar di bawah ini, sebelah kanan merupakan isi folder yang memuat fitur chat, fitur komen dan *maps*.



Gambar 3.4 elemen *Containers*

Selain 4 komponen dasar di atas, dasar desain seperti warna dan font juga termasuk penting dalam *user interface*. Warna penting karena memiliki tingkat akurasi yang tinggi dan dapat mempengaruhi emosi, suasana hati, serta perilaku seseorang. Hal ini disebabkan oleh panjang gelombang cahaya yang masuk ke retina akan diubah menjadi rangsangan listrik sebelum mencapai otak. Contoh warna merah, warna ini dapat membuat orang yang menatapnya mengalami

peningkatan detak jantung, sehingga bernapas akan lebih cepat. Warna ini kurang cocok dibuat interview karena dapat menyebabkan konflik saat negosiasi.

Warna yang kedua ada warna merah muda, warna ini yang memiliki arti kasih sayang. Ternyata, malah menyebabkan kurang bersemangat, membuat energi melemah dan menunjukkan ketidakdewasaan. Begitu sebaliknya dengan warna abu-abu, warna ini tepat digunakan untuk interview karena menunjukkan orang yang bertanggung jawab. Tetapi jika digunakan dari atas sampai bawah akan terkesan seperti orang membosankan. Warna hijau dan biru akan memberikan rasa tenang dan mengurangi rasa cemas. Karena hijau melambangkan alam, kehidupan, Kesehatan dan kesejukan sedangkan biru melambangkan kesetiaan, ketenangan, sensitif dan bisa diandalkan (Fadli, 2023).

Aplikasi ini menggunakan jenis *font* Sans-serif agar tidak terkesan kaku karena fontnya tidak mempunyai kaki-kaki kecil pada ujung garisnya. Jenis *font* ini memiliki karakter yang tegas, solid, dan ketebalan yang konsisten. Jenis *font* ini sering digunakan untuk memberikan kesan modern, ramah, dan fleksibel.

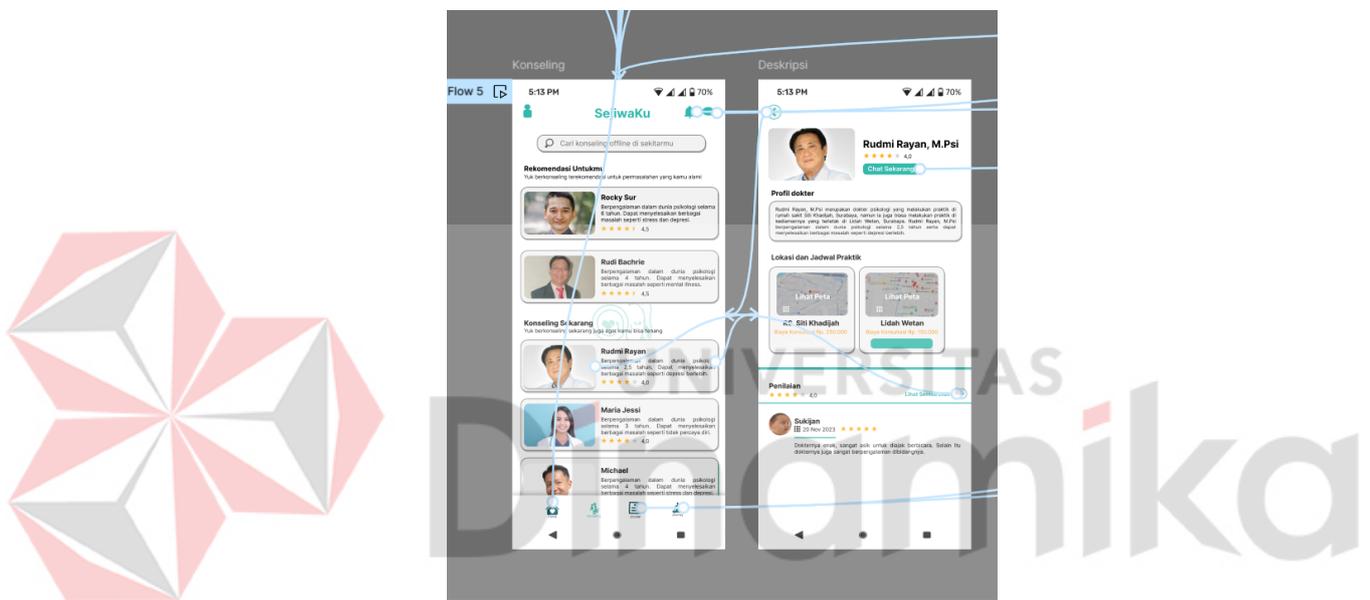
Contoh font Sans-serif adalah Helvetica, Oswald, Lato, dan Open Sans (bakrie, 2022).

Helvetica	Open Sans	Lato	Oswald
Aa Bb Cc Dd Ee Ff			
Gg Hh Ii Jj Kk Ll			
Mm Nn Oo Pp			
Qq Rr Ss Tt Uu			
Vv Ww Xx Yy Zz			
1234567890	1234567890	1234567890	1234567890

Gambar 3.5 Contoh Font Sans Serif

3.1.2 User Experience

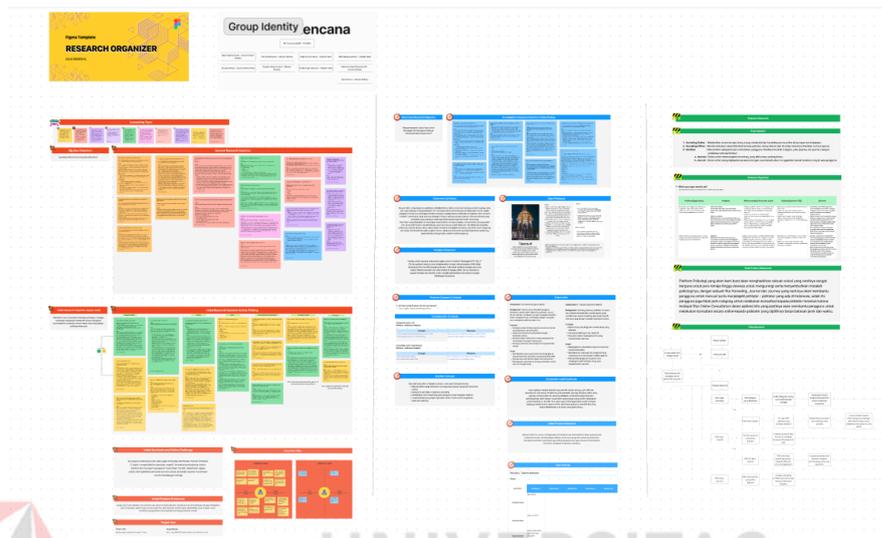
UX atau User Experience merupakan dibalik layar dari UI demi memberikan pengalaman yang mempermudah dan relevan bagi pengguna. Dengan cara membawa pengguna ke tempat atau kebutuhan yang mereka inginkan. Seperti memastikan jalur navigasi yang jelas untuk mengakses halaman tersebut (revou.co, 2024).



Gambar 3.6 Prototipe Figma

Gambar diatas adalah contoh dari *User Experience*. Jalur dari halaman chat, dapat masuk lagi saat menekan di layar *handphone* dokter mana yang ingin dipilih. Kemudian langsung ada kontak yang ingin di hubungi, alamat dan rating pengguna lainnya. Jalurnya dibuat mudah karena pengguna merupakan anak yang ingin menjaga mentalnya. Jika susah dia akan frustrasi dan tidak akan menggunakan aplikasi ini.

Cara memahami pengguna seperti ini dikarenakan adanya riset terlebih dahulu. Tim penulis melakukan riset kemudian dicatat bersama hasilnya lewat Figma yaitu *Research Organizer*.



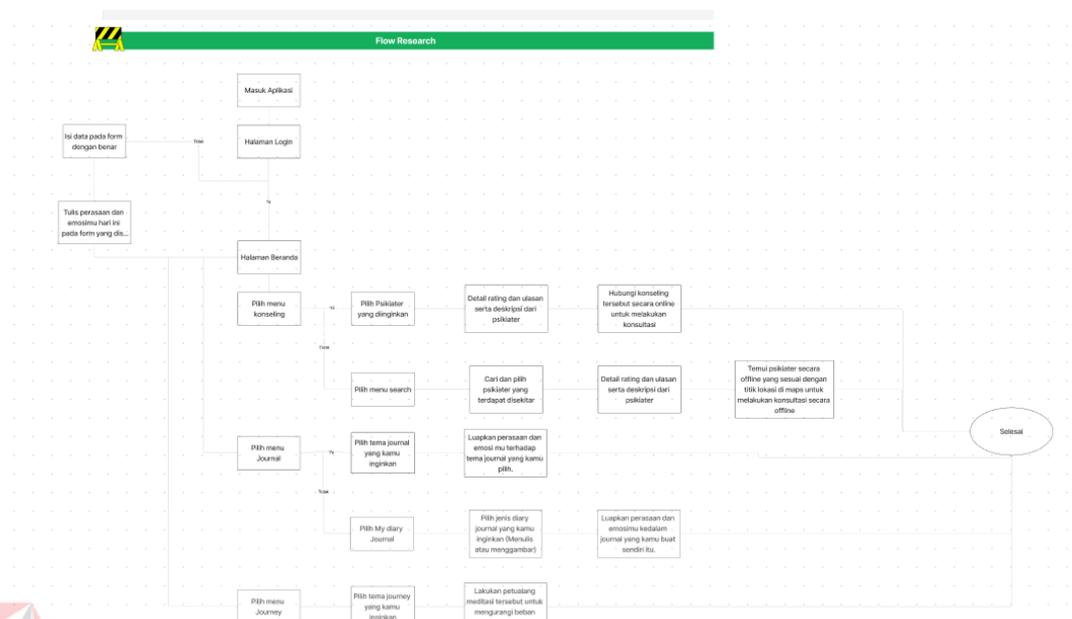
Gambar 3.7 Research Organizer

Pada awalnya mencari *Big Idea* lewat ide-ide yang di kumpulkan tim. Setelah sudah, *Big Idea* diperkuat dengan data-data yang ada di artikel atau di buku. Mengumpulkan masalah-masalah nyata, kemudian mencari narasumber. Dari terkumpulnya data-data ini, dipikirkan lah solusi yang tepat.

Setelah mengetahui ingin membuat aplikasi apa, dicarilah kompetitor langsung maupun tidak langsung. Dari situ tim penulis bersama memikirkan fitur yang dibutuhkan aplikasi ini. Sekalian dengan memikirkan nama dan juga logo dari aplikasi ini.

Dari segala pertimbangan dan analisis, ketemulah *final solution* dan fitur yang akan dibuat. Final Product Statement merupakan kesimpulan dari seluruh riset. User Flow adalah penjelasan jalannya fungsi fitur di aplikasi. Dengan jalur

iniilah yang mempermudah pembuat aplikasi membuat alur untuk mempermudah penggunaannya berdasarkan Research Organizer yang dijelaskan di awal.



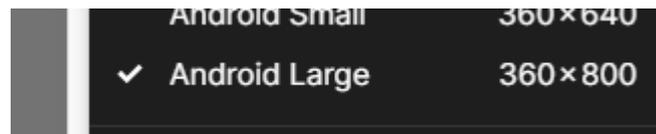
Gambar 3.8 User Flow

Final Product Statement dan *User flow* digabung agar menjadi aplikasi yang ingin di buat. Dengan riset yang matang ini, diharapkan pengguna nantinya memiliki pengalaman baik saat menggunakan aplikasi.

3.2 Mobile Application

Penulis mengambil Studi Idependen UI/UX Android Mobile karena relevan dengan masa kini. Mengutip dari Kompas, Pengguna handphone secara global ternyata lebih banyak didominasi oleh pengguna Android ketimbang iPhone. Penggunaan Android pun mudah dilakukan oleh orang yang sudah berumur 50 tahun ke atas. Apalagi zaman sekarang adalah era digitalisasi yang serba digital dan tidak bisa jauh dari *handphone*.

Ukuran yang digunakan untuk Desain UI/UX kali ini adalah 360x800. Yang pasti rata-rata pengguna android sekarang di ukuran ini bukan yang ukurannya kecil lagi. Karena selain mengikuti perkembangan zaman ukuran ini nyaman dilihat karena tidak terlalu besar maupun terlalu kecil.



Gambar 3.9 Ukuran Desain

3.3 Mental Health

Pada era terkini sedang marak - maraknya kasus bunuh diri di usia remaja, hal ini biasa disebabkan karena tidak adanya sebuah tempat untuk meluapkan atau mengeluarkan perasaan tidak enak yang dirasakannya sehingga mereka tidak tau harus bagaimana. Pada bulan april tahun ini, ditemukan kasus tewas remaja bunuh diri. Remaja yang berasal gresik ini bunuh diri menggunakan seutas tali pramuka di rumahnya. Diduga karena putus dengan pacarnya.

(Purwodianto, 2024)

Dengan memerhatikan Kesehatan mental dapat membantu mengurangi angka bunuh diri. Dengan kecenderungan generasi z yang gaya belajarnya aktif, global, sensing dan visual. Menyebabkan lebih suka hal-hal yang bersifat aplikatif dan menyenangkan. Teori konseling yang harus digunakan adalah *post modern*. Pendekatan ini melakukan pertemuan yang singkat dan berfokuskan pada solusi. Menekankan pada pandangan dengan konseli bahwa konseli merupakan individu yang unik dan subjektif serta Bahasa. Bukan menekankan pada realitas dan topik utamanya pemberian makna pribadi dan identitas naratif. (Mulanwarman, 2020)

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Kegiatan yang penulis lakukan saat kerja praktik menyelesaikan tugas Design UI/UX Mobile Application dengan tema Mental Health. Dalam kegiatan pembelajaran di Infinite ini penulis bersama tim mengerjakan proyek akhir. Pola project management yang digunakan adalah SCRUM. Setiap mahasiswa yang mengikuti kegiatan membentuk sebuah group kecil yang terdiri dari seorang Coder, Designer dan Product Manager/SCRUM Master.



Hasil akhir dari program ini bukan hanya mencetak seorang *developer-developer* baru dalam industri *mobile application*, tetapi juga menciptakan seseorang *developer* yang *professional*, mempunyai *collaboration*, *adaptive*, dan *communication skill* yang cukup dan memahami konsep pembangunan sebuah aplikasi melalui konsep *design thinking* dan *SCRUM project management*.

(sumber : TOR Infinite Learning)

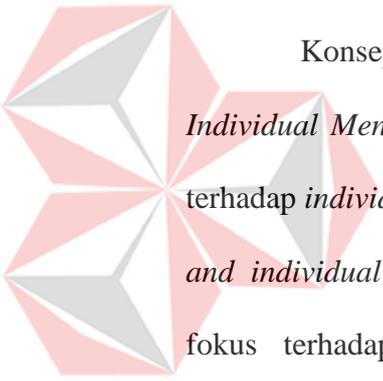
4.2 Posisi dalam Pekerjaan

Penulis saat melaksanakan Kerja Praktik melalui program MSIB di PT Kinema Systrans Multimedia sebagai *Designer* lebih tepatnya *UI/UX Designer*. Pada kurikulum Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, *UI/UX Designer* termasuk di dalamnya.

4.3 Software

Software yang digunakan dalam membuat UI/UX yaitu Figma dan Maze. Figma merupakan *platform design* UI/UX yang penyimpanannya berbasis *cloud* dan juga dapat dikerjakan bersama dengan tim. Jika menggunakan *platform* ini harus menggunakan Internet. Sedangkan maze merupakan *platform* yang digunakan untuk membuat *prototipe testing* dan bisa menjadi wadah untuk tempat *survey* setelah mencoba prototipenya. Platform ini juga harus menggunakan internet saat digunakan.

4.4 Mentoring



Konsep pendampingan atau mentorship terdiri dari 2 jenis Mentor, yaitu *Individual Mentor* dan *Group Challenge Mentor*. *Individual Mentor* akan fokus terhadap *individual performance, skill* dan *self-being motivation, learning strategy and individual guidance*. Sedangkan untuk *Group Challenge Mentor*, akan lebih fokus terhadap *group performance, research guidance, challenge project management* dan pendampingan pembangunan aplikasi. Para Mentor juga terus memberikan pendampingan melalui online sampai dengan pukul 21.00 apabila dibutuhkan. Weekend Mentoring, juga sering dilakukan pada saat hari Sabtu/Minggu untuk para peserta apabila dibutuhkan dengan melakukan *appointment* sebelumnya dengan para Mentor. (sumber: TOR Infinite Learning)



Gambar 4.1 Perkenalan Mentor Personal

4.5 Learning Guidance

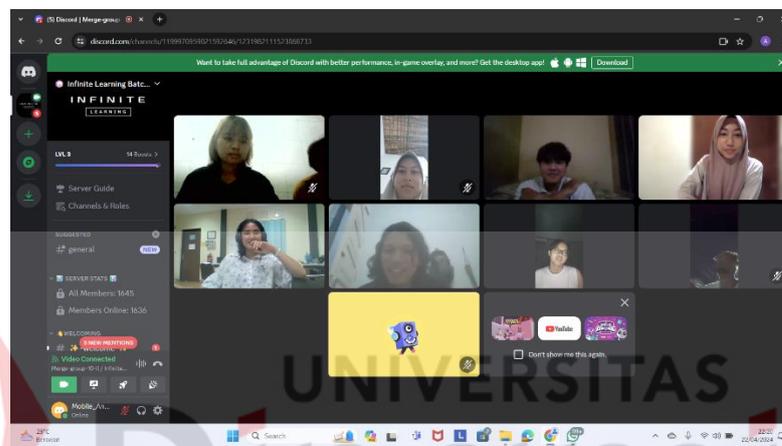
Learning Guidance adalah petunjuk pembelajaran yang membantu memudahkan mahasiswa program ini memahami materi. *Learning Guidance*, dibagi menjadi *soft skill* dan *hard skill*.

Android Mobile Application Development	
Soft Skill	CCA (Collaboration, Communication, Adaptive)
	Project Management
Hard Skill	UI & UX Design
	Pemrograman Kotlin
	Pemrograman Android
	Pemrograman Advance Android Features Android
	Cloud Computing
	Cybersecurity
	Dasar Ilmu Pemasaran Digital

Gambar 4.2 *Learning Guidance*
(sumber : tim Perusahaan)

4.6 Proses Pengerjaan

Penulis memilih tim UI/UX *Mobile* dan mentor mengacak tim UI/UX Web untuk bergabung menjadi satu tim untuk membuat satu aplikasi. Dikarenakan lokasi masing-masing anggota kelompok banyak yang beda kota, maka diskusi diadakan secara online. Diskusi biasanya dilakukan pada platform *discord*, *zoom*, *google meet* dan *whatsapp*.



Gambar 4.3 Discord Pertama kali dengan tim

4.6.1 Research Organizer

Pertama akan penulis bersama tim akan menuangkan ide masing-masing dalam *Interesting Topic*. Dari sini dicarilah *Big Idea* menggunakan fitur voting pada WhatsApp.



Gambar 4.4 *Interesting Topic*

Kesehatan Mental Gen Z (social & Education) merupakan Big Idea yang disetujui bersama. Poin terpenting adalah riset, jika riset tidak kuat maka konsep desain akan terus tidak pasti.

4.6.2 Pitstop

Setiap dua minggu sekali diadakan Pitstop sebagai pengukur progress desain. Kemudian ada mentor yang menilai saat Pitstop berlangsung. Setelah selesai melakukan Pitstop akan diberi *feedback* dari cara presentasi, *power point* dan dari materi yang dibawakan.



Gambar 4.5 Pitstop Terakhir

Pitstop dilakukan seperti presentasi yang menggunakan PowerPoint sebagai media untuk menjelaskan progress. Power point yang dinilai adalah keringkasan materi yang hanya poin-poinnya saja tidak seperti bacaan. Desain yang digunakan akan menambah point plus jika sesuai dengan aplikasi yang dibuat.



Gambar4.6 Powerpoint Pitstop

Kemudian di akhir program ada Final Presentasi yang menunjukkan pekerjaan selama ini dari awal hingga akhir. Pada kali ini semua diberi kesempatan untuk presentasi.



Gambar 4.7 Final Presentation

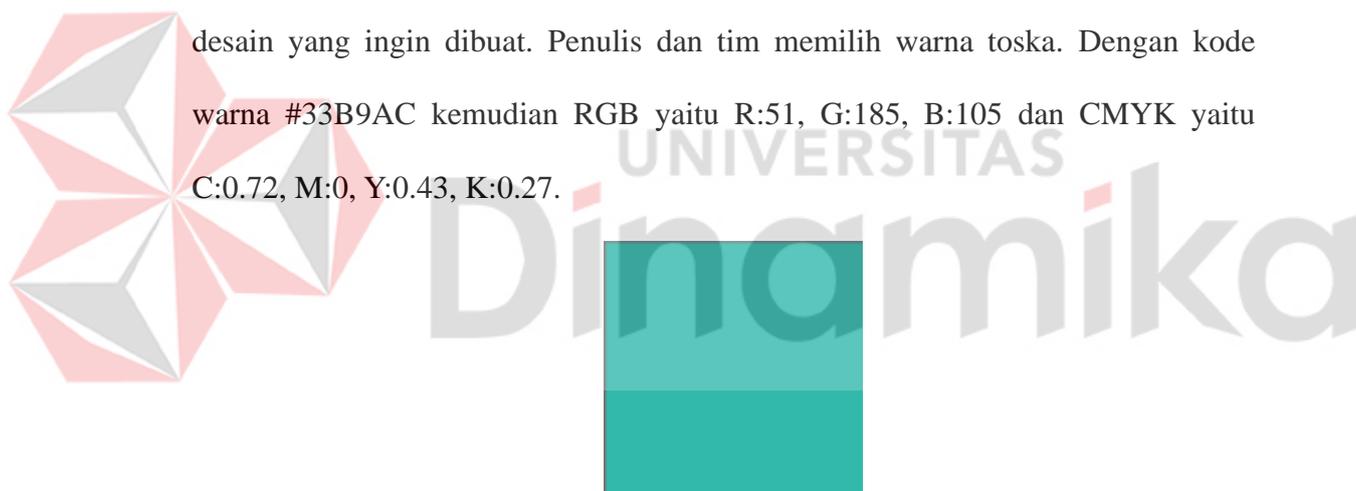
Setelah mendapatkan revisi dari pihak PT pada pitstop-pitstop sebelumnya, tim dan penulis memperbaiki isi dari power point. Kemudian penulis yang membuat desain power point tersebut. Pembuatan Power Point menggunakan warna nada yang selaras dengan aplikasi juga.



Gambar 4.8 Power Point Final Presentation

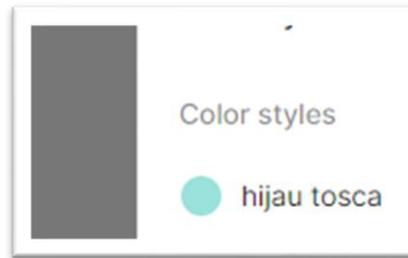
4.6.3 Figma

Desain UI/UX dibuat bersama penulis dan tim di platform Figma, mulai dari warna *pallette*. Warna *pallette* ini nantinya akan dibuat warna utama dari desain yang ingin dibuat. Penulis dan tim memilih warna toska. Dengan kode warna #33B9AC kemudian RGB yaitu R:51, G:185, B:105 dan CMYK yaitu C:0.72, M:0, Y:0.43, K:0.27.



Gambar 4.9 Warna Dasar Aplikasi

Konon katanya warna ini dipercaya dapat memberikan semangat ketika seseorang mengalami stres dan kelelahan. Oleh karena itu, sesuai dengan tema aplikasi yang dibuat, desain warnanya juga mendukung kesehatan mental. Kemudian warna tersebut dapat ditaruh di *Color Styles* yang ada di figma agar tim langsung mengerti warna yang ingin di gunakan pada desain tanpa perlu menghafal kode warnanya.



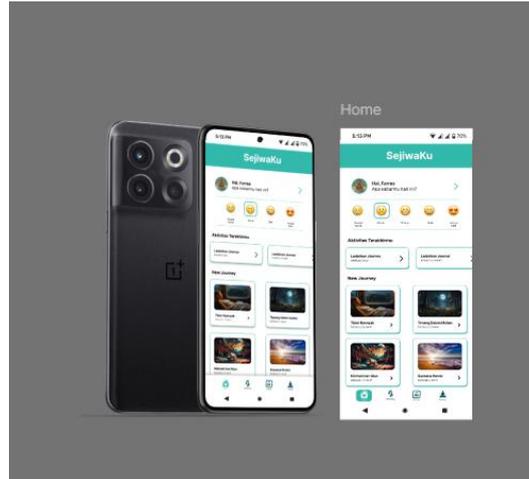
Gambar 4.10 Color Pallete di Figma

Aplikasi ini menggunakan jenis font Sans-serif yang bernama Inter. Font inter ini tidak terlalu tebal dan tidak terlalu tipis cocok digunakan pada aplikasi di *handphone* yang tulisannya lebih dominan kecil.



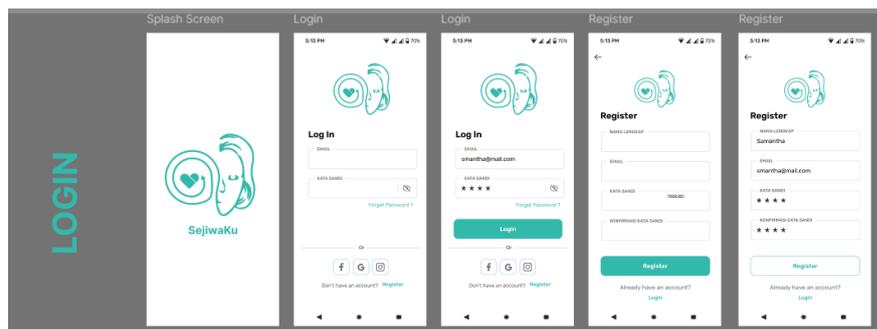
Gambar 4.11 Font Inter
(sumber: rsms.me)

Setelah desain jadi dapat dilihat tampilan digitalnya pada figma. Tampilan digitalnya berupa mockup android besar yang berukuran 360x800. Bisa dilihat pada gambar di bawah ini, di sebelah kanan hanya desain dan kiri merupakan desain yang sudah dimasukkan dalam mockup.



Gambar 4.12 Mock Up di Figma

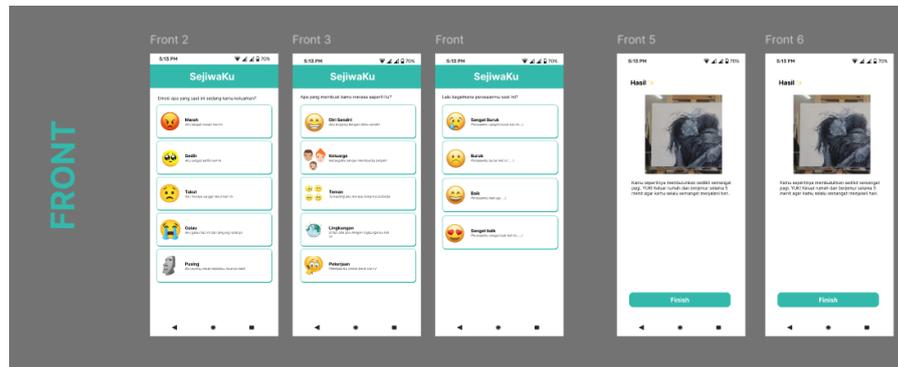
Masuk ke pembuatan laman login, laman ini sempat mengalami perubahan desain awalnya tidak ada logo. Kemudian di revisi menjadi ada logonya. Pembuatan login ini terdapat *Log In* dan *Register*. Pada login hanya memsuaikan data yang telah di daftar sedangkan pada register harus memberikan data diri terlebih dahulu.



Gambar 4.13 Laman Login

Setelah login ada front, front merupakan tampilan awal sebelum masuk ke aplikasi. Karena aplikasi nantinya yang dibuat adalah tentang mental, maka front nya berhubungan dengan perasaan. Adanya emotikon pada front

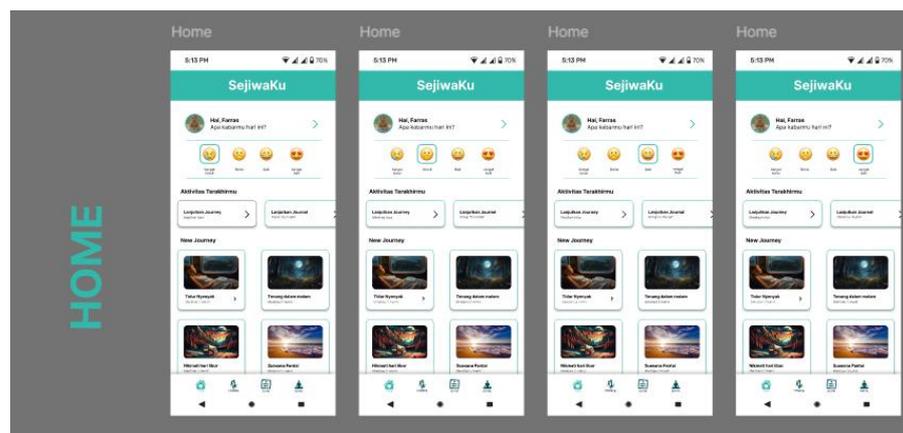
memudahkan pengguna mengetahui rasa apa yang ingin disampaikan. Setelah selesai mengisi nanti akan ada hasil yang berisi motivasi sesuai dengan apa yang diisi.



Gambar 4.14 Laman Front



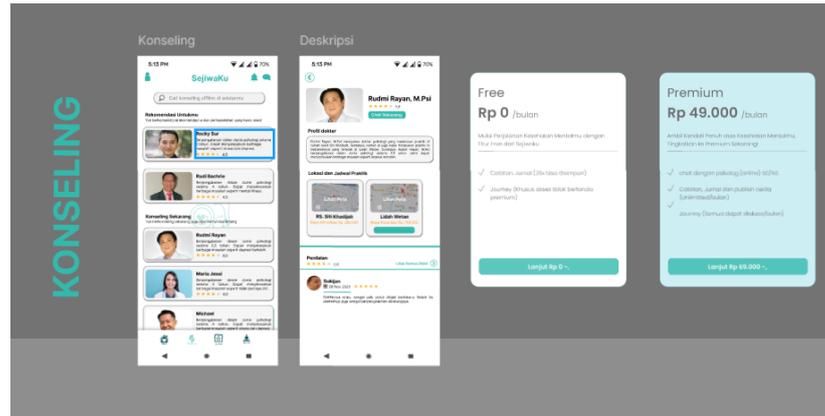
Home merupakan tempat sekilas fitur yang ada atau yang sudah pernah dikerjakan. *Home* disini lebih dominan warna putih, jika terlalu melibatkan banyak warna akan membuat pengguna pusing. Kemudian dibawah home ada empat bottom bar yaitu, laman *home*, *konseling*, *journal* dan *journey*.



Gambar 4.15 Laman Home

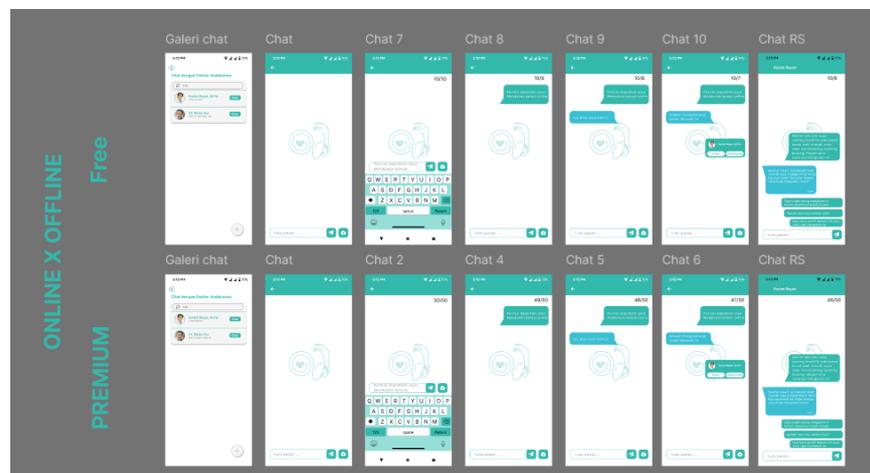
Pada *bottom bar*, jika ditekan *konseling* akan pindah halaman dari *home* ke halaman *konseling*. Disini tersedia fitur *konseling* dengan dokter yang

diinginkan pengguna. Setelah dokter dipilih, akan ada laman selanjutnya yang ada alamat rs dokter, bisa chat langsung dengan dokter, juga ada rating dokternya. Rating bisa menjadi bahan pertimbangan pengguna pada saat memilih tenaga profesional yang sesuai dengan keinginannya.



Gambar 4.16 Laman Konseling

Chat dengan dokter dibedakan antara *premium* sama *free*. Terlihat di pojok kanan atas ada angka, jika *free* hanya ada 10 kesempatan jika *premium* ada 50 kesempatan. Angka disitu mempermudah pengguna mengetahui kesempatannya tinggal berapa untuk berkomunikasi dengan dokternya.



Gambar 4.17 Laman Chat Konseling

Pada *bottom bar* juga terdapat *journal* yang merupakan fitur di aplikasi ini. Pada laman *journal* dilakukan tidak perlu pakai gerakan, berbeda dengan *journey*. Di *journal* ada menulis catatan, sebuah *quiz* ringan dan menggambar.



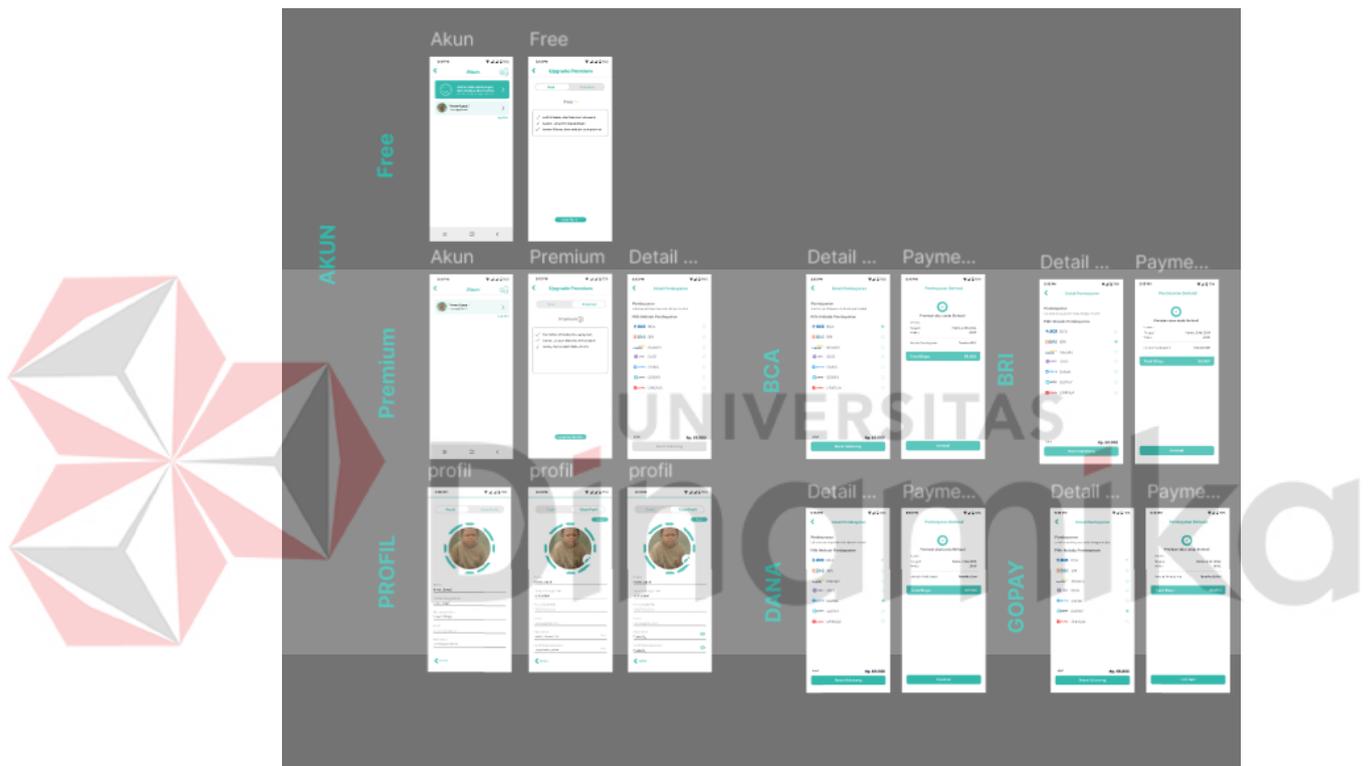
Gambar 4.18 Laman *Journal*

Laman *journey* berisikan meditasi, ada yang gerakan, mendengarkan lagu dan bercerita kepada diri sendiri. Desainnya simpel dan hanya 1 halaman. Ketika penghitungan waktu baru di arahkan ke laman selanjutnya. Jika *task* sudah di kerjakan diberi tahu dengan ada tanda centangnya di sebelah kanan.



Gambar 4.19 Laman *Journey*

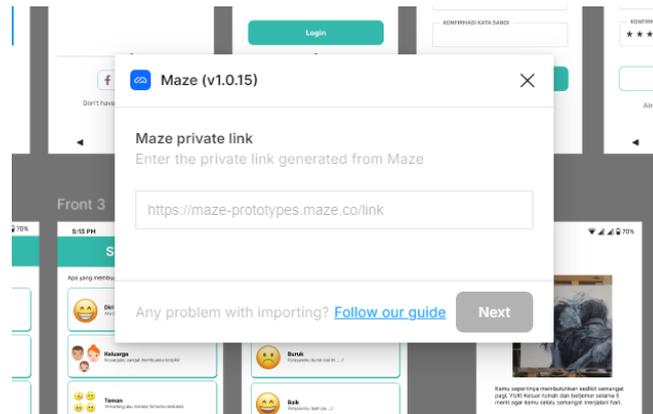
Laman akun *free* dan *premium* sedikit berbeda, jika *free* ada tulisannya bayar *premium*. Jika sudah *premium* tidak ada tanda seperti itu. Di profil bisa mengganti nama dan foto. Kemudian jika ingin membayar akan diarahkan ke lama bayar yang sesuai dengan bank yang digunakan. Jadi, desain pada aplikasi ini lebih fokus memudahkan pengguna menggunakan fitur-fitur yang ada.



Gambar 4.20 Laman Akun

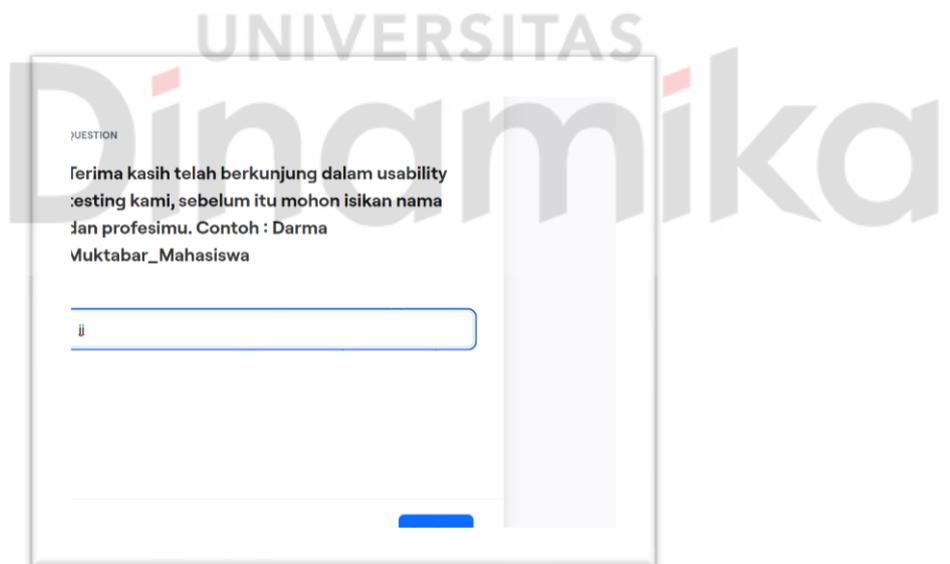
4.6.4 Maze

Pada maze penulis membuat alur jalan dengan menyambungkan maze dengan Figma. Tujuan menggunakan maze disini agar prototipe terkemas dengan baik beserta adanya feedback dari survey yang disiapkan di maze



Gambar 4.21 Cara menyambungkan Figma dengan Maze

Survey dengan maze sudah dilakukan 2 kali yang pertama telah dikoreksi dan ditambah fitur sesuai feedback yang telah diberikan. Gambar selanjutnya akan menjelaskan maze yang terakhir.



Gambar 4.22 Question 1

Fungsi halaman pertama adalah menanyakan identitas. Dan dilanjutkan dengan pertanyaan berikut. Desain seperti ini sudah ada di maze jadi tinggal menyesuaikan katanya saja.

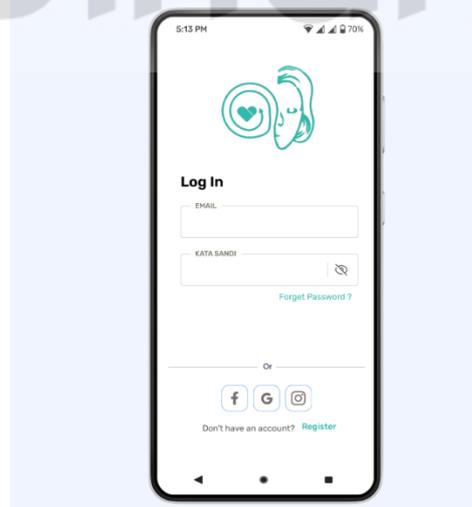
QUESTION

Sebelumnya pernahkah kamu mengetahui tentang aplikasi konsultan mental?

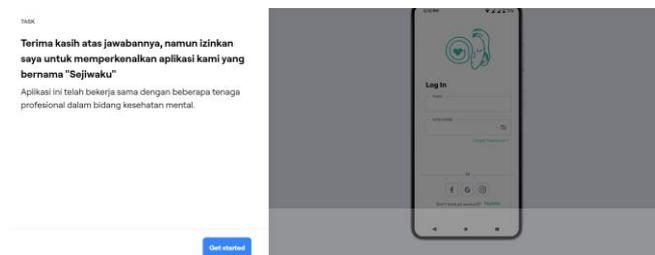
 Yes	 No
---	--

Gambar 4.23 Question 2

Desain seperti ini sudah terdapat pada Maze, hanya tinggal menyesuaikan isinya saja. Selanjutnya, baru masuk ke laman *prototipe* untuk melakukan demo aplikasi.

UNIVERSITAS
DinamikaGambar 4.24 Laman *Prototipe*

Pada laman *prototype* akan dilakukan demo dengan cara memencet halaman atau ikon di aplikasi sesuai keinginan. Pada menu login juga hanya tinggal dipencet saja maka halaman sudah bisa berganti sendiri saat menekan login kemudian langsung bisa masuk pada menu *home* hingga melihat bagaimana proses saat pembayaran akun. Jika sudah melakukan demo *prototype* maka aktifitas dapat dilanjutkan.



Gambar 4.25 Laman Selesai Mengerjakan semua task

Setelah selesai membaca penjelasan, langkah selanjutnya memberikan penilaian, jadi di Maze ini fiturnya sangat lengkap untuk mengemas *prototype*. Pada penilaian ini, penguji atau yang mengikuti demo ini dapat mengisinya dengan mengetik sebuah kalimat yang ingin disampaikan tentang aplikasi ini. Penguji dapat mengomentari desain, isi dari fitur-fitur desainnya dan/atau dapat memberikan saran lainnya yang berkaitan dengan desain kali ini.

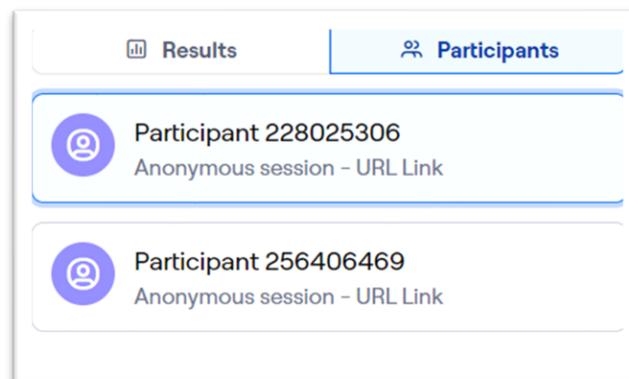
Gambar 4.26 Penilaian

Terakhir bisa di rating menggunakan Bintang dari satu sampai lima. Kalimatnya pun dapat di ubah, namun harus menggunakan Maze versi Pro. Akan tetapi, versi gratis sudah cukup untuk mengetahui apakah *audiens* menyukai desain ini atau tidak.



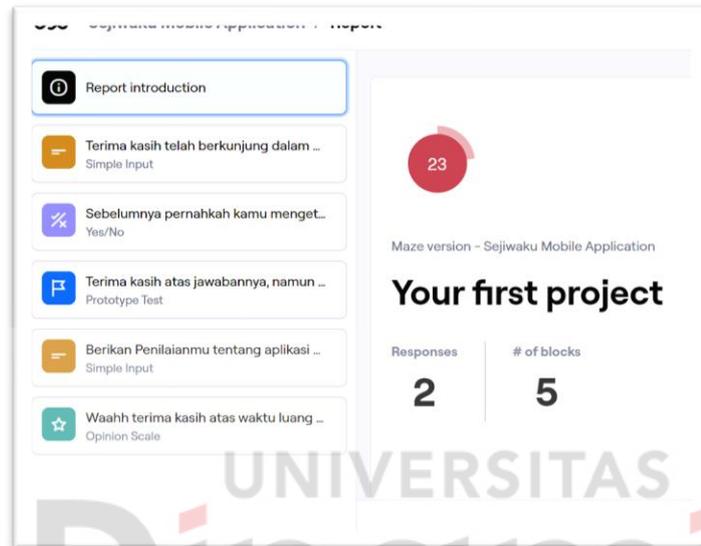
Gambar 4.27 Pemberian Bintang

Pada laman maze pemilik dari pembuat prototipe dapat melihat siapa saja yang telah berpartisipasi dalam survei. Nama dari Partisipan atau peserta yang mengisi survei juga dapat dilihat. Kemudian terlihat juga berapa jumlah dari partisipan yang ikut mengisi survei.



Gambar 4.28 Partisipan

Terakhir, ada *report* atau laporan dari maze agar pembuat mengerti apa kekurangan dari aplikasinya. Pada *report* dapat dilihat isi dari yang telah diisi oleh partisipan. Dari data inilah bisa dilihat kekurangan dan kelebihan dari desain dengan sudut pandang orang lain bukan pembuat desain.



Gambar 4.29 Report

Pembuatan maze ini berguna sekali untuk penulis dan tim mengetahui kelemahan dari aplikasinya. Selain mempermudah, desain dari maze pun menarik agar survei tidak terasa flat atau membosankan. Pembuatan maze pun mudah karena hanya tinggal Sign In jika belum punya akun dan pembuatannya pun gratis. Hanya saja sedikit terbatas karena bukan akun *Pro* atau *Premium*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Laporan kerja praktik yang berjudul “Perancangan Desain UI/UX Mobile Application Mental Health Pada PT Kinema Systrans Multimedia” ini ditujukan untuk mengurangi angka bunuh diri di Indonesia dan sebagai kepedulian terhadap orang yang abai akan kesehatan mentalnya. Maka dari itu diharapkan mampu untuk membuat banyak orang semakin sadar akan pentingnya kesehatan mental. Hal ini disebabkan karena penyakit mental merupakan penyakit yang tidak berwujud namun dapat mematikan diri. Berdasarkan feedback yang diberikan oleh pengguna, aplikasi ini mampu membantu menenangkan karena adanya fitur seperti menggambar dan konseling secara daring.

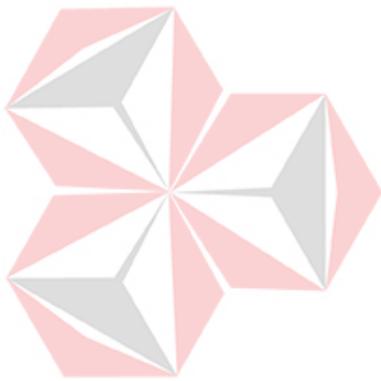
Namun, terdapat beberapa hal yang perlu ditingkatkan dan dikembangkan yakni pembuatan form offline atau pendaftaran konsultasi offline lewat form, AI chat bot seperti Simsimi, Artikel yang dapat dipost diplatform aplikasi SejiwaKu dan Konseling via telepon tidak hanya lewat *chatting*. Terpenting saat berkerja kelompok adalah komunikasi. Dengan kekompakan tim di akhir proyek. Akhirnya, UI/UX Design aplikasi “SejiwaKu” selesai dikerjakan.

5.2 Saran

Mental Health merupakan issue yang akan terus berkembang, begitu juga dengan teknologi dan media yang akan terus berkembang. Dibuatnya SejiwaKu ini, sebagai acuan perkembangan di dunia kreatif dan IT yang berkolaborasi

dengan harapan aplikasi ini dapat membantu keselamatan manusia. Tidak menutup kemungkinan perancangan ini dapat berlanjut pada media bot AI.

Diharapkan bagi pembaca laporan ini dapat berinovasi lagi sesuai dengan perkembangan zaman dengan melanjutkan yang sudah terpikirkan penulis namun belum benar-benar terjadi yaitu adanya chat dengan bot AI yang dibalas oleh bot agar yang memiliki rasa *trust issue* terhadap manusia dapat berkomunikasi di bot. Dengan catatan, botnya di program penggunaanya digiring ke hal positif seperti, diarahkan ke tenaga professional atau diarahkan berkegiatan yang menarik agar pikiran jeleknya teralihkan.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, H. B. (2023, Desember 17). *Ada 985 Kasus Bunuh Diri Remaja, Kesehatan Mental Penyebab Utama*. Diambil kembali dari Ada 985 Kasus Bunuh Diri Remaja, Kesehatan Mental Penyebab Utama: <https://lestari.kompas.com/read/2023/12/17/162703186/ada-985-kasus-bunuh-diri-remaja-kesehatan-mental-penyebab-utama?page=all>
- Amdani Sarjun, A. M. (2019). Pengembangan Intervensi Konseling Naratif Berbasis Digital dalam Menjawab Tnatangan era revolusi Industri 4.0. *Indonesian Journal Of Education Counseling*, 216.
- bakrie, m. (2022, Januari 17). *3 Jenis Font Yang Perlu Anda Ketahui Untuk Membuat Slide Presentasi Anda*. Diambil kembali dari 3 Jenis Font Yang Perlu Anda Ketahui Untuk Membuat Slide Presentasi Anda: <https://lldikti13.kemdikbud.go.id/2022/01/17/3-jenis-font-yang-perlu-anda-ketahui-untuk-membuat-slide-presentasi-anda/#:~:text=Font%20jenis%20ini%20memiliki%20karakter,%2C%20Impact%20dan%20Open%20Sans>.
- Fadli, d. R. (2023, Juni 27). *8 Psikologi Warna yang Menarik untuk Kamu Ketahui*. Diambil kembali dari 8 Psikologi Warna yang Menarik untuk Kamu Ketahui: <https://www.halodoc.com/artikel/8-psikologi-warna-yang-menarik-untuk-kamu-ketahui>
- infinitelearning.id. (2024, Mei 28). *Perkaya Pengalaman Belajar: Infinite Learning dan Program MSIB batch 6*. Diambil kembali dari Perkaya Pengalaman Belajar: Infinite Learning dan Program MSIB batch 6:

<https://www.infinitelearning.id/post/perkaya-pengalaman-belajar-infinite-learning-dan-program-msib-batch-6>

Muhamad, N. (2024, Maret 15). *Ada 287 Kasus Bunuh Diri Awal 2024, Terbanyak di Jawa Tengah*. Diambil kembali dari *Ada 287 Kasus Bunuh Diri Awal 2024, Terbanyak di Jawa Tengah*:
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/03/15/ada-287-kasus-bunuh-diri-awal-2024-terbanyak-di-jawa-tengah#:~:text=Berdasarkan%20data%20Pusat%20Informasi%20Kriminal,1%20Januari%2D15%20Maret%202024.>

Mulanwarman, E. P. (2020). *Psikologi Konseling*. Jakarta: Kencana.

PURWANTO, A. (2024, Maret 14). *Menyelidik Problematika Kasus Bunuh Diri*. Diambil kembali dari *Menyelidik Problematika Kasus Bunuh Diri*:
<https://www.kompas.id/baca/riset/2024/03/14/menyelidik-problematika-kasus-bunuh-diri>

Purwodianto, J. (2024, April 7). *Di Duga Putus Dengan Pacar, Remaja Gresik Gantung Diri Dengan Tali Pramuka*. Diambil kembali dari *Di Duga Putus Dengan Pacar, Remaja Gresik Gantung Diri Dengan Tali Pramuka*:
<https://www.detik.com/jatim/berita/d-7283604/diduga-putus-dengan-pacar-remaja-gresik-gantung-diri-dengan-tali-pramuka>

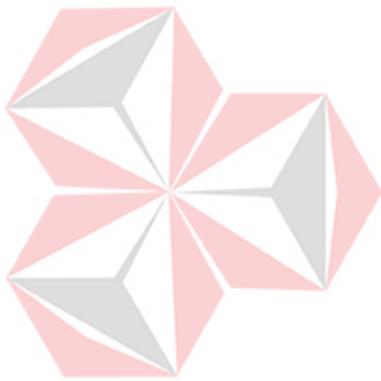
revou.co. (2024). *User Interface*. Diambil kembali dari *User Interface*:
<https://revou.co/kosakata/user-interface>

Sitoresmi, A. R. (2021, Juni 9). *13 Arti Warna dalam Psikologi yang Harus Diketahui, Simak Kandungan Filosofinya*. Diambil kembali dari *13 Arti Warna dalam Psikologi yang Harus Diketahui, Simak Kandungan*

Filosofinya: <https://www.liputan6.com/hot/read/4577645/13-arti-warna-dalam-psikologi-yang-harus-diketahui-simak-kandungan-filosofinya>

who.int. (2023, Agustus 28). *Suicide*. Diambil kembali dari Suicide: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/suicide>

Wiyoga, P. (2024, Mei 17). *Rangkaian Kasus Bunuh Diri di Batam, Darurat Kesehatan Mental yang Terabaikan*. Diambil kembali dari Rangkaian Kasus Bunuh Diri di Batam, Darurat Kesehatan Mental yang Terabaikan: <https://www.kompas.id/baca/nusantara/2024/05/17/rangkaian-kasus-bunuh-diri-di-batam-darurat-kesehatan-mental-yang-terabaikan>



UNIVERSITAS
Dinamika