

ABSTRAK

PERANCANGAN DESAIN APLIKASI *MOBILE* SEBAGAI MEDIA UNTUK PENDERITA GANGGUAN KESEHATAN MENTAL

Kesehatan mental merupakan sektor penting dalam mewujudkan kesehatan secara menyeluruh. Terdapat sekitar 450 juta orang menderita gangguan kesehatan mental. Satu dari empat orang menderita satu atau lebih gangguan mental selama masa hidup mereka. Berdasarkan informasi pada DATIN (Pusat Data Informasi) KEMENKES RI 2019 mengatakan 7 orang dari 1.000 orang populasi di Indonesia gangguan jiwa berat, akibatnya jumlah penderita gangguan kesehatan mental meningkat dan menyebabkan meningkatnya jumlah kematian akibat bunuh diri. Tujuan perancangan dibuatnya desain aplikasi *mobile* ini sebagai media bagi penderita gangguan kesehatan mental untuk berbagi keluhan sehingga dapat meringankan beban mereka secara baik dan aman. Metode pengumpulan data yang digunakan penulis yaitu metode campuran atau *mixed method* yaitu metode pendekatan kualitatif (wawancara dan studi pustaka) dan kuantitatif (kuisisioner). Metode perancangan dimulai dari pra produksi dengan membuat *flow chart*, *user flow* dan *draft*, kemudian tahap produksi yaitu *wireframe* dan tahap paska produksi yaitu *prototyping*. Hasil dari karya ini yaitu desain aplikasi *mobile* untuk saling memberi dukungan, meringankan beban yang dipikul penderita dengan menyediakan fitur untuk berbagi keluhan, mengekspresikan emosi, mencegah upaya atau tindakan bunuh diri dengan menyediakan Hotline Panggilan Darurat dan menenangkan pikiran melalui fitur Relax dalam bentuk *prototype* menggunakan *software* Adobe XD.

Kata kunci : Gangguan Kesehatan Mental, Aplikasi *Mobile*, Perancangan UI/UX, KEMENKES RI

ABSTRACT

MOBILE APPLICATION DESIGN AS A MEDIA FOR MENTAL HEALTH DISORDERS

Mental health is an important sector in realizing overall health. About 450 million people are suffering from mental health disorders. One in four people suffers from one or more mental disorders during their lifetime. Based on information in DATIN (Information Data Center) KEMENKES RI 2019 said 7 people out of 1,000 people population in Indonesia western mental disorders, as a result, the number of people with mental health disorders increased and caused an increase in the number of deaths due to suicide. The purpose of designing this mobile application is to create a medium for people with mental health disorders to share their complaints so they can ease their burden properly and safely. The data collection method used is mixed-method, which are qualitative approach method (interview and literature study) and quantitative (questionnaire). The design method starts from pre-production by creating flow charts, user flow, and drafts, then the production stage is a wireframe and the post-production stage is prototyping. The result of this project is the design of a mobile application to support each other, lighten the burden carried by the sufferer by providing features to share complaints, express emotions, prevent suicide attempts or actions by providing an Emergency Call Hotline and calming the mind through relaxing feature with the prototype using Adobe XD software.

Keywords: *Mental Health Disorders, Mobile Application, UI/UX Design, KEMENKES RI*