

Abstrak

Kesehatan mental sangat diperhatikan dalam menjalankan aktivitas yang maksimal. Saat pandemi COVID-19 yang sedang menyebar sampai seluruh dunia. Beberapa aktivitas dituntut untuk mengubah menjadi aktivitas baru yang disebut “New Normal”. Dengan adanya aktivitas baru tersebut memperparah tingkat kesehatan mental di Indonesia. WHO sebagai badan organisasi kesehatan dunia membuat sebuah piramida kesehatan mental, piramida tersebut adalah penanganan dari setiap level kesehatan mental. Terdapat 4 level yaitu promotif, preventif, pemantauan dan identifikasi pelayanan psikososial, dan layanan tenaga spesialis. Dalam hasil observasi dan analisis, layanan berbasis digital di Indonesia lebih mengedepankan level 3 dan 4, sedangkan level 1 dan 2 masih sangat jarang ada, dan aplikasinya masih kurang seimbang. Penelitian ini akan merancang sebuah aplikasi Kesehatan mental dengan mengedepankan pengobatan level 1 dan 2 yaitu selfcare dan sesi bercerita menggunakan metode User Centered Design, dan hasil evaluasi akan menggunakan metode usability testing dan system usability scale. Dengan adanya penelitian ini, calon pengguna mendapatkan solusi antarmuka dengan fitur mood tracker, self care dan ruang bercerita yang dibutuhkan pengguna. Dengan membantu pengguna mengetahui riwayat kondisi, mendapatkan self care dan ruang bercerita sesuai dengan kondisi pengguna dan membantu kondisi pengguna menjadi lebih baik serta tidak menambah beban dari kondisi pengguna. Hasil evaluasi yang telah dilakukan mendapatkan hasil rata-rata pengguna menyelesaikan setiap task selama 16.59 detik, hasil rata-rata 0 miss click dan 0 miss click page, dan hasil dari System Usability Scale sebesar 81.51 dengan kategori “Excellent”, dengan itu solusi desain yang diberikan dapat menjawab permasalahan pengguna.

Kata kunci : Kesehatan Mental; Covid-19; WHO; User Centered Design; System Usability Scale

