

Pemodelan User Interface Media Informasi Kesehatan Mental untuk Segmen Usia Remaja (12-25 Tahun) dengan Menggunakan Metode User Centered Design

Vharrel Devana Ismon¹, Ati Suci Dian Martha², Veronikha Effendy³

^{1,2,3}Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung

¹vharreldevana@students.telkomuniversity.ac.id, ²aciantha@telkomuniversity.ac.id,

³veffendy@telkomuniversity.ac.id,

Abstrak

Pemahaman akan kesehatan mental di Indonesia yang cenderung masih rendah merupakan akibat dari kurangnya informasi yang didapatkan oleh masyarakat khususnya pada remaja usia 12-25 tahun. Riset yang dilakukan oleh tim Divisi Psikiatri Anak dan Remaja, Fakultas Kesehatan di Universitas Indonesia, menyatakan sebanyak 95,4% menyatakan bahwa mereka pernah mengalami gejala kecemasan (*anxiety*), dan 88% pernah mengalami gejala depresi dalam menghadapi permasalahan selama di usia ini. Pengaruh ketidakpahaman orang lain dan stigma yang terbentuk menjadi salah satu masalah dan alasan pada kenaikan angka penderita kesehatan mental setiap tahunnya. Untuk itu dibuat solusi berupa sebuah model aplikasi media informasi yang dapat memberikan edukasi terkait kesehatan mental kepada masyarakat khususnya remaja dengan menggunakan metode User Centered Design. Untuk mengetahui usabilitas dari model yang dibangun, penelitian ini melakukan pengujian usabilitas (*Usability Testing*) secara online dengan menggunakan alat bantu Maze Design dan USE Questionnaire dengan penilaian 5 poin skala likert. Proses interview juga dilakukan untuk lebih memahami hasil dari pemodelan aplikasi yang dibuat. Didapati bahwa hasil dari pengujian usability berhasil mendapatkan nilai rata-rata usability sebesar 88,33% yang berarti masuk dalam kategori baik.

Kata kunci : kesehatan mental, remaja, informasi, user centered design, maze design, USE questionnaire, usability