

ABSTRAK

Latar Belakang : Gangguan kesehatan tidak hanya dapat terjadi secara fisik saja, tetapi bisa menyerang mental seseorang. Kesadaran akan pentingnya kesehatan sudah mulai tumbuh di masyarakat untuk melakukan pencegahan serta pengobatan gangguan mental. Aplikasi “*DayJournal*” diciptakan untuk membantu merekap jurnal, melacak suasana hati, dan metode untuk meringankan gejala kecemasan ringan. Aplikasi ini tidak hanya ditujukan untuk orang yang terindikasi terkena gangguan mental, Tetapi juga untuk masyarakat yang sadar akan pentingnya kesehatan mental untuk memastikan kestabilan emosi.

Tujuan : Menghasilkan rancangan aplikasi *mobile* kesehatan mental “*DayJournal*”.

Metode : Perancangan menerapkan *System Development Life Cycle* (SDLC). Perancangan dilaksanakan pada bulan Maret hingga Mei 2021. Subjek perancangan adalah pasien dan non-pasien yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan objek perancangan berupa desain proses, basis data, struktur menu, dan tampilan *user interface* tentang aplikasi kesehatan mental yang meliputi perekapan jurnal harian, *selfhealing*, pelacak emosi, dan fitur pendukung lainnya. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan kuesioner, dengan instrumen perancangan menggunakan Figma.

Hasil : Hasil perancangan berupa desain proses menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yang diimplementasikan ke dalam *use case diagram* dan *activity diagram*, desain basis data, rancangan struktur menu, dan rancangan user interface.

Kesimpulan : Rancangan aplikasi *mobile* kesehatan mental “*DayJournal*” dirancang sesuai dengan analisis pengguna dan hasil rancangan telah disetujui pengguna. Programmer yang akan mengembangkan aplikasi dapat menyesuaikan kembali kebutuhan pengguna saat perancangan sistem akan dilakukan.

Kata Kunci : *User Interface*, Aplikasi Mobile, Kesehatan Mental

ABSTRACT

Background: Health problems can't only occur physically, but can attack a person mentally. Public awareness of the importance of health has started to take precautions for mental illness. The application "DayJournal" was created to help journal programs, track moods, and a method to alleviate minor suffering. This application not only serves people who are indicated with mental disorders, but also for people who are not aware of the importance of mental health to ensure emotional stability.

Objective: To produce a mental health mobile application design "DayJournal".

Methods: The design applies the System Development Life Cycle (SDLC). The design was carried out from March to May 2021. The design subjects were patients and non-patients who were selected using purposive sampling technique, with the design objects in the form of process design, database, menu structure, and user interface display of mental health applications including daily journal, self-healing, emotion tracker, and other supporting features. Techniques using data using observations and questionnaires, with design instruments using Figma.

Result: The design results are in the form of a process design using the Unified Modeling Language (UML) which is implemented into use case diagrams and activity diagrams, database design, menu structure design, and user interface design.

Conclusion: The design of the mental health mobile application "DayJournal" was designed according to user analysis and the design results have been approved by the user. Programmers who will develop applications can readjust user needs when system design will be carried out.

Keywords: User Interface, Mobile Application, Mental Health