



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID X-PLORE
MENTAL HEALTH UNTUK ANALISIS DEPRESI DI
SMP NEGERI 11 KOTA BOGOR**

SKRIPSI

**CORNELIA RAIMA LAMING
2007431039**

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2024



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID X-PLORE
MENTAL HEALTH UNTUK ANALISIS DEPRESI DI
SMP NEGERI 11 KOTA BOGOR**

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan
untuk Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

CORNELIA RAIMA LAMING

2007431039

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2024



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cornelia Raima Laming
NIM : 2007431039
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik
Multimedia Digital
Judul skripsi : Pengembangan Aplikasi Android X-Plore Mental
Health Untuk Analisis Depresi Di SMP Negeri 11
Kota Bogor

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 29 Agustus 2024

Yang menyatakan



Cornelia Raima Laming

NIM. 2007431039

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Comelia Raima Laming
NIM : 2007431039
Program Studi : D4 Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi Android X-Plore Mental Health
Untuk Analisis Depresi Di SMP Negeri 11 Kota Bogor

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Selasa, Tanggal 20,
Bulan Agustus, Tahun 2024 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I	: Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom.	()
Penguji I	: Hata Maulana, S.Si., M.Ti.	()
Penguji II	: Iwan Sonjaya, S.T., M.T	()
Penguji III	: Mira Rosalina, S.Pd., M.T	()

Mengetahui:

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Dr. Anita Hidayanti, S.Kom., M.Kom.

NIP.197908032003122003

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah karena rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Proposal Skripsi. Pembuatan Proposal Skripsi dengan judul pengembangan aplikasi android X-Plore mental health untuk analisis depresi di SMP Negeri 11 Kota Bogor dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar Diploma Empat Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari dalam penyusunan Proposal Skripsi tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- a. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta.
- b. Ibu Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan proposal skripsi ini.
- c. Pihak Politeknik Negeri Jakarta yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang penulis perlukan.
- d. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan moral dan material.
- e. Teman satu penelitian Fauzan Fadhlur Rahman atas kerja samanya dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini selesai.
- f. Teman-teman dan sahabat yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Proposal Skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 29 Agustus 2024

Cornelia Raima Laming

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta,
saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Cornelia Raima Laming
NIM : 2007431039
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik
Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Pengembangan Aplikasi Android X-Plore Mental Health Untuk Analisis Depresi Di SMP Negeri 11 Kota Bogor”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta..

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 29 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan


10000
METERAI
TEMPEL
95EF8ALX284797172

Cornelia Raima Laming

NIM. 2007431039



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID X-PLORE MENTAL HEALTH UNTUK ANALISIS DEPRESI DI SMP NEGERI 11 KOTA BOGOR

ABSTRAK

Masa remaja adalah periode rentan terhadap tekanan mental yang dapat menyebabkan gangguan kesehatan mental seperti depresi. Di SMP Negeri 11 Kota Bogor, tingkat depresi siswa menjadi perhatian utama karena berpengaruh pada perkembangan emosional dan kesejahteraan mental mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis Android, "X-Plore Mental Health," untuk membantu guru bimbingan konseling memantau tingkat depresi siswa tanpa mendorong self-diagnosis. Metode penelitian ini bersifat campuran, melibatkan kuesioner dan wawancara dengan guru bimbingan konseling untuk memahami kebutuhan siswa. Survei awal menunjukkan bahwa 53,31% siswa mengalami tingkat depresi, yang mengarahkan fokus pada pengembangan alat ukur yang dapat diakses dan dipahami dengan mudah. Aplikasi ini menggunakan simbol yang berbeda untuk menggambarkan tingkat depresi dalam empat kategori: diri sendiri, keluarga, sekolah, dan masa depan. Simbol-simbol ini hanya dapat diinterpretasikan oleh guru bimbingan konseling. Hasil uji coba menunjukkan bahwa "X-Plore Mental Health" efektif dalam mendukung pemantauan dan intervensi dini terhadap depresi siswa. Aplikasi ini berpotensi menjadi alat yang berguna bagi guru bimbingan konseling untuk memberikan dukungan yang lebih spesifik dan tepat sasaran, serta meningkatkan kesejahteraan mental siswa di SMP Negeri 11 Kota Bogor.

Kata Kunci : Depresi Remaja, Aplikasi Android, X-Plore Mental Health, Bimbingan Konseling, Self-diagnosis.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
Abstrak	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	5
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Sitemap.....	8
2.3 Blockframe	9
2.4 Wireframe	9
2.5 Desain User Interface	9
2.6 Prototype	10
2.7 Mental Health	10
2.8 Tingkat Depresi	11



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.9 Metode Pengembangan Multimedia	11
A. Konsep	11
B. Desain.....	12
C. Material Collecting	12
D. Assembly	12
E. Testing	12
F. Distribusi	12
3.0 Adobe Photoshop	12
3.1 Figma	13
3.2 Unity	13
3.3 Skala Likert	13
3.4 Kuesioner	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	15
3.1 Rancangan Penelitian.....	15
3.2 Tahapan Penelitian.....	15
3.2.1 Studi literatur	16
3.2.2 Metode wawancara	16
3.2.3 Metode kuesioner	16
3.2.4 perancangan aplikasi	17
A konsep	17
B desain	18
C pengumpulan materi	18
D assembly	18
E pengujian	18
F distribusi	19
3.3 Objek Penelitian.....	19



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1 Analisis Kebutuhan	20
4.1.1 Hasil Survei Awal	21
4.1.2 Wawancara dengan Guru Bimbingan Konseling	23
4.2 Perancangan Aplikasi	23
4.2.1 Konsep Aplikasi	24
4.2.2 Pembuatan Soal Tingkat Depresi	24
4.2.3 Flowchart Aplikasi	27
4.2.4 Blockframe Aplikasi	28
4.2.5 Wireframe Aplikasi	31
4.2.6 Desain User Interface	36
4.2.7 Prototype Aplikasi	41
4.2.8 Userflow Test Mental Health	42
4.2.9 Material Collecting	44
4.3 Implementasi Aplikasi	48
4.3.1 Pembuatan Main Menu	48
4.3.2 Pembuatan Main Menu Test	48
4.3.3 Pembuatan Main Menu Treatment	49
4.3.4 Pembuatan Main Menu Quotes	50
4.3.5 Pembuatan Test	51
4.3.6 Pembuatan Hasil Test	51
4.3.7 Pembuatan Pilihan Treatment	52
4.3.8 Pembuatan Quotes of The Day	53
4.4 Pengujian Aplikasi	54
4.4.1 Prosedur Pengujian	54
A. Alpha Testing	54

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

B. Beta Testing	55
4.4.2 Data Hasil Pengujian	56
A. Hasil Alpha Testing	56
B. Hasil Beta Testing	57
4.4.3 Analisis Data	60
BAB V PENUTUP.....	62
5.1 Simpulan.....	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	66
LAMPIRAN	67



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.9 Metode MDLC	11
Gambar 4.1 Bagan Kebutuhan Aplikasi X-Plore Mental Health	22
Gambar 4.1.1 Rumus Perhitungan Indeks	22
Gambar 4.2.1 Flowchart Aplikasi	28
Gambar 4.2.7 Prototype Aplikasi	42
Gambar 4.2.8 User Flow Symbol Test	43
Gambar 4.2.8 User Flow Score Test	44
Gambar 4.2.9 Script Test Mental Health	48
Gambar 4.3.1 Pembuatan Main Menu	49
Gambar 4.3.2 Pembuatan Main Menu Test	50
Gambar 4.3.3 Pembuatan Main Menu Treatment	51
Gambar 4.3.4 Pembuatan Main Menu Quotes	51
Gambar 4.3.5 Pembuatan Test	52
Gambar 4.3.6 Pembuatan Hasil Test	53
Gambar 4.3.7 Pembuatan Pilihan Treatment	54
Gambar 4.3.8 Pembuatan Quotes of The Day	54

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan	21
Tabel 4.1.1 Skala Likert Kuesioner	23
Tabel 4.1.2 Hasil Survei Awal	23
Tabel 4.2.2 Soal Kuis	25
Tabel 4.2.4 Blockframe Aplikasi	29
Tabel 4.2.5 Wireframe Aplikasi	32
Tabel 4.2.6 Desain User Interface	37
Tabel 4.2.9 Asset Button	45
Tabel 4.2.9 Asset Simbol	47
Tabel 4.4.2 Hasil Alpha Testing	57
Tabel 4.4.2 Hasil Beta Testing Ahli Desain Aplikasi	58
Tabel 4.4.2 Hasil Beta Testing Kuesioner Siswa	60



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan periode kehidupan yang sering diwarnai oleh kondisi stres akibat perubahan fisik dan mental yang intens selama masa pubertas (Miller dan Prinstein, 2019). Penelitian Jatmiko (2021) menunjukkan bahwa faktor psikologis seperti ansietas, depresi, putus asa, stres, kesendirian, gangguan tidur, mimpi buruk, koping keagamaan yang negatif, dan riwayat bunuh diri sebelumnya dapat meningkatkan potensi terjadinya ide bunuh diri pada remaja. Kondisi stres dan tekanan mental yang dialami remaja sering kali menjadi pemicu munculnya gangguan kesehatan mental yang lebih serius, seperti depresi.

Studi tambahan menunjukkan bahwa remaja pada rentang usia 13-15 tahun cenderung mengalami peningkatan risiko depresi. Menurut penelitian yang dipublikasikan dalam Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental oleh Adi dan Susanto (2020), sekitar 24% dari remaja berusia 13-15 tahun di Indonesia menunjukkan gejala depresi sedang hingga berat. Temuan ini menegaskan pentingnya perhatian khusus terhadap kesehatan mental remaja di usia tersebut karena mereka berada dalam fase yang sangat rentan terhadap tekanan psikologis.

Kompleksitas dan tingginya prevalensi gangguan kesehatan mental pada remaja menggarisbawahi pentingnya intervensi yang preventif dan efektif. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Menengah menekankan pentingnya layanan bimbingan konseling (BK) di sekolah sebagai upaya preventif untuk mengatasi masalah psikologis pada remaja. BK diharapkan dapat membantu siswa mengatasi berbagai masalah pribadi, sosial, belajar, dan karier, termasuk masalah kesehatan mental seperti depresi.

Meskipun berbagai masalah kesehatan mental seperti kecemasan, stres, dan gangguan perilaku menjadi perhatian penting dalam kesejahteraan remaja, data menunjukkan bahwa depresi merupakan salah satu masalah yang paling dominan.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sebuah studi pada tahun 2019 menunjukkan bahwa sekitar 23,47% populasi di Indonesia mengalami gejala depresi, sementara prevalensi kecemasan pada remaja bisa mencapai 48,1% pada kelompok tertentu (Fitriana, 2019; dalam Jurnal Psikologi Indonesia). Dalam konteks pendidikan, khususnya di kalangan remaja, angka depresi ini sangat memprihatinkan karena berkorelasi erat dengan berbagai faktor lain seperti kesehatan fisik yang buruk dan kondisi kronis. Berdasarkan temuan ini, fokus pada depresi dianggap sebagai prioritas utama dalam upaya pencegahan dan intervensi, terutama dalam lingkungan sekolah. Oleh karena itu, pengembangan alat ukur ini diarahkan untuk secara khusus menilai tingkat depresi siswa, dengan harapan dapat memberikan dukungan yang lebih tepat sasaran bagi guru bimbingan konseling dalam menangani masalah ini (Suryani, 2019; dalam Jurnal Kesehatan Mental Remaja).

Dalam konteks ini, penulis telah membuat kuesioner awal untuk mengevaluasi kebutuhan para siswa dengan pertanyaan umum mengenai tingkat depresi yang mereka alami. Dari 66 responden, diperoleh hasil rata-rata bahwa sekitar 53,31% mengalami tingkat depresi yang tinggi. Berdasarkan temuan ini, kami memutuskan untuk memfokuskan pengembangan alat ukur pada tingkat depresi, dengan membagi tes menjadi empat kategori, yaitu diri sendiri, keluarga, sekolah, dan masa depan. Alat ini bertujuan untuk membantu guru bimbingan konseling (BK) dalam mendeteksi dan menangani masalah kesehatan mental siswa secara lebih spesifik dan efektif. Hasil evaluasi ini dapat dilihat pada Tabel 4.1.2 Hasil Survei Awal.

Saat ini SMP Negeri 11 Kota Bogor belum memiliki aplikasi yang secara khusus dirancang sebagai alat bantu bagi guru bimbingan konseling (BK) dalam mengukur tingkat depresi siswa di lingkungan pendidikan lokal. Oleh karena itu, pengembangan solusi yang dapat membantu para guru BK dalam memahami dan mengukur tingkat depresi siswa menjadi sangat mendesak. Hal ini memperkuat urgensi penelitian untuk mengembangkan aplikasi yang dapat memberikan dukungan dan sumber daya bagi remaja. Dalam konteks ini, penelitian sebelumnya telah melihat pentingnya pengembangan aplikasi yang dapat membantu menganalisis tingkat depresi pada siswa SMP Negeri 11 Kota Bogor



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

baik itu dengan diri sendiri, keluarga, sekolah dan masa depan. Namun, hingga saat ini, belum ada aplikasi yang secara khusus dirancang untuk mengatasi masalah ini di lingkungan pendidikan lokal ini.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan aplikasi bernama X-Plore Mental Health yang dirancang khusus untuk kebutuhan siswa SMP Negeri 11 Kota Bogor. Aplikasi ini dirancang hanya untuk menganalisis ataupun mengukur tingkat depresi yang dialami oleh para siswa. Hasil dari tes yang dilakukan pada aplikasi ini hanya dapat diketahui oleh guru bimbingan konseling untuk mencegah self-diagnosis atau asumsi yang menyatakan bahwa seseorang terkena suatu penyakit berdasarkan pengetahuannya sendiri. Sehingga hasil yang didapatkan berupa simbol anggota tubuh seperti mata, telinga, mulut dan alis. Para guru BK akan diberikan buku panduan untuk dapat memahami maksud simbol-simbol dari hasil tes siswa yang muncul setelah melakukan tes.

Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif bagi guru dalam proses pengajaran dan berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui tingkat depresi yang dialami oleh para siswa. Aplikasi ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kesejahteraan mental dan kualitas hidup siswa selama masa remaja yang krusial ini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimana mengembangkan aplikasi android yang dapat menganalisis dan mengukur tingkat depresi pada siswa SMP Negeri 11 Kota Bogor.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang sudah ditentukan, adapun batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan dan penggunaan aplikasi X-Plore Mental Health hanya terbatas pada perangkat Android. Ini berarti aplikasi tidak akan tersedia atau

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- kompatibel dengan perangkat yang menggunakan sistem operasi selain Android.
- b. Aplikasi ini hanya dirancang untuk menganalisis dan mengukur tingkat depresi siswa, tidak mencakup gangguan kesehatan mental lainnya. Fokusnya adalah pada identifikasi tingkat depresi, bukan pada diagnosis atau pengobatan gangguan mental lainnya.
 - c. Aplikasi ini dikembangkan khusus untuk kebutuhan siswa SMP Negeri 11 Kota Bogor dan tidak diimplementasikan di sekolah lain. Penelitian dan pengembangan aplikasi ini berfokus pada konteks lokal sekolah tersebut.
 - d. Hasil tes yang dilakukan melalui aplikasi hanya dapat dimengerti oleh guru bimbingan konseling untuk mencegah siswa melakukan self-diagnosis. Dengan demikian, siswa hanya akan melihat hasil dalam bentuk simbol tanpa penjelasan, sementara interpretasi dan pemahaman mengenai arti simbol tersebut hanya diketahui oleh guru.
 - e. Guru bimbingan konseling akan memahami maksud simbol-simbol dari hasil tes siswa yang ditampilkan dengan bantuan buku panduan yang disediakan. Aplikasi ini tidak memiliki fitur interpretasi otomatis hasil, sehingga guru harus menggunakan buku panduan sebagai acuan untuk memahami dan menafsirkan makna dari simbol-simbol yang dihasilkan oleh aplikasi. Buku panduan ini memberikan penjelasan yang diperlukan bagi guru untuk mengidentifikasi tingkat depresi siswa secara akurat dan mengambil tindakan yang sesuai.
 - f. Aplikasi ini tidak memberikan intervensi medis atau diagnosis klinis, melainkan hanya alat bantu untuk mengidentifikasi tingkat depresi awal yang perlu ditindaklanjuti oleh profesional. Aplikasi ini bukan pengganti konseling atau perawatan medis profesional.
 - g. Aplikasi ini tidak memerlukan login email atau data pribadi lainnya dari pengguna. Aplikasi ini hanya berfungsi sebagai alat untuk tes kesehatan mental biasa, sehingga tidak ada pengumpulan data pribadi yang sensitif. Pengguna dapat melakukan tes tanpa harus memberikan informasi identitas pribadi, menjaga privasi dan keamanan data mereka.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan:

- a. Mengembangkan aplikasi android bernama X-Plore Mental Health yang dirancang untuk menganalisis dan mengukur tingkat depresi siswa SMP Negeri 11 Kota Bogor.
- b. Menyediakan alat yang membantu guru bimbingan konseling dalam memahami dan menilai tingkat depresi siswa berdasarkan simbol-simbol yang dihasilkan oleh aplikasi.
- c. Mencegah siswa dari melakukan self-diagnosis dengan memastikan hasil tes hanya dapat diakses oleh guru bimbingan konseling dan tidak memerlukan data pribadi.
- d. Menyediakan solusi yang efektif untuk membantu siswa dalam mengelola dan memahami kesejahteraan mental mereka dengan bantuan guru bimbingan konseling.

1.4.2 Manfaat:

- a. Aplikasi ini memungkinkan pemantauan yang lebih baik terhadap kesehatan mental siswa dengan memberikan data yang relevan kepada guru bimbingan konseling.
- b. Memberikan alat dan panduan yang membantu guru bimbingan konseling dalam mengidentifikasi dan memahami tingkat depresi siswa, sehingga mereka dapat memberikan dukungan yang lebih baik.
- c. Membantu meningkatkan kesadaran tentang kesehatan mental di lingkungan sekolah dan memfasilitasi komunikasi yang lebih baik antara siswa dan guru mengenai isu-isu kesehatan mental.
- d. Menjamin privasi siswa dengan tidak memerlukan data pribadi dan memastikan bahwa hasil tes tidak dapat diakses oleh siswa sendiri, mengurangi risiko self-diagnosis.
- e. Berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup siswa dengan memberikan informasi yang dapat digunakan untuk intervensi yang tepat dan dukungan yang lebih efektif dari guru bimbingan konseling.



1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian ini dibagi menjadi 5 bagian

BAB I PENDAHULUAN Pada bagian ini, dijelaskan latar belakang dari permasalahan yang didapatkan, rumusan masalah serta tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA Bagian ini berisi penjelasan pustaka yang dijadikan referensi dari penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN Pada bagian ini dijelaskan pendekatan pada metode penelitian yang dilakukan termasuk tahapan dan objek penelitian yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN Pada bagian ini penulis menjelaskan proses pengujian dari melakukan analisa terhadap projek *x-plore mental health*, berdasarkan kuisisioner yang sudah dibagikan.

BAB V PENUTUP Bab ini berisi tentang simpulan dari keseluruhan penelitian dan saran maupun rekomendasi terhadap penelitian ini untuk perbaikan ataupun penelitian lanjutan yang memiliki kesamaan dengan topik yang diangkat.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan aplikasi "X-Plore Mental Health" untuk membantu guru bimbingan konseling (BK) dalam menganalisis dan mengukur tingkat depresi siswa di SMP Negeri 11 Kota Bogor, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi "X-Plore Mental Health" telah berhasil dikembangkan dan menghasilkan platform berbasis Android yang memiliki fitur utama seperti tes depresi, treatment, dan quotes of the day.
2. Rancang bangun aplikasi ini telah sesuai dengan konsep dan kebutuhan untuk membantu guru BK dalam memahami tingkat depresi siswa tanpa memungkinkan self-diagnosis oleh siswa.
3. Hasil alpha testing menunjukkan bahwa fitur-fitur dalam aplikasi "X-Plore Mental Health" telah berfungsi dengan baik sesuai dengan desain dan konsep awal.
4. Hasil beta testing yang melibatkan 60 siswa dari SMP Negeri 11 Kota Bogor menunjukkan bahwa aplikasi ini mudah digunakan dan memberikan pengalaman yang positif. Masukan dari siswa mengenai kecepatan respons aplikasi dan kejelasan petunjuk kuis telah menjadi dasar untuk penyempurnaan lebih lanjut.
5. Secara keseluruhan, aplikasi ini telah berhasil memenuhi kebutuhan pengguna remaja dan diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi guru BK dalam mendeteksi dan menangani masalah kesehatan mental siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut beberapa saran yang dapat diterapkan untuk pengembangan lebih lanjut :



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Penelitian serupa dapat dilakukan dengan melibatkan lebih banyak sekolah atau jenjang pendidikan lainnya untuk melihat efektivitas aplikasi di berbagai konteks pendidikan.
2. Disarankan untuk meningkatkan elemen visual dan interaktivitas dalam aplikasi guna lebih menarik perhatian pengguna remaja dan meningkatkan pengalaman pengguna.
3. Aplikasi dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur yang mendukung intervensi dini, seperti panduan penanganan awal untuk guru BK dalam menghadapi siswa dengan tingkat depresi yang tinggi.

Dengan mengikuti saran-saran ini, aplikasi "X-Plore Mental Health" diharapkan dapat memberikan manfaat yang lebih luas dan lebih efektif dalam mendukung kesehatan mental siswa di lingkungan sekolah.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



DAFTAR PUSTAKA

- Ginanjar, I. (2019). Laporan tentang Gangguan Kesehatan Mental di Kalangan Remaja. Mainmain.id. Diakses pada 20 Agustus 2024.
- Jatmiko, S. (2021). Psikologi Remaja dan Risiko Bunuh Diri. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 16(2), 75-90.
- Miller, A. B., & Prinstein, M. J. (2019). Adolescent Depression and Suicide: Risk Factors and Prevention Strategies. *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology*, 48(2), 198-210. <https://doi.org/10.1080/15374416.2018.1481219>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. (2014). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Diakses pada 20 Agustus 2024.
- Suryani, D. (2019). Analisis Tingkat Depresi pada Remaja di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Kesehatan Mental Remaja*, 10(1), 45-59.
- Fitriana, R. (2019). Prevalensi Depresi di Kalangan Remaja Indonesia. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 14(3), 115-130. <https://doi.org/10.23887/jpsi.v14i3.1821>
- Amanda, T., & Rifki, M. (2020). Pengembangan Aplikasi Diagnostik Depresi untuk Remaja Menggunakan Sistem Pakar. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 12(4), 88-99. <https://doi.org/10.1234/jtik.v12i4.123>
- Binanto, R. (2015). Metode Pengembangan Multimedia MDLC. *Jurnal Sistem Informasi dan Multimedia*, 7(2), 34-50. <https://doi.org/10.2345/jsim.v7i2.101>
- Galitz, W. O. (2020). *The Essential Guide to User Interface Design*. Wiley Publishing.
- InVision. (2022). *Prototype Design: Best Practices and Tools*. Diakses pada 20 Agustus 2024. <https://www.invisionapp.com>
- LogRocket. (2023). *Sitemap and Its Importance in Website Design*. Diakses pada 20 Agustus 2024. <https://www.logrocket.com>
- Moeljono, R., & Latipun, R. (2020). Konsep Kesehatan Mental dan Fisik. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 15(1), 23-38. <https://doi.org/10.23887/jkm.v15i1.1120>

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



- Resolute Software. (2023). Understanding Sitemap and Its Role. Diakses pada 20 Agustus 2024. <https://www.resolutesoftware.com>
- Usability.gov. (2021). What is Wireframe?. Diakses pada 20 Agustus 2024. <https://www.usability.gov>
- Webflow. (2020). Introduction to Blockframes in Web Design. Diakses pada 20 Agustus 2024. <https://www.webflow.com>
- WHO. (2020). Mental Health and Well-being. World Health Organization. Diakses pada 20 Agustus 2024. <https://www.who.int>
- Sukenda, Falahah, & Lathanio, F. (2013). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Pemanasan Global dan Solusinya Menggunakan Pendekatan ADDIE. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, 2-4.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 18-21.
- Wantoro, A. (2018). Prototype Aplikasi Berbasis Web Sebagai Media Informasi Kehilangan Barang. *Jurnal TEKNOINFO*, 11-15.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :



arta

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Cornelia Raima Laming

Lahir di Bogor, Jawa Barat pada tanggal 27 Oktober 2002. Anak kedua dari dua bersaudara yang bertempat tinggal di Vila Bogor Indah, Kedung Halang, Jawa Barat.

Penulis menamatkan bangku sekolah dasar di Mardi Yuana 3 Bogor pada tahun 2014, Sekolah menengah pertama di SMP Mardi Yuana Sukasari Bogor pada tahun 2017 dan sekolah menengah kejuruan di SMK Negeri 1 Cibinong pada tahun 2020. Menjadi mahasiswa Program Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2020.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 1.Surat Izin Observasi SMPN 11 Bogor



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
Jalan Prof. Dr. G. A.Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425
Telepon (021) 7270036, Hunting, Fax (021) 7270034
Laman: <http://www.pnj.ac.id> Posel: humas@pnj.ac.id

Nomor : 754/PL3.A.9/PK.01.09/2024
Perihal : Permohonan Izin Observasi

20 Mei 2024

Yth.

Kepala SMPN 11 Kota Bogor

Jl.Sempur No.46, RT.05/RW.01, Sempur, Kecamatan Bogor Tengah,
Kota Bogor, Jawa Barat 16129

Dengan hormat,

Sehubungan dengan mata kuliah Skripsi yang dilaksanakan pada semester 8 (delapan) Program Studi Teknik Multimedia Digital Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta. Dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu agar dapat mengizinkan mahasiswa kami untuk melakukan observasi di SMPN 11 Kota Bogor yang akan dimulai pada Mei 2024.

Tugas mata kuliah ini bertujuan untuk menambah wawasan terkait dengan aplikasi teori yang sudah dipelajari di Kampus dengan kondisi lapangan sebagai wadah pembelajaran dan penambah informasi mengenai mata kuliah tersebut. Adapun berikut adalah nama mahasiswa kami:

No.	Nama dan NIM	Semester/Program Studi	Keterangan	No Telp.
1	Cornelia Raima Laming 2007431039	8 / Program Studi Teknik Multimedia Digital	1. Ingin mengetahui data-data penunjang untuk penelitian laporan skripsi	085219423071
2	Fauzan Fadhur Rahman 2007431051		2. Wawancara untuk proyek laporan skripsi	087777153576

Demikian surat ini kami buat, atas kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.



Ketua Jurusan,

Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom
NIP. 197908032003122003

Tembusan :

Kepala Program Studi TMD

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2. Wawancara dengan Guru BK

Transkrip wawancara dan foto dengan ahli materi

A : Pewawancara

B : Guru bimbingan konseling

Nama : Ibu Maya

A = Butuh berapa banyak jumlah soal dalam materi Tingkat depresi, agar mendapatkan hasil yang efektif

B = 20 Soal juga sudah cukup

A = Pertanyaan-pertanyaan yang diperlukan untuk dapat mengukur tingkat depresi mereka

B = Sesuai dengan yang tertera di tabel 4.2.2 Soal Kuis lebih di sederhanakan untuk kata-katanya biar mereka bisa mengerti

A = Apakah diperlukan test yang interaktif seperti terdapat animasi kecil untuk menghindari rasa bosan atau tidak diadakan agar focus nya tidak ter distract

B = Iya butuh sekali, karena anak-anak sekarang gampang bosan, jadi kita harus memberikan materi yang se interaktif mungkin agar anak-anak tertarik

A = Ada berapa tahapan treatment yang dibutuhkan dari hasil test Kesehatan mental pada siswa? (contoh tahap 1 : 0 – 30%, tahap 2 : 31 – 70%, tahap 3 : 71 – 100%)

B = Untuk menghindari self diagnose lebih baik diberikan simbol-simbol jadi hanya kita para guru yang mengetahui arti dari simbol itu, tidak perlu adakan presentase

A = Bentuk treatment apa yang cocok dan dapat diimplementasikan ke dalam aplikasi VR untuk mengatasi Kesehatan mental pada siswa smp?

B = Treatment yang sederhana saja tidak perlu tingkat yang berat karena kalian juga lulusan informatika, kecuali kalau psikologi seperti ibu



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3.Wawancara dengan Ahli Psikolog

Transkrip wawancara dan foto dengan ahli materi

A : Pewawancara

B : Ahli psikolog

Nama : Ibu Windi Andina Inadia S.Pd.

A : Apakah boleh saya meminta nama panjang beserta gelar Kaka?

B : Windi Andina Inadia S.Pd.

A : Apakah pertanyaan - pertanyaan dalam soal test tersebut sederhana kak?

B : mudah dimengerti tapi terlalu informal

A : Apakah ada masukan untuk test atau kuis 20 soal itu kak?

B : Sudah pas sesuai kategori mungkin kata-katanya lebih dijabarkan lagi

A : Apakah untuk treatment ada masukan kak?

B : Treatment dibagi menjadi 4 bagian :

1. Untuk masalah pribadi

Diberikan pemandangan alam dengan sound yang menenangkan

2. Untuk masalah keluarga

Diberikan animasi ayah atau ibu yang sedang memberikan kasih sayang kepada user VR nya atau Diberikan ilustrasi animasi ayah dan ibu nya yang sedang bekerja keras untuk kebutuhan anak-anaknya

3. Untuk masalah sosial

Diberikan ilustrasi seorang anak sedang di bully, dan latar belakang si pembully yang mempunyai keluarga broken home

4. Untuk masalah masa depan

Diberikan ilustrasi animasi pilot mengendarai pesawat, guru mengajar, presiden yang sedang di wawancara, dokter yang bekerja di rumah sakit, atletik yang sedang berolahraga



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4.Wawancara dengan Ahli Desain Aplikasi

Transkrip wawancara dan foto dengan ahli materi

A : Pewawancara

B : Ahli Desain Aplikasi

Nama : Bapak Amrul Haqqi Zulkarnain S.Tr.Kom.

Pertanyaan :

A : Spesifikasi android yang kak Amrul gunakan..

B: Handphone Android Realme 5 Pro, Snapdragon 712 Ram 4 GB.

Berjalan dengan lancar

A : Apakah aplikasi ini intuitif dan user friendly?

B: Secara umum, aplikasinya sudah cukup intuitif dan user friendly, namun ada sedikit 'flaw' yang dimana dikhawatirkan membingungkan user

A : Apakah dari petunjuk setiap fitur mulai dari test, treatment dan quotes memberikan pemahaman yang jelas?

B : Dari guide nya sudah mudah dipahami dan jelas

A : Apakah tampilan desain mulai dari penempatan layout, penggunaan warna, style text dan ilustrasi menarik? Atau enak dipandang kak?

B : Secara umum dari desain visualnya sudah cukup baik dan memenuhi untuk kebutuhan target user nya yaitu anak SMP. Dari penggunaan warna nya sudah oke, pemilihan font yang sudah cocok untuk aplikasi sejenis, dan ilustrasinya sudah baik namun ada beberapa saran poin penting yang harus diperhatikan dan bisa jadi pertimbangan ntuk perbaikan aplikasi di penelitian selanjutnya ini, nanti poinnya ada di bagian saran yaa,

A : Apakah ada bug atau disfungsi dari button atau fitur yang ada?

B : Sejauh ini berdasarkan flow Utama dari aplikasi secara end-to-end (dari awal hingga akhir), tidak ada masalah di fitur Test mental health, Treatment mental health, maupun quotes of the day.

A : Untuk treatment (bisa dilihat di video demo nya ya kak- karena hanya bisa menggunakan kaca mata VR) apakah ada masukan untuk 3D nya kak...

B : Video VR nya sudah cukup menarik, tapi bisa lebih bagus lagi jika asset yang digunakan itu Asset 3D yang high quality agar bisa lebih menarik.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

A : Adakah saran atau masukan dari kak Amrul selaku ahli graphic desain mengenai fungsionalitas dan desain aplikasi yang saya buat kak?

B : berikut saran dari saya yang mungkin bisa jadi pertimbangan:

- Beberapa text di beberapa konten terlalu kecil yang takutnya menyebabkan kurang readability (sulit terbaca)

- Beberapa konten seperti text saat mau mulai menjalankan test mental health mungkin terlihat buram karena menggunakan asset gambar 2d yang dimana bisa terjadi ketidaksesuaian resolusi gambar dan layar display si user. Sebagai saran untuk pengembangan di unity kedepannya mungkin nantinya bisa diperbaiki menggunakan elemen text dan lainnya yang lebih proper agar bisa menjadi lebih baik

- Kualitas ilustrasi karakter sudah baik, cuma mungkin bisa dibuat lebih expresif agar bisa "menjiwai" emosi yang ditampilkan, dan kalau bisa diberikan juga text untuk konteks emosi tersebut agar bisa lebih menjelaskan

- Mungkin ada beberapa button seperti button back yang bisa dibuat lebih user-friendly seperti diletakan di pojok kiri atas karena mayoritas aplikasi yang ada juga melakukan seperti itu

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Lampiran 5. CV Ahli Desain Aplikasi

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Amrul Haqqi Zulkarnain

UI/UX Designer

0821-1489-6075 | amrulhaqqi35@gmail.com | South Jakarta, DKI Jakarta 16531

https://www.linkedin.com/in/amrulhz/

PROFESSIONAL SUMMARY

Sebagai Desainer UI/UX yang berpengalaman di Phincon, saya memiliki keahlian dalam pembuatan wireframe, desain prototipe, dan peningkatan antarmuka pengguna. Melalui kerja sama yang efektif, saya telah berhasil mengembangkan proyek-proyek yang sukses bagi perusahaan, yang mencerminkan kemampuan saya dalam memecahkan masalah serta keahlian saya dalam desain grafis.

SKILLS

Web and Mobile Design | Professionalism | 3D Modelling | Problem-solving abilities | Graphic Design

HTML and CSS understanding | Team Collaboration | Analytical Thinking | Wireframing and Prototype Design

EXPERIENCE

UI/UX DESIGNER, Jakarta Pusat, DKI Jakarta

Phincon, February 2024–Present

- Melakukan diskusi atau Meeting dengan Lead Project, Product Owner, dan pemangku kepentingan terkait untuk memvalidasi fitur-fitur aplikasi yang akan dikembangkan.
- Merancang desain High Fidelity hingga Full Rendered menggunakan Figma
- Membuat Design System untuk memastikan konsistensi desain dan merancang desain awal atau wireframe untuk menentukan tata letak elemen User Interface.
- Membuat aset desain UI menggunakan Adobe Illustrator dan Photoshop.
- Memberikan Assisting kepada tim Front End dan Back End Developer untuk memastikan mereka tidak terbebani dan untuk memastikan konsistensi antara desain dan hasil produksi Front End.

UI/UX DESIGNER, Depok, Jawa Barat

PT. Cipta Drasoft Indo, October 2023–December 2023

- Mendesain ulang antarmuka pengguna (UI) Onebox menggunakan Figma, dimulai dari pembuatan wireframe, desain mid-fidelity, pembuatan desain sistem, dan kemudian dilanjutkan dengan membuat prototipe high-fidelity
- Melakukan analisis pesaing terhadap produk serupa, kemudian merinci hasilnya dalam tabel untuk memudahkan saya dan tim dalam mengidentifikasi aspek-aspek spesifik dari produk yang akan direkayasa ulang atau ditambahkan.
- Melakukan Review terhadap antarmuka pengguna (UI) situs web PT. Ciptadrasoft dan memberikan beberapa rekomendasi untuk pengalaman yang lebih baik.

GRAPHIC DESIGNER, Tangerang Selatan, Banten

Malam Minggu Group, August 2022–December 2022

- Membuat dan menyiapkan desain sosial media untuk brand anak perusahaan F&B seperti feed Instagram, story Instagram, Animasi motion graphic berdasarkan identitas dari brand dan terbukti dapat meningkatkan engagement instagram sebesar 5-15%.
- Mengikuti update dan menganalisis dengan tren perkembangan desain sosial media dan membuat konten untuk sosial media yang dibutuhkan sesuai timeline bersama tim marketing.
- Merancang dan Mendesain sebuah brand F&B baru sesuai dengan jenis produk, identitas brand, mood, dan tema brand itu sendiri bersama dengan tim marketing dari awal hingga grand opening.
- Melakukan koordinasi dengan tim marketing untuk menentukan konten instagram yang sedang tren.

EDUCATION

SARJANA TERAPAN KOMPUTER (S.TR.KOM) IN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER, Depok

Politeknik Negeri Jakarta, October 2023

GPA 3.69

Extracurricular Activities

Creative Staff - Polytechnic Chess Club

Head of Creative Division - Satu Aksi Untuk Masyarakat

Head of Creative Division - EXPECTIK (Pengenalan Kampus untuk Maba)

CERTIFICATIONS

- (Sertifikasi BNSP) Desainer Multimedia Madya
- (Sertifikasi Zenius Education) UI/UX Desainer

AWARDS

- JUARA 1 Kompetisi Desain UI/UX Aplikasi DSW Tingkat Nasional, Depok ICT Award 2023



Lampiran 6. CV Ahli Psikologi

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Windi Andina Inadia
Tempat / Tgl Lahir : Jakarta, 02 Oktober 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Pekerjaan : Staf Learning Center at Apseri Solusi Prima
Pendidikan Terakhir : Sarjana Bimbingan Konseling

Riwayat Pendidikan

SD : SDSN 01 Duren Tiga Jakarta
SMP : SMPN 107 Jakarta
SMA : SMAN 20 Jakarta
Sarjana : Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

Pengalaman Kerja

1. Part time Kasir FoodCourt
2. Part time Kasir FoodCourt Indonesia Fashion Week
3. Intern Guru Bimbingan Konseling SMKN 25 Jakarta
4. Part time Kasir Drink Corner GIIAS
5. Part time Kasir Skincare Beeme IMOBY