

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada bab ini menyajikan kesimpulan dari seluruh penelitian mengenai rancangan desain aplikasi konsultasi kesehatan mental untuk mahasiswa di Surabaya, beserta saran dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut di masa mendatang.

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah menjalani berbagai tahapan penelitian yang terdiri dari dua iterasi, mulai dari identifikasi pengguna, merancang desain, melakukan evaluasi, hingga membuat redesain aplikasi berdasarkan penilaian dan pengujian dari pengguna, beberapa kesimpulan yang diperoleh yaitu pada tahapan identifikasi pengguna dimulai dengan wawancara terhadap sepuluh responden yang terdiri dari lima psikolog dan lima mahasiswa di Surabaya. Tahapan ini dilanjutkan dengan pembuatan diagram afinitas dari analisis *empathy map*. Desain sistem yang meliputi panduan gaya dan komponen antarmuka, kemudian dilanjutkan dengan perancangan *wireframe*, *wireflow*, hingga *mockup* menggunakan aplikasi Figma. Pada uji tahap pertama, dilakukan pengujian dengan sepuluh responden untuk mengukur kegunaan aplikasi, yang dinilai menggunakan SUS dan QUIS. Setelah dilakukan evaluasi tahap awal, diperlukan redesain karena rendahnya nilai performa responden, banyaknya kesalahan klik, serta kurangnya keberhasilan penyelesaian tugas. Setelah dilakukan desain ulang, evaluasi tahap kedua dengan sepuluh responden yang sama menghasilkan nilai SUS dan QUIS yang meningkat dibandingkan dengan pengujian tahap awal. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemudahan dan fungsionalitas desain aplikasi. Selain dilakukan

*usability testing*, juga dilakukan evaluasi heuristik yang melibatkan tiga orang ahli di bidang UI/UX. Pada evaluasi ini, evaluator memberikan evaluasi yang menunjukkan bahwa pada desain iterasi pertama masih terdapat beberapa pelanggaran poin heuristik yang perlu dilakukan perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan pada iterasi kedua, menunjukkan bahwa sudah tidak ada lagi poin heuristik yang dilanggar.

## **5.2 Saran**

Penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki dalam perancangan desain aplikasi kesehatan mental di masa mendatang. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar melakukan wawancara dengan lebih banyak responden, khususnya mahasiswa yang pernah melakukan konsultasi kesehatan mental secara *online* menggunakan aplikasi atau *website*. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas mengenai kebutuhan dan pengalaman pengguna, sehingga desain aplikasi dapat disesuaikan lebih baik dengan kebutuhan nyata mahasiswa. Selain itu, penting juga untuk melibatkan lebih banyak psikolog yang telah memiliki pengalaman memberikan konsultasi secara *online*. Serta, psikiater juga perlu dilibatkan dalam penelitian ini masa mendatang. Psikiater memiliki keahlian medis dalam kesehatan mental yang dapat memberikan wawasan tambahan terkait fitur yang diperlukan, sehingga aplikasi dapat menyediakan layanan yang lebih komprehensif.