



SKRIPSI

RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE ANDROID MENGGUNAKAN METODE AGILE UNTUK MEMBANTU PENYANDANG ADIKSI BEBAS DARI KECANDUAN

WISNU ARYO SULISTIONO

NPM 20082010083

DOSEN PEMBIMBING

Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.

Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE ANDROID MENGGUNAKAN
METODE AGILE UNTUK MEMBANTU PENYANDANG ADIKSI BEBAS
DARI KECANDUAN**

Oleh :
WISNU ARYO SULISTIONO
NPM. 20082010083

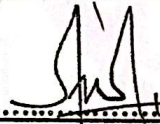
Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 31 Januari 2025.

Menyetujui


Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199409292022031008


..... (Pembimbing I)

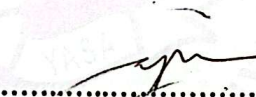
Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.
NIP. 199205142022032007


..... (Pembimbing II)


Eka Dyar Wahyuni, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198412012021212005


..... (Penguji I)


Amalia Anjani Arifiyanti, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199208122018032001


..... (Penguji II)

Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199303252024062001


..... (Penguji III)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT
NIP. 19681126 199403 2 001

LEMBAR PERSETUJUAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE ANDROID MENGGUNAKAN
METODE AGILE UNTUK MEMBANTU PENYANDANG ADIKSI BEBAS
DARI KECANDUAN**


Oleh :
WISNU ARYO SULISTIONO
NPM. 20082010083

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.

NIP. 199409292022031008


Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.

NIP. 199205142022032007

**Koordinator Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer**


Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198511242021211003

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa / NPM : Wisnu Aryo Sulistiono / 20082010083
Program Studi : Sistem Informasi
Dosen Pembimbing : 1. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom, M.Kom.
2. Reisa Permatasari, ST, M.Kom.

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Android Menggunakan Metode Agile Untuk Membantu Penyandang Adiksi Bebas Dari Kecanduan” adalah hasil karya sendiri, bersifat orisinal, dan ditulis dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuain dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Nasional Veteran Jawa Timur.

Surabaya, 30 Januari 2024

Mahasiswa

A handwritten signature in black ink is written over a 1000 Rupiah postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL' and 'A67E2AKX054541786'. The stamp is partially obscured by the signature.

(Wisnu Aryo Sulistiono)

NPM. 20082010083

ABSTRAK

Student Name / NPM : Wisnu Aryo Sulistiono / 20082010083
Thesis Title : Rancang Bangun Aplikasi Mobile Android Menggunakan Metode Agile Untuk Membantu Penyandang Adiksi Bebas Dari Kecanduan
Advisors : 1. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
2. Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.

Manusia memiliki tendensi menyukai hal-hal yang menyenangkan dibandingkan dengan yang menyedihkan dan problematik. Tendensi tersebut apabila tidak dikontrol dengan baik, akan mengakibatkan adiksi yang merupakan salah satu gangguan kronis dan kambuhan untuk mengonsumsi suatu zat atau melakukan perilaku adiktif. Hal tersebut diakibatkan oleh hormon dopamin yang dikeluarkan apabila seseorang mencoba hal impulsif yang menyenangkan, dan lama-kelamaan hal yang impulsif ini menjadi kompulsif sehingga orang yang mengalaminya menjadi ketergantungan. Sudah banyak fenomena-fenomena adiksi terbukti memiliki banyak dampak negatif bagi tiap individu yang menderita akan hal tersebut. Oleh karena itu, ada urgensi tinggi untuk membantu para penyandang adiksi agar bisa sembuh dari kecanduan yang dimiliki, sehingga penelitian ini akan dilakukan untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat membantu penyandang adiksi akan kebutuhannya dalam perjalanannya untuk sembuh dari adiksi yang dimiliki. Penelitian ini akan menggunakan metode *agile* sebagai metode utama karena sifatnya yang iteratif, cepat dan fleksibel, yang digabungkan dengan kerangka kerja *design thinking* agar dapat menghasilkan solusi ide yang inovatif untuk membantu pemulihan dari adiksi. Hasil pengujian desain dan rancangan aplikasi pada penelitian ini terbukti mendapatkan mayoritas suara bahwa rancangan desain aplikasi relevan dan bermanfaat untuk membantu menyelesaikan permasalahan adiksi. Penggunaan metode *agile* yang diintegrasikan dengan kerangka kerja *design thinking* terbukti dapat membantu proses pengembangan aplikasi karena kebutuhan perancangan aplikasi yang mengharuskan iterasi pada beberapa fase dan fleksibilitasnya selama siklus hidup pengembangannya. Aplikasi yang dihasilkan pada penelitian ini dan diberi nama ReMotive ini, diharapkan dapat membantu banyak individu dalam perjalanan sembuh dari adiksi yang dimiliki.

Kata kunci : Rancang Bangun Aplikasi, Adiksi, Terapi Perilaku Kognitif, Kesehatan dan Kesejahteraan, Agile, Design Thinking, Android

ABSTRACT

Nama Mahasiswa / NPM : Wisnu Aryo Sulistiono / 20082010083
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Mobile Android
Menggunakan Metode Agile Untuk Membantu
Penyandang Adiksi Bebas Dari Kecanduan
Dosen Pembimbing : 1. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
2. Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.

Humans tend to prefer pleasurable experiences over those that are distressing or problematic. When this tendency is not well-regulated, it can lead to addiction, a chronic and relapsing disorder characterized by the compulsive consumption of substances or engagement in addictive behaviors. This phenomenon is driven by dopamine release triggered when an individual engages in impulsive and enjoyable activities, which over time may transition from impulsive to compulsive behavior, resulting in dependency. Addiction has been proven to have numerous negative impacts on individuals suffering from it, underscoring the urgent need to assist those affected in overcoming their dependencies. Therefore, this research aims to design an application to support individuals with addiction in their recovery journey. The study adopts the Agile methodology as its primary approach due to its iterative, agile, and flexible nature, combined with the design thinking framework to generate innovative solutions for addiction recovery. The testing of the application design in this research demonstrated that the majority of participants found the design relevant and beneficial in addressing addiction issues. The integration of the Agile methodology with the design thinking framework proved effective in supporting application development, as the iterative and flexible nature of these approaches aligns well with the requirements for developing such an application. The resulting application, named ReMotive, is expected to assist many individuals on their journey to recovery from addiction.

Kata kunci : Application Development, Addiction, Cognitive Behavioral Therapy, Health and Wellness, Agile, Design Thinking, Android

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur penulis ucapkan untuk berkah, rahmat dan hidayah yang diberikan Allah SWT serta Nabi Muhammad sebagai teladan bagi penulis, sehingga skripsi dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Mobile Android Menggunakan Metode Agile Untuk Membantu Penyandang Adiksi Bebas Dari Kecanduan”** dapat terselesaikan.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen wali, Bu Rizka yang terus membimbing selama penulis memulai masa perkuliahan hingga skripsi. Dosen pembimbing Pak Efrat, dan Bu Reisa yang telah menjadi teman diskusi dan memberi arahan selama proses skripsi penulis berlangsung. Dan untuk pihak-pihak lain yang telah mendukung selama ini, menemani dan membantu selama proses perkuliahan. Oleh karena itu, penulis juga ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua dan saudari penulis yang menjadi alasan utama penulis untuk berjuang atas kehidupan yang telah dianugerahkan Tuhan, serta sumber motivasi untuk mengikuti dan menyelesaikan masa perkuliahan penulis.
2. Teman-teman seperjuangan kuliah yang saling membantu selama masa perkuliahan, Didan, Fira, Fikri, Sofie, Fabiyan, Huriyah, Fairuz, Takul, Anggita, Dinka, Ivana.
3. Bu Cindy, Bu dokter Irene, Azizah, Kak Tara yang telah bersedia membantu menjadi narasumber terkait kebutuhan riset penelitian.
4. Peserta kuisisioner yang telah sukarelawan menyempatkan waktu dan energinya untuk mengisi survey yang dibuat penulis.
5. Teman-teman MSIB IL, Binar dan mentor-mentor yang telah membimbing penulis dalam bidang programming mobile.
6. Koridor Surabaya sebagai tempat co-working gratis di mana penulis menghabiskan puluhan jam untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Dcoffeecup yang telah menjadi tempat nyaman bagi penulis untuk ngoding di malam hari beserta teman-teman yang juga menyertai

8. Pihak lain yang belum penulis sebutkan yang telah berkontribusi selama penelitian ini.

Surabaya, Januari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	vi
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Sistematika Penulisan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Adiksi	11
2.2.2 <i>Health, Wellness</i> dan Homeostasis	14
2.2.3 Teori Perilaku.....	15
2.2.4 <i>Cognitive Behavioral Therapy</i>	16
2.2.5 <i>Design Thinking</i>	18
2.2.6 <i>Agile Software Development</i>	21
2.2.7 Aplikasi <i>Mobile</i>	24
2.2.8 Android	24
2.2.9 Kotlin	24
2.2.10 Firebase dan Firestore	25
2.2 Penelitian Terdahulu	25

2.3	Aplikasi Serupa	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		29
3.1	Studi Literatur	30
3.2	Observasi.....	30
3.3	Pengumpulan Data	30
3.4	Metode <i>Agile</i>	31
3.4.1	<i>Planning dan Requirement Analysis</i>	31
3.4.1.1	<i>Empathize</i>	32
3.4.1.2	<i>Define</i>	35
3.4.1.3	<i>Ideate</i>	36
3.4.2	<i>Design</i>	37
3.4.2.1	Desain Database	37
3.4.2.2	Desain Antarmuka.....	38
	A. <i>Prototype</i>	38
	B. <i>Testing Prototype</i>	38
3.4.3	<i>Develop</i>	42
3.4.4	<i>Testing Application</i>	42
3.4.5	<i>Deploy dan Review</i>	43
3.5	<i>Release</i>	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		45
4.1	Pengumpulan Data	45
4.2	Pengembangan Aplikasi dengan Metode <i>Agile</i>	45
4.2.1	<i>Planning dan Requirement Analysis</i>	45
4.2.1.1.	<i>Empathize</i>	45
4.2.1.2.	<i>Define</i>	50
4.2.1.3.	<i>Ideate</i>	55
4.2.2	<i>Design</i>	65
4.2.2.1	Desain Database	65
4.2.2.2	Desain Antarmuka.....	68
	A. <i>Prototype</i>	89
	B. <i>Testing Prototype</i>	107
4.2.3	<i>Develop</i>	112
4.2.3.1	<i>Onboarding Screen</i>	114

4.2.3.2	<i>Login</i>	116
4.2.3.3	<i>Register</i>	118
4.2.3.4	<i>Plan</i>	121
4.2.3.5	<i>Craving Emergency Button</i>	144
4.2.3.6	<i>Education</i>	154
4.2.3.7	<i>Therapy</i>	159
4.2.3.8	<i>Profile</i>	177
4.2.3.9	<i>Helpdesk</i>	192
4.2.4	<i>Testing Application</i>	195
4.2.4.1	Autentikasi	195
4.2.4.2	Fitur <i>Plan</i>	196
4.2.4.3	Fitur Craving Emergency Button	201
4.2.4.4	Fitur Education.....	204
4.2.4.5	Fitur Therapy.....	205
4.2.4.6	Fitur <i>Profile</i>	207
4.2.4.7	Fitur <i>Helpdesk</i>	209
4.2.5	<i>Deploy dan Review</i>	210
4.3	Perilisan Aplikasi	213
4.4	Pembahasan Metode <i>Agile</i>	213
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		223
5.1	Kesimpulan	223
5.2	Saran.....	223
DAFTAR PUSTAKA		i
LAMPIRAN.....		vii

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	25
Tabel 3. 1. Daftar <i>Research Questions</i>	33
Tabel 3. 2 Daftar <i>Experts Interview Research Questions</i>	34
Tabel 4. 1 Tabel Analisis Hasil Riset.....	50
Tabel 4. 2 Tabel <i>User Stories</i>	54
Tabel 4. 3 Tabel <i>Black Box</i> Testing Autentikasi.....	195
Tabel 4. 4 Tabel <i>Black Box</i> Testing Fitur <i>Plan</i>	196
Tabel 4. 5 Tabel <i>Black Box</i> Testing Fitur <i>Craving Emergency Button</i>	201
Tabel 4. 6 Tabel <i>Black Box</i> Testing Fitur <i>Education</i>	204
Tabel 4. 7 Tabel <i>Black Box</i> Testing Fitur <i>Therapy</i>	205
Tabel 4. 8 Tabel <i>Black Box</i> Testing Fitur <i>Profile</i>	207
Tabel 4. 9 Tabel <i>Black Box</i> Testing Fitur <i>Helpdesk</i>	209
Tabel 4. 10 Tabel Dokumentasi <i>Sprint Timeline</i> Proyek	215

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Statistik lama waktu penggunaan aplikasi di Indonesia [4]	2
Gambar 1. 2 Statistik lama waktu penggunaan aplikasi berdasarkan kategori di Indonesia [4].....	3
Gambar 2. 1 <i>Agile Methodology</i>	23
Gambar 2. 2 <i>Framework Design Thinking</i>	18
Gambar 3. 1 Metode Penelitian.....	29
Gambar 4. 1 <i>User Persona 1</i>	53
Gambar 4. 2 <i>User Persona 2</i>	53
Gambar 4. 3 <i>Mindmap</i> Adiksi.....	57
Gambar 4. 4 <i>User Flow</i> Login dan Registrasi.....	57
Gambar 4. 5 <i>User Flow Plan/Rencana</i>	58
Gambar 4. 6 <i>User Flow</i> Terapi	58
Gambar 4. 7 <i>User Flow</i> Edukasi	59
Gambar 4. 8 <i>User Flow</i> Profil.....	59
Gambar 4. 9 <i>User Flow Helpdesk</i>	59
Gambar 4. 10 <i>User Flow Craving Button</i>	60
Gambar 4. 11 <i>User Flow Edit Plan</i>	60
Gambar 4. 12 <i>Information Architecture Login & Register</i> ReMotive	60
Gambar 4. 13 <i>Information Architecture MVP</i> ReMotive	61
Gambar 4. 14 <i>Cover PRD</i> ReMotive	62
Gambar 4. 15 PRD bagian <i>Problem Statement & Opportunity</i> serta <i>Objective & Goals</i> dari ReMotive	62
Gambar 4. 16 PRD bagian <i>Target Users</i> serta <i>Success Metrics</i> dari ReMotive ...	63
Gambar 4. 17 PRD bagian <i>Key Features</i> dari ReMotive.....	63
Gambar 4. 18 PRD bagian <i>Feature Prioritization</i> serta <i>Product Roadmap</i> dari ReMotive.....	64
Gambar 4. 19 PRD bagian <i>Future Improvement Plan</i> dari ReMotive.....	65
Gambar 4. 20 <i>Styling</i> warna menggunakan <i>Material Theme Builder</i>	69
Gambar 4. 21 <i>Styles guidelines</i> pada project aplikasi ReMotive	70
Gambar 4. 22 Contoh komponen-komponen yang dapat digunakan pada <i>Material 3 Design Kit</i>	70

Gambar 4. 23 <i>Wireframe Splash screen</i>	71
Gambar 4. 24 <i>Wireframe Onboarding Screen</i>	71
Gambar 4. 25 <i>Wireframe halaman Login</i>	72
Gambar 4. 26 <i>Wireframe halaman Register</i>	72
Gambar 4. 27 <i>Wireframe halaman Plan(Rencana)</i>	73
Gambar 4. 28 <i>Wireframe halaman Education</i>	73
Gambar 4. 29 <i>Wireframe halaman Therapy</i>	74
Gambar 4. 30 <i>Wireframe halaman Profile</i>	74
Gambar 4. 31 <i>Wireframe halaman Tambah/Edit Plan</i>	75
Gambar 4. 32 <i>Wireframe halaman My Plan</i>	77
Gambar 4. 33 <i>Wireframe halaman Statistics</i>	77
Gambar 4. 34 <i>Wireframe halaman Craving Emergency Button</i>	78
Gambar 4. 35 <i>Wireframe halaman Recovery Assessment</i>	79
Gambar 4. 36 <i>Wireframe halaman Recommendation setelah relapse</i>	80
Gambar 4. 37 <i>Wireframe halaman Helpdesk dengan Contact Detailsnya</i>	80
Gambar 4. 38 <i>Wireframe halaman detail artikel pada fitur Education</i>	81
Gambar 4. 39 <i>Wireframe halaman Therapy Assessment</i>	82
Gambar 4. 40 <i>Wireframe halaman Archive Assessment Therapy</i>	83
Gambar 4. 41 <i>Wireframe halaman Archived Plan</i>	83
Gambar 4. 42 <i>Wireframe halaman Craving History</i>	84
Gambar 4. 43 <i>Wireframe halaman Edit Profile</i>	84
Gambar 4. 44 <i>Wireframe halaman Settings</i>	85
Gambar 4. 45 <i>Wireframe halaman Privacy, Help Center, About, Support pada Settings</i>	86
Gambar 4. 46 <i>Wireframe halaman Change Password</i>	87
Gambar 4. 47 <i>Wireframe Confirmation Dialogue</i>	87
Gambar 4. 48 <i>Wireframe List Dialogue</i>	88
Gambar 4. 49 <i>Wireframe Time Picker</i>	88
Gambar 4. 50 <i>Wireframe Date Picker</i>	88
Gambar 4. 51 <i>Mockup Splashscreen</i>	89
Gambar 4. 52 <i>Mockup Onboarding Screen</i>	90
Gambar 4. 53 <i>Mockup Login</i>	90

Gambar 4. 54 <i>Mockup Register</i>	91
Gambar 4. 55 <i>Mockup Plan</i>	91
Gambar 4. 56 <i>Mockup Education</i>	92
Gambar 4. 57 <i>Mockup Therapy</i>	92
Gambar 4. 58 <i>Mockup Profile</i>	93
Gambar 4. 59 <i>Mockup Add/Edit Plan</i>	94
Gambar 4. 60 <i>Mockup My Plan</i>	95
Gambar 4. 61 <i>Mockup Statistics</i>	95
Gambar 4. 62 <i>Mockup Craving Emergency Button</i>	96
Gambar 4. 63 <i>Mockup Recovery Assessment</i>	96
Gambar 4. 64 <i>Mockup Recommendation setelah Relapse</i>	97
Gambar 4. 65 <i>Mockup Helpdesk dengan Contact Detailsnya</i>	97
Gambar 4. 66 <i>Mockup salah satu Artikel pada tab Information dan Tips fitur Education</i>	98
Gambar 4. 67 <i>Mockup salah satu Therapy Assessment</i>	99
Gambar 4. 68 <i>Mockup Therapy Assessment Archive</i>	100
Gambar 4. 69 <i>Mockup Achievements</i>	101
Gambar 4. 70 <i>Mockup Archived Plan</i>	101
Gambar 4. 71 <i>Mockup Craving History</i>	102
Gambar 4. 72 <i>Mockup Edit Profile</i>	103
Gambar 4. 73 <i>Mockup Settings</i>	103
Gambar 4. 74 <i>Mockup Privacy Policy, Help Center, About ReMotive, Support Us pada Settings</i>	104
Gambar 4. 75 <i>Mockup Change Password</i>	105
Gambar 4. 76 <i>Mockup Confirmation Dialog</i>	105
Gambar 4. 77 <i>Mockup Tracker Dialog</i>	105
Gambar 4. 78 <i>Mockup Date Picker</i>	106
Gambar 4. 79 <i>Mockup Time Picker</i>	106
Gambar 4. 80 <i>Mockup Language Picker</i>	106
Gambar 4. 81 <i>Interactive Prototypes ReMotive</i>	107
Gambar 4. 82 <i>Revisi Mockup Prototype halaman Craving Emergency</i>	110
Gambar 4. 83 <i>Revisi Mockup Prototype halaman New Plan</i>	111

Gambar 4. 84 Revisi <i>Mockup Prototype</i> halaman <i>Recommendation</i>	112
Gambar 4. 85 Penambahan <i>Snackbar</i> setelah pengguna mengonfirmasi bahwa telah <i>relapse</i> dari adiksinya.....	112
Gambar 4. 86 <i>Screenshot</i> halaman <i>Onboarding</i>	116
Gambar 4. 87 <i>Screenshot</i> halaman <i>Login</i>	118
Gambar 4. 88 <i>Screenshot</i> halaman <i>Register</i> dengan Dialog <i>Register</i> dengan Google.....	121
Gambar 4. 89 <i>Screenshot</i> halaman <i>Plan</i>	123
Gambar 4. 90 <i>Screenshot</i> halaman <i>New Plan</i>	129
Gambar 4. 91 <i>Screenshot</i> halaman <i>My Plan</i>	136
Gambar 4. 92 <i>Screenshot</i> halaman <i>Edit Plan</i>	139
Gambar 4. 93 <i>Screenshot</i> halaman <i>Recovery</i>	141
Gambar 4. 94 <i>Screenshot</i> halaman Rekomendasi	143
Gambar 4. 95 <i>Screenshot</i> halaman <i>Craving Emergency</i> bagian <i>Delay</i>	150
Gambar 4. 96 <i>Screenshot</i> halaman <i>Craving Emergency</i> bagian <i>Distract</i>	152
Gambar 4. 97 <i>Screenshot</i> halaman <i>Craving Emergency</i> bagian <i>Decide</i>	154
Gambar 4. 98 <i>Screenshot</i> halaman <i>Education tab Information</i>	157
Gambar 4. 99 <i>Screenshot</i> halaman Artikel <i>Education</i>	159
Gambar 4. 100 <i>Screenshot</i> halaman <i>Therapy</i>	164
Gambar 4. 101 <i>Screenshot</i> halaman Daftar Asesmen Terapi	166
Gambar 4. 102 <i>Screenshot</i> halaman Pendahuluan Asesmen Terapi.....	169
Gambar 4. 103 <i>Screenshot</i> halaman Konten Asesmen Terapi.....	173
Gambar 4. 104 <i>Screenshot</i> halaman Arsip Asesmen Terapi.....	175
Gambar 4. 105 <i>Screenshot</i> halaman Detail Arsip Asesmen Terapi	177
Gambar 4. 106 <i>Screenshot</i> halaman Profil.....	180
Gambar 4. 107 <i>Screenshot</i> halaman <i>Achievements</i>	182
Gambar 4. 108 <i>Screenshot</i> halaman Arsip <i>Plan</i>	184
Gambar 4. 109 <i>Screenshot</i> halaman Riwayat <i>Craving</i>	187
Gambar 4. 110 <i>Screenshot</i> halaman Pengaturan dan Dialog mengubah bahasa aplikasi	191
Gambar 4. 111 <i>Screenshot</i> halaman Pusat Bantuan.....	192
Gambar 4. 112 <i>Screenshot</i> halaman <i>Helpdesk</i>	193

Gambar 4. 113 <i>Screenshot</i> halaman Detail Kontak <i>Helpdesk</i>	195
Gambar 4. 114 Proses <i>build</i> aplikasi yang ditanda tangani	210
Gambar 4. 115 Proses pengujian beta menggunakan <i>App Distribution Firebase</i>	211
Gambar 4. 116 <i>Overview Release Monitoring</i> Firebase	211
Gambar 4. 117 Status <i>crash data</i> pada layanan <i>Crashlytics</i>	212
Gambar 4. 118 Isu-isu <i>crash</i> pada aplikasi	212
Gambar 4. 119 <i>QR Code</i> Unduh Aplikasi ReMotive.....	213

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tangkapan layar email permohonan kolaborasi dan wawancara dari psikolog.....	vii
Lampiran 2. Tangkapan layar percakapan permohonan kolaborasi dan wawancara dari psikiater.....	vii
Lampiran 3. Tabel hasil <i>interview</i> penyandang adiksi.....	viii
Lampiran 4. Tabel hasil wawancara dengan psikolog 1	ix
Lampiran 5. Tabel hasil wawancara dengan psikolog 2	x
Lampiran 6. Tabel hasil wawancara dengan psikiater	xii
Lampiran 7. Diagram hasil kuisisioner <i>testing prototype</i> pertanyaan 1	xvi
Lampiran 8. Diagram hasil kuisisioner <i>testing prototype</i> pertanyaan 2	xvi
Lampiran 9. Diagram hasil kuisisioner <i>testing prototype</i> pertanyaan 3	xvi
Lampiran 10. Diagram hasil kuisisioner <i>testing prototype</i> pertanyaan 4	xvii
Lampiran 11. Diagram hasil kuisisioner <i>testing prototype</i> pertanyaan 5	xvii
Lampiran 12. Diagram hasil kuisisioner <i>testing prototype</i> pertanyaan 6	xvii
Lampiran 13. Diagram hasil kuisisioner <i>testing prototype</i> pertanyaan 7	xviii
Lampiran 14. Diagram hasil kuisisioner <i>testing prototype</i> pertanyaan 8	xviii
Lampiran 15. Diagram hasil kuisisioner <i>testing prototype</i> pertanyaan 9	xviii
Lampiran 16. Diagram hasil kuisisioner <i>testing prototype</i> pertanyaan 10	xix
Lampiran 17. Diagram hasil kuisisioner <i>testing prototype</i> pertanyaan 11	xix
Lampiran 18. Diagram hasil kuisisioner <i>testing prototype</i> pertanyaan 12	xix
Lampiran 19. Diagram hasil kuisisioner <i>testing prototype</i> pertanyaan 13	xx
Lampiran 20. Diagram hasil kuisisioner <i>testing prototype</i> pertanyaan 14	xx
Lampiran 21. Diagram hasil kuisisioner <i>testing prototype</i> pertanyaan 15	xx
Lampiran 22. Diagram hasil kuisisioner <i>testing prototype</i> pertanyaan 16	xxi
Lampiran 23. Tabel hasil kuisisioner <i>testing prototype</i>	xxi