



**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

**RANCANG BANGUN PLATFORM KONSULTASI MENTAL  
ONLINE BERBASIS WEBSITE DENGAN IMPLEMENTASI  
FRONTEND MENGGUNAKAN REACTJS**

**TUGAS AKHIR**

**MUHAMMAD NUR RIZQI SAPUTRA**

**0110120025**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**DEPOK**

**AGUSTUS 2024**



**STT TERPADU  
NURUL FIKRI**

**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

**RANCANG BANGUN PLATFORM KONSULTASI MENTAL  
ONLINE BERBASIS WEBSITE DENGAN IMPLEMENTASI  
FRONTEND MENGGUNAKAN REACTJS**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer**

**STT - NF**

**MUHAMMAD NUR RIZQI SAPUTRA**

**0110120025**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**DEPOK**

**AGUSTUS 2024**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi/Tugas Akhir ini adalah hasil karya penulis, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : Muhammad Nur Rizqi Saputra**

**NIM : 0110120025**

Depok, 05 Agustus 2024

Tanda Tangan

STT - NF



Muhammad Nur Rizqi Saputra

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Muhammad Nur Rizqi Saputra

NIM : 0110120025

Program Studi : Sistem Informasi


Judul Skripsi : RANCANG BANGUN PLATFORM KONSULTASI MENTAL  
ONLINE BERBASIS WEBSITE DENGAN IMPLEMENTASI  
FRONTEND MENGGUNAKAN REACTJS

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri

DEWAN PENGUJI

Pembimbing

Penguji

  
( Misna Asqia, S.Kom, M.Kom )

  
( Dr. Amalia Rahmah, S.T, M.T )

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 05 Agustus 2024



## KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi/Tugas Akhir ini. Penulisan skripsi/Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk mendapatkan gelar Sarjana komputer Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri. Penulis sangat menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, mulai dari masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini, penulis akan menghadapi banyak kesulitan dalam menyelesaikan skripsi/tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian tugas ini.
3. Bapak Dr. Lukman Rosyidi selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Ibu Misna Asqia, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri dan juga selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis dalam menyelesaikan penulisan ilmiah ini.
5. Ibu Dr Amalia Rahmah, S.T, M.T selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama berkulia di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri dan juga selaku Dosen Penguji Tugas Akhir penulis.
6. Para Dosen di lingkungan Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri yang telah membimbing penulis dalam menuntut ilmu yang telah diberikan.
7. Para responden yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan data yang diperlukan bagi penulisan ilmiah ini.

Dalam penulisan ilmiah ini, terdapat beberapa kekurangan yang mungkin timbul akibat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis. Meskipun demikian, penulis telah berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan penulisan ilmiah ini dengan baik. Oleh karena itu, jika terdapat kekurangan dalam penulisan ini, penulis menerima kritik dan saran dari pembaca dengan rendah hati.

Sebagai penutup, penulis berharap agar Allah SWT memberikan balasan atas segala kebaikan yang telah diberikan oleh semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang berharga dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Depok, 05 Agustus 2024



Muhammad Nur Rizqi Saputra



STT - NF

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Nur Rizqi Saputra

NIM : 0110120025

Program Studi : Sistem Informasi

Jenis karya : Skripsi / Tugas Akhir

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STT-NF **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty - Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

RANCANG BANGUN PLATFORM KONSULTASI MENTAL ONLINE BERBASIS WEBSITE DENGAN IMPLEMENTASI FRONTEND MENGGUNAKAN REACTJS.

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 05 Agustus 2024

STT - NF

Yang Menyatakan



( Muhammad Nur Rizqi Saputra )

## ABSTRAK

Nama : Muhammad Nur Rizqi Saputra  
NIM : 0110120025  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul : Rancang Bangun *Platform* Konsultasi Mental *Online* Berbasis *Website* dengan Implementasi *Frontend* Menggunakan ReactJS

Penelitian ini merancang dan mengembangkan sebuah *platform* konsultasi mental *online* berbasis *website* dengan implementasi *frontend* menggunakan ReactJS. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada meningkatnya kasus gangguan kesehatan mental di kalangan mahasiswa dan masyarakat umum, serta kebutuhan akan sarana konsultasi yang mudah diakses. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi fitur-fitur yang diperlukan, merancang dan mengimplementasikan *frontend* yang responsif, serta melakukan pengujian untuk mengevaluasi kualitas *platform*. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Extreme Programming* (XP), dengan penggunaan ReactJS sebagai *library frontend*. Hasil pengujian *black box* menunjukkan bahwa *platform* ini berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan, dengan semua fitur utama beroperasi dengan baik dan tanpa kendala teknis yang berarti. Hasil pengujian *beta testing* menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan 91.88%, yang menunjukkan bahwa *platform* ini menerima penilaian yang sangat baik dari pengguna, memenuhi atau melebihi harapan mereka dalam aspek responsif, interaktif, adaptif, dan kesesuaian kebutuhan pengguna. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa *platform* konsultasi mental *online* ini berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dan siap digunakan secara efektif dalam memberikan layanan konsultasi mental.

Kata kunci : Konsultasi Mental, ReactJS, *Frontend*, *Black Box*, *Beta Testing*.

## **ABSTRACT**

*Name* : Muhammad Nur Rizqi Saputra  
*NIM* : 0110120025  
*Study Program* : *Information Systems*  
*Title* : Design and Development of an Online Mental Health Consultation Platform Based on a Website with Frontend Implementation Using ReactJS

*This research designs and develops an online mental consultation platform based on a website with frontend implementation using ReactJS. The background of this research is based on the increasing cases of mental health disorders among students and the general public, as well as the need for easily accessible consultation facilities. The aim of this research is to identify the necessary features, design and implement a responsive frontend, and conduct testing to evaluate the quality of the platform. The development method used is Extreme Programming (XP), with ReactJS as the frontend library. Black box testing results indicate that the platform functions according to the specified requirements, with all main features operating well and without significant technical issues. Beta testing results show an overall average score of 91.88%, indicating that the platform received very good ratings from users, meeting or exceeding their expectations in terms of responsiveness, interactivity, adaptability, and user needs. The conclusion of this research is that the online mental consultation platform successfully meets user needs and is ready to be effectively used in providing mental consultation services.*

*Key words* : *Mental Consultation, ReactJS, Frontend, Black Box, Beta Testing.*



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	3
HALAMAN PENGESAHAN.....	4
KATA PENGANTAR .....	5
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	7
ABSTRAK .....	8
ABSTRACT.....	9
DAFTAR ISI.....	10
DAFTAR GAMBAR .....	14
DAFTAR TABEL.....	17
BAB I PENDAHULUAN.....	18
1.1 Latar belakang .....	18
1.2 Rumusan Masalah .....	20
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	20
1.3.1 Tujuan Penelitian .....	21
1.3.2 Manfaat Penelitian .....	21
1.4 Batasan Masalah.....	22
1.5 Sistematika Penulisan.....	22
BAB II KAJIAN LITERATUR .....	24
2.1 Tinjauan Pustaka .....	24
2.1.1 Definisi – Definisi.....	24
2.1.1.1 Platform .....	24

2.1.1.2	Konsultasi .....	24
2.1.1.3	Mental .....	25
2.1.2	Teori Keilmuan .....	25
2.1.2.1	<i>Frontend</i> .....	25
2.1.2.2	<i>Extreme Programming</i> .....	25
2.1.3	Teknologi dan <i>Tools</i> .....	26
2.1.3.1	<i>Website</i> .....	26
2.1.3.2	ReactJS.....	26
2.1.3.3	<i>Application Programming Interface (API)</i> .....	27
2.1.3.4	<i>Black box</i> .....	27
2.1.3.5	<i>Beta Testing</i> .....	27
2.2	Tinjauan Umum.....	28
2.2.1	Profil STT Terpadu Nurul Fikri .....	28
2.3	Tinjauan Penelitian Terkait .....	29
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>31</b>
3.1	Tahapan Penelitian .....	31
3.1.1	Studi Pendahuluan.....	32
3.1.1.1	Studi Literatur .....	32
3.1.1.2	Studi Lapangan .....	32
3.1.2	Analisis.....	32
3.1.3	Perancangan .....	32
3.1.4	Implementasi .....	32
3.1.5	Testing.....	33
3.1.6	Evaluasi.....	33
3.2	Perancangan Penelitian.....	33

3.2.1	Jenis Penelitian.....	33
3.2.2	Metode Analisis Data.....	34
3.2.3	Metode Pengumpulan Data.....	34
3.2.4	Metode Pengujian.....	35
3.2.5	Lingkungan Pengembangan.....	36
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI.....</b>		<b>38</b>
4.1	Analisis.....	38
4.1.1	Analisis Sistem Berjalan.....	38
4.1.2	Identifikasi Masalah.....	39
4.1.3	Analisis Kebutuhan.....	41
4.1.3.1	Identifikasi Aktor.....	41
4.1.3.2	<i>Software Requirements Specification (SRS)</i> .....	42
4.1.4	<i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	46
4.1.4.1	<i>Use Case diagram</i> .....	46
4.1.4.2	<i>Activity Diagram</i> .....	54
4.2	Perancangan dan Implementasi.....	62
4.2.1	Desain Mockup.....	62
4.2.2	Implementasi Frontend.....	66
4.2.2.1	Implementasi <i>Frontend</i> Alur Akses Website.....	67
4.2.2.2	Implementasi <i>Frontend</i> Alur Manajemen Psikolog.....	71
4.2.2.3	Implementasi <i>Frontend</i> Alur Manajemen Pasien.....	73
4.2.2.4	Implementasi <i>Frontend</i> Alur Konsultasi Cepat.....	75
4.2.2.5	Implementasi <i>Frontend</i> Alur Jadwal Rutin Psikolog.....	76
4.2.2.6	Implementasi <i>Frontend</i> Alur Konsultasi Terjadwal.....	79
4.2.2.7	Implementasi <i>Frontend</i> Alur Kelola Artikel.....	88



4.2.2.8	Implementasi <i>Frontend</i> Alur Kelola Grup/Komunitas.....	91
4.2.2.9	Implementasi <i>Frontend</i> Profil dan Bantuan.....	93
4.3	Pengujian dan Analisis Hasil.....	94
4.3.1	Pengujian <i>Black Box</i> .....	94
4.3.2	Pengujian Beta Testing .....	102
4.3.2.1	Penentuan Responden.....	102
4.3.2.2	Cara Pengujian.....	102
4.3.2.3	Data Pengujian Beta Testing.....	103
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		109
5.1	Kesimpulan.....	109
5.2	Saran.....	111
DAFTAR REFERENSI .....		112
LAMPIRAN.....		115
Lampiran 1: Tabel Kuesioner Identifikasi Pengalaman & Kebutuhan Pengguna.....		115
Lampiran 2: Tabel Kuesioner Pengujian Platform Konsultasi Mental .....		121
Lampiran 3: Stuktur Komunikasi Data API Lokal .....		123
Lampiran 4: Dokumentasi Beta Testing ke Responden.....		124

STT - NF

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Extreme Programming .....	26
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian .....	31
Gambar 4. 1 Use Case Utama .....	46
Gambar 4. 2 Use Case Manajemen Psikolog .....	47
Gambar 4. 3 Use Case Manajemen Pasien.....	48
Gambar 4. 4 Use Case Konsultasi Cepat .....	49
Gambar 4. 5 Use Case Jadwal Rutin Psikolog.....	50
Gambar 4. 6 Use Case Konsultasi Terjadwal.....	51
Gambar 4. 7 Use Case Konten .....	52
Gambar 4. 8 Use Case Profil.....	53
Gambar 4. 9 Use Case Bantuan .....	53
Gambar 4. 10 Activity Login dan Register .....	55
Gambar 4. 11 Activity Konsultasi Cepat .....	56
Gambar 4. 12 Activity Jadwal Rutin Psikolog.....	57
Gambar 4. 13 Activity Konsultasi Terjadwal .....	59
Gambar 4. 14 Activity Kelola Artikel.....	60
Gambar 4. 15 Activity Kelola Grup/Komunitas .....	61
Gambar 4. 16 Desain Mockup Landing Page .....	63
Gambar 4. 17 Desain Mockup Login Page .....	64
Gambar 4. 18 Desain Mockup Register Page .....	64
Gambar 4. 19 Desain Mockup Welcome Page Admin .....	65
Gambar 4. 20 Desain Mockup Welcom Page Pasien.....	65
Gambar 4. 21 Desain Mockup Welcome Page Psikolog .....	66
Gambar 4. 22 Logo Psychlink.....	66
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Landing Page .....	67
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Login.....	68
Gambar 4. 25 Tampilan Halaman Register.....	68
Gambar 4. 26 Tampilan Halaman Join Psikolog .....	69
Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Welcome Admin.....	69

Gambar 4. 28 Tampilan Halaman Pasien.....	70
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Welcome Psikolog.....	70
Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Manajemen Psikolog .....	71
Gambar 4. 31 Tampilan Popup Form Tambah Psikolog.....	71
Gambar 4. 32 Tampilan Popup Form Edit Psikolog .....	72
Gambar 4. 33 Tampilan Popup Hapus Psikolog .....	72
Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Manajemen Pasien.....	73
Gambar 4. 35 Tampilan Popup Form Menambah Pasien .....	73
Gambar 4. 36 Tampilan Popup Form Edit Pasien.....	74
Gambar 4. 37 Tampilan Popup Hapus Pasien.....	74
Gambar 4. 38 Tampilan Halaman Konsul Cepat Psikolog .....	75
Gambar 4. 39 Tampilan Halaman Konsul Cepat Pasien.....	75
Gambar 4. 40 Tampilan Popup Hubungi Cepat.....	76
Gambar 4. 41 Tampilan Halaman Pilihan Hari Jadwal Psikolog.....	76
Gambar 4. 42 Tampilan Halaman Form Atur Jadwal Psikolog .....	77
Gambar 4. 43 Tampilan Halaman Jadwal Anda Psikolog .....	77
Gambar 4. 44 Tampilan Halaman Popup Edit Jadwal Psikolog .....	78
Gambar 4. 45 Tampilan Halaman Popup Hapus Jadwal Konsultasi .....	78
Gambar 4. 46 Tampilan Menu Daftar Psikolog .....	79
Gambar 4. 47 Tampilan Popup Form Ajukan Konsultasi.....	79
Gambar 4. 48 Tampilan Halaman Jadwal Konsultasi Pasien Menunggu .....	80
Gambar 4. 49 Tampilan Halaman Jadwal Konsultasi Psikolog Menunggu.....	80
Gambar 4. 50 Tampilan Halaman Pantau Status .....	81
Gambar 4. 51 Tampilan Popup Review Konsultasi.....	81
Gambar 4. 52 Tampilan Halaman Jadwal Konsultasi Ditolak.....	81
Gambar 4. 53 Tampilan Halaman Jadwal Konsultasi Pedalaman Keluhan.....	82
Gambar 4. 54 Tampilan Halaman Jadwal Konsultasi Konseling Langsung.....	82
Gambar 4. 55 Tampilan Popup Fitur Chatting Psikolog.....	83
Gambar 4. 56 Tampilan Popup Fitur Chatting Pasien .....	83
Gambar 4. 57 Tampilan Halaman Set Meet Admin.....	84
Gambar 4. 58 Tampilan Popup View Link Meet Pasien .....	84

Gambar 4. 59 Tampilan Popup View Link Meet Psikolog.....	84
Gambar 4. 60 Tampilan Popup Klik Selesai Psikolog.....	85
Gambar 4. 61 Tampilan Popup Form Rekam Medis .....	85
Gambar 4. 62 Tampilan Halaman Jadwal Konsultasi Psikolog Selesai.....	85
Gambar 4. 63 Tampilan Halaman Menu Riwayat Konsultasi Psikolog .....	86
Gambar 4. 64 Tampilan Halaman Jadwal Konsultasi Pasien Selesai .....	86
Gambar 4. 65 Tampilan Halaman Riwayat Konsultasi Pasien .....	87
Gambar 4. 66 Tampilan Popup Rekap Konsultasi .....	87
Gambar 4. 67 Tampilan Popup Rekam Medis .....	88
Gambar 4. 68 Tampilan Popup Beri Testimoni .....	88
Gambar 4. 69 Tampilan Halaman Kelola Artikel Admin .....	88
Gambar 4. 70 Tampilan Halaman Form Tambah Artikel .....	89
Gambar 4. 71 Tampilan Halaman Form Edit Artikel .....	89
Gambar 4. 72 Tampilan Popup Hapus Artikel.....	90
Gambar 4. 73 Tampilan Halaman Menu Artikel Pasien .....	90
Gambar 4. 74 Tampilan Popup Baca Selengkapnya Artikel.....	90
Gambar 4. 75 Tampilan Halaman Kelola Grup .....	91
Gambar 4. 76 Tampilan Popup Form Buat Grup.....	91
Gambar 4. 77 Tampilan Popup Form Edit Grup.....	92
Gambar 4. 78 Tampilan Popup Hapus Grup.....	92
Gambar 4. 79 Tampilan Halaman Grup/Komunitas Pasien.....	93
Gambar 4. 80 Tampilan Halaman Menu Profil.....	93
Gambar 4. 81 Tampilan Halaman Menu Bantuan .....	93
Lampiran Gambar 3.1 Struktur Komunikasi Data API Lokal .....	123
Lampiran Gambar 4. 1 Dokumentasi 1 pengujian ke user.....	124
Lampiran Gambar 4. 2 Dokumentasi 2 pengujian ke user.....	124

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Penelitian Terkait.....	29
Tabel 3. 1 Skala Likert.....	36
Tabel 4. 1 Identifikasi Masalah.....	40
Tabel 4. 2 Identifikasi Aktor.....	42
Tabel 4. 3 SRS Kebutuhan Fungsional.....	45
Tabel 4. 4 SRS Kebutuhan Non-Fungsional.....	45
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Black Box.....	100
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-1.....	103
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-2.....	103
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-3.....	104
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-4.....	104
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-5.....	105
Tabel 4. 11 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-6.....	105
Tabel 4. 12 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-7.....	106
Tabel 4. 13 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-8.....	106
Tabel 4. 14 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-9.....	107
Tabel 4. 15 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-10.....	107
Lampiran Tabel 1.1 Kuesioner awal bagian 1.....	116
Lampiran Tabel 1.2 Kuesioner awal bagian 2.....	117
Lampiran Tabel 1.3 Kuesioner awal bagian 3.....	118
Lampiran Tabel 1.4 Kuesioner awal bagian 4.....	119
Lampiran Tabel 1.5 Kuesioner awal bagian 5.....	120
Lampiran Tabel 1.6 Kuesioner awal bagian 6.....	121
Lampiran Tabel 2.1 Kuesioner akhir pengujian.....	121
Lampiran Tabel 2.2 Kuesioner akhir pengujian saran dan masukan.....	122

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar belakang

Kesehatan mental sangatlah penting bagi semua orang [1]. Menurut federasi kesehatan dunia (*World Health Organization (WHO)*) mendefinisikan kesehatan mental sebagai kondisi dimana seseorang memiliki kesejahteraan mental yang memungkinkannya untuk menghadapi tekanan hidup, menyadari kemampuannya, belajar dengan baik, bekerja dengan efisien, dan berperan aktif dalam komunitasnya [2]. Lebih lanjut, telah mengidentifikasi beberapa faktor yang dapat memicu munculnya masalah kesehatan mental. Beberapa faktor tersebut mencakup kondisi sosial, ekonomi, geopolitik, dan lingkungan yang tidak menguntungkan, seperti tingkat kemiskinan yang tinggi, kekerasan yang meluas, dan kesenjangan sosial yang signifikan. Semua faktor ini dapat meningkatkan risiko masyarakat mengalami masalah kesehatan mental [3]. Kasus gangguan mental semakin meningkat di berbagai kalangan masyarakat [4]. Pada pertemuan media yang dihadiri oleh Dr. Khamelia Malik dari Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia (PDSKJI) pada tanggal 12 Oktober 2023 di Jakarta, dijelaskan bahwa gangguan kesehatan mental atau depresi sering terjadi pada kalangan remaja. Fakta yang tercatat di Indonesia menunjukkan bahwa sekitar 6,1% dari penduduk yang berusia 15 tahun ke atas mengalami masalah kesehatan mental. [5].

Fenomena mengenai bunuh diri di kalangan mahasiswa tidak hanya memberikan sorotan terhadap kepedihan yang tersembunyi di balik senyuman dan prestasi akademis mereka, tetapi juga menggambarkan realitas yang suram di tengah kesenangan dunia perkuliahan. Angka kasus bunuh diri yang semakin meningkat menjadi cerminan dari daruratnya kesehatan mental di Indonesia, di mana masyarakat seringkali memilih jalan pintas untuk menghadapi persoalan hidup yang kompleks. Tercatat adanya kasus bunuh diri yang memprihatinkan di beberapa universitas, seperti Universitas Indonesia, UNDIP, UMY, dan UNS, sepanjang tahun 2023 ini, menunjukkan bahwa masalah ini semakin serius dan memerlukan perhatian serta penyelesaian yang lebih komprehensif [6]. Dalam



lingkungan kampus STT-NF saat ini, Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara dengan mahasiswa, terlihat bahwa masalah-masalah di luar kampus seperti kekerasan, perundungan, dan masalah percintaan juga berdampak negatif terhadap kesehatan mental mereka [7]. Untuk menghadapi situasi ini, diperlukan sarana bagi mahasiswa untuk berkonsultasi secara mandiri dengan para ahli psikolog. Meskipun demikian, diperlukan peningkatan sistem yang lebih baik agar layanan konseling yang diberikan dapat diakses dengan mudah dan dipantau dengan baik, sehingga upaya pencegahan dan pemulihan kesehatan mental dapat berjalan secara efektif.

Dari permasalahan tersebut sebagai suatu salah satu langkah kongkrit, maka peneliti akan merancang sebuah *platform* konsultasi mental *online* berbasis *website* yang dapat menjadi solusi yang efektif. Dalam pengembangannya, teknologi berbasis *website* dipilih karena memiliki keunggulan akses *universal*, distribusi yang mudah, pembaruan yang cepat, serta tingkat fleksibilitas dan adaptabilitas yang tinggi. Tidak hanya itu, penggunaan teknologi tersebut juga memberikan manfaat dalam hal biaya pembuatan yang lebih rendah, dukungan untuk berbagai media, dan kemampuan untuk kompatibelitas dengan berbagai peramban web [8]. Dalam pengembangan *website platform* konsultasi mental ini, ReactJS dipilih sebagai salah satu *library javascript* yang digunakan. Pemilihan ini didasarkan pada keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh ReactJS, seperti kecepatan, kesederhanaan, dan skalabilitas. Dengan menggunakan ReactJS, pengembang dapat menciptakan komponen antarmuka pengguna yang lebih interaktif, fleksibel, dan dapat digunakan kembali. Dalam konteks MVC (*Model View Control*), ReactJS berperan sebagai bagian tampilan dari *website* tersebut [9]. Pada penelitian ini *Extreme Programming* (XP) digunakan sebagai metode dalam proses pengembangan *website platform* konsultasi mental ini, karena metode tersebut memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi dalam menghadapi perubahan dan pengembangan perangkat lunak [10].

Adapun penelitian terkait yang mendukung dilakukannya penelitian ini, diantaranya hasil studi yang menunjukkan bahwa dapat membantu mengatasi beberapa masalah kesehatan mental, dengan cara melakukan konseling *online* atau

melakukan konsultasi dengan psikolog tanpa harus keluar rumah [11]. Selain itu, hasil studi lain juga menunjukkan bahwa kebermanfaatan yang menjadikan sebagai alat media informasi, komunikasi dan mengatasi hambatan aksesibilitas [12]. Dengan demikian, berdasarkan temuan-temuan ini, pengembangan *platform* konsultasi mental *online* ini memiliki potensi untuk memberikan dampak positif bagi kesejahteraan mental masyarakat.

Oleh karena itu, penelitian berjudul “**Rancang Bangun Platform Konsultasi Mental Online Berbasis Website dengan Implementasi Frontend Menggunakan ReactJS**” penting untuk dilakukan. Hal ini karena melihat data-data yang sudah dipaparkan sebelumnya. Diharapkan *platform* konsultasi mental *online* yang akan dikembangkan dapat menjadi solusi bagi masalah aksesibilitas terhadap layanan kesehatan mental.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan mengacu pada informasi latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah:

1. Apa saja fitur-fitur yang diperlukan dalam *platform* konsultasi mental *online* berbasis *website* untuk memenuhi kebutuhan pengguna?
2. Bagaimana desain dan implementasi *frontend* menggunakan ReactJS dapat secara efektif menciptakan pengalaman pengguna yang responsif, interaktif, dan adaptif dalam mengakses layanan konsultasi mental pada *platform* ini?
3. Bagaimana pengujian *platform* tersebut dapat dilakukan secara efektif untuk memastikan kualitas dan fungsionalitasnya dalam menyediakan layanan konsultasi mental yang responsif, interaktif, adaptif, dan kesesuaian kebutuhan pengguna?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Melalui perumusan masalah yang telah disusun secara sistematis, tujuan dan manfaat penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:



### 1.3.1 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi fitur-fitur yang diperlukan dalam *platform* konsultasi mental *online* berbasis *website* guna memenuhi kebutuhan pengguna, untuk pencegahan dan penanganan gangguan mental secara efektif.
2. Mengoptimalkan *frontend* dengan ReactJS untuk menciptakan pengalaman pengguna yang responsif, interaktif, dan adaptif, sehingga memungkinkan individu untuk dengan mudah berinteraksi dengan layanan yang disediakan.
3. Memverifikasi bahwa fitur-fitur yang ada telah sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui pengujian yang menilai aspek responsif, interaktif, dan adaptif.

### 1.3.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti:

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti dalam beberapa hal. Pertama, peneliti dapat memperoleh pemahaman terhadap suatu permasalahan pada lingkungan dan dapat menerapkannya melalui solusi teknologi yang sesuai kebutuhan pengguna dalam *platform* konsultasi mental *online* ini. Kedua, peneliti juga dapat meningkatkan keterampilan dalam pengembangan *frontend* menggunakan ReactJS. Dengan menguasai teknologi ini, peneliti dapat mengembangkan tampilan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan bagi pengguna.

2. Bagi akademisi:

Manfaat dari penelitian ini bagi para akademisi adalah memberikan dasar teoritis yang kuat untuk memahami kebutuhan pengguna dalam *platform* konsultasi mental *online*, memperkaya literatur mengenai pengembangan *frontend* menggunakan ReactJS dalam konteks platform kesehatan mental, memberikan pemahaman tentang metode pengujian perangkat lunak yang efektif dalam konteks

layanan konsultasi mental *online*, dan akademisi dapat menggunakan temuan dari penelitian ini sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut.

### 3. Bagi pengguna atau pasien :

Manfaat dari penelitian ini bagi pengguna atau pasien. Salah satu manfaatnya adalah meningkatkan aksesibilitas dan kualitas layanan konsultasi mental online. Dengan adanya penelitian ini, pengguna atau pasien akan dapat dengan lebih mudah mencari bantuan dan dukungan dalam mengatasi masalah kesehatan mental mereka. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih responsif serta adaptif sesuai dengan kebutuhan individu. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang signifikan dalam melengkapi dan meningkatkan layanan konsultasi mental *online*.

## 1.4 Batasan Masalah

Untuk memastikan penyusunan tugas akhir ini tetap terfokus dan tidak melenceng dari tujuan yang ingin dicapai, penting untuk menetapkan batasan-batasan masalah dalam pembahasannya. Dalam konteks tugas akhir ini, batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Lingkungan penelitian ini dilakukan di STT Terpadu Nurul Fikri
2. Responden penelitian ini hanya sebatas mahasiswa angkatan 2020
3. Penggunaan data didalam *platform* menggunakan API (*Application Program Interface*) dimana *server* dan *database* tidak ikut disertakan.
4. Bahasa pemrograman menggunakan *JavaScript XML (JSX)*
5. Data *Dummy* digunakan untuk melakukan proses didalam *website*, karena keterbatasan akses data yang valid.
6. Pengujian ini dibatasi hanya dengan metode *black box* dan *beta testing*.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini mengadopsi format bab dan subbab yang bertujuan untuk menguraikan topik penelitian yang sedang diinvestigasi oleh peneliti.

Penyusunannya dapat dilakukan dengan menggunakan sistematika penulisan berikut ini:

#### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bagian pendahuluan mencakup penjelasan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian serta manfaat penelitian, batasan penelitian, dan struktur penulisan skripsi.

#### **2. BAB II KAJIAN LITERATUR**

Pada bab ini, dijelaskan mengenai beberapa teori yang terkait dengan proses penelitian tugas akhir ini. Teori-teori yang menjadi dasar dan serta menjadi pedoman dalam penelitian yang sedang dilakukan. Selain itu, bab ini juga menyajikan penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini.

#### **3. BAB III METODELOGI PENELITIAN**

Bab ini menjabarkan prosedur-prosedur yang dijalankan selama penelitian dilakukan, mulai dari menjelaskan jenis dan metode penelitian ini, proses pengumpulan data, metode pengolahan data, analisis data, hingga penarikan kesimpulan dari data yang telah diolah untuk memperoleh hasil pengolahan yang akurat.

#### **4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI**

Pembahasan dalam bab ini berfokus pada proses implementasi *platform* konsultasi *online* yang berjalan melalui *website*, mulai dari perancangan dan pengembangan *frontend* menggunakan ReactJS, hingga pengujian menyeluruh untuk memastikan kualitas *platform* dan sesuai kebutuhan pengguna.

#### **5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini akan membahas kesimpulan dari temuan yang diperoleh selama penelitian, mengidentifikasi implikasi praktis dan teoritis dari hasil penelitian, Selain itu, rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut juga dijelaskan sebagai saran untuk penelitian di masa mendatang.

## **BAB II**

### **KAJIAN LITERATUR**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

##### **2.1.1 Definisi – Definisi**

Bagian ini akan menguraikan berbagai definisi penting yang relevan dengan penelitian, meliputi:

###### **2.1.1.1 Platform**

*Platform* merupakan suatu infrastruktur digital yang digunakan secara meluas oleh manusia dalam berbagai keperluan. Secara sederhana, *platform* dapat didefinisikan sebagai wadah yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem sesuai dengan program yang telah direncanakan sebelumnya [13]. Dalam penelitian ini, *platform* diinterpretasikan sebagai infrastruktur digital yang memberikan tempat untuk pelaksanaan sistem konsultasi mental *online*. *Platform* tersebut berperan sebagai tempat utama di mana interaksi antara psikolog dan pasien dapat terjadi secara efisien dan efektif.

###### **2.1.1.2 Konsultasi**

Konsultasi merupakan tahap yang krusial dalam membangun hubungan yang penuh kepercayaan dan keterbukaan antar individu. Pada tahap ini, kolaborasi dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dengan memanfaatkan sumber daya personal masing-masing. Dengan demikian, dapat dirumuskan strategi yang efektif guna menyelesaikan permasalahan tersebut. Selain itu, tanggung jawab bersama juga diemban dalam pelaksanaan dan evaluasi program atau strategi yang telah disusun [14]. Dalam penelitian ini, konsultasi akan dijelaskan sebagai suatu proses yang menggabungkan prinsip-prinsip konseling dengan penggunaan teknologi. Teknologi menjadi faktor penting dalam mempermudah interaksi antara psikolog dan pasien melalui *platform* yang telah dirancang.

### **2.1.1.3 Mental**

Mental mengacu makna yang terkait dengan sifat dan keadaan batin seseorang. Definisi mentalitas merujuk pada kegiatan batin, pola pikir, dan perasaan individu [15]. Dalam konteks penelitian ini, akan membahas dari segi urgensi dan solusi dari kesehatan mental itu sendiri.

#### **2.1.1.3.1 Kesehatan Mental**

Menurut ketentuan Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2014 tentang Kesehatan Jiwa, Kesehatan Jiwa diartikan sebagai kondisi di mana individu dapat tumbuh dan berkembang secara holistik, secara fisik, mental, spiritual, dan sosial. Selain itu, individu juga mampu mengenali potensi yang dimiliki, dapat mengatasi berbagai tekanan kehidupan, dapat bekerja secara produktif, serta memiliki kapasitas untuk ikut serta dalam membangun masyarakatnya [16].

### **2.1.2 Teori Keilmuan**

Dalam bagian ini, akan dibahas berbagai teori keilmuan yang menjadi landasan penelitian, meliputi:

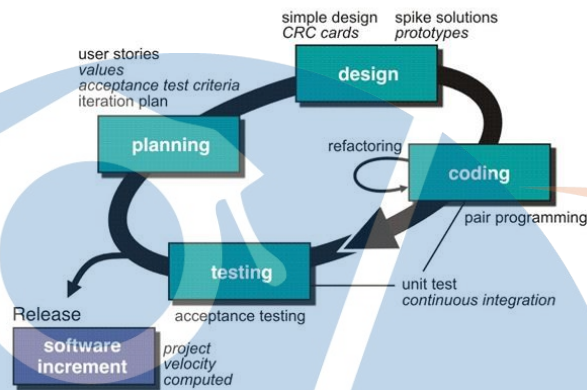
#### **2.1.2.1 Frontend**

*Frontend* atau antarmuka pengguna, adalah bagian dari sebuah *website* yang berperan dalam menyajikan fungsionalitas dan kegunaan dari *website* tersebut kepada pengguna. Selain itu, interaksi antarmuka pengguna juga melibatkan pengguna secara langsung dan terkait dengan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan situs web. Sebagai sebuah jembatan, antarmuka pengguna memfasilitasi penghubungan antara respons sistem dengan respons pengguna dengan cara yang efisien. [17].

#### **2.1.2.2 Extreme Programming**

Metode *Extreme Programming* (XP) terkenal sebagai pendekatan yang sangat adaptif terhadap perubahan. XP menawarkan serangkaian iterasi yang cepat untuk setiap komponen yang berbeda sesuai dengan target yang hendak dicapai.

Pada penelitian ini akan mengikuti tahapan pengembangan dengan XP yang meliputi: perencanaan, desain, pengkodean, dan pengujian [18]. Berikut gambar proses metodologi pengembangan dari *Extreme Programming* ini:



Gambar 2. 1 Metode Extreme Programming [26].

### 2.1.3 Teknologi dan Tools

Bagian ini akan mengulas teknologi dan alat yang digunakan dalam penelitian, mencakup:

#### 2.1.3.1 Website

Situs Web, atau dikenal dengan *World Wide Web* (WWW), merupakan kumpulan laman web yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet. Fungsinya meliputi penyajian informasi, konten, atau layanan kepada pengguna internet. Isi dari situs web dapat beragam, termasuk teks, gambar, video, aplikasi interaktif, dan elemen lainnya. Penggunaan situs web sangat luas dan mencakup tujuan-tujuan penting dalam berbagai bidang seperti pendidikan, bisnis, hiburan, komunikasi, dan kesehatan [8].

#### 2.1.3.2 ReactJS

React JS, yang dibuat oleh Jordan Walke sekitar tahun 2013, adalah sebuah *library* atau pustaka JavaScript sumber terbuka yang familiar digunakan untuk membuat tampilan antarmuka pengguna (UI) yang spesifik untuk satu halaman dalam sebuah aplikasi. Sebagai kerangka kerja *frontend*, ReactJS bertanggung



jawab dalam pengaturan lapisan tampilan untuk aplikasi *desktop* maupun *mobile*. Salah satu kelebihan React adalah kemampuannya dalam membuat Komponen yang dapat digunakan kembali tanpa perlu membangun dari awal. Dengan kemampuannya dalam mendesain tampilan dalam berbagai level aplikasi, React JS menjadi pilihan yang tepat untuk pengembangan aplikasi berbasis web [19].

#### **2.1.3.3 Application Programming Interface (API)**

*Application Programming Interface* atau disebut API adalah sebuah mekanisme yang memungkinkan pengembang untuk mengintegrasikan dua komponen bagian dari sebuah aplikasi atau bahkan aplikasi lainnya yang berbeda secara simultan. Terdiri dari berbagai elemen seperti fungsi, protokol, dan alat lainnya, API memberikan kemampuan kepada pengembang untuk membangun aplikasi dengan lebih efisien. Dengan menyediakan fungsi terpisah, API mempercepat proses pengembangan sehingga pengembang tidak perlu mengulang pembuatan fitur yang serupa [19].

#### **2.1.3.4 Black box**

Pengujian *black box* adalah teknik pengujian yang memeriksa keberfungsian aplikasi komputer atau perangkat lunak tanpa memperhatikan detail kode di dalamnya. Hal ini penting untuk mengidentifikasi kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi dalam fungsi-fungsi program komputer, antarmuka pengguna, organisasi data, kinerja, inisialisasi, dan pengakhiran [20]. Penerapan pada penelitian ini hanya memeriksa *input* dan *output* yang dihasilkan. Dengan demikian, pengujian *black box* dapat membantu memastikan kualitas perangkat lunak sebelum dirilis ke pengguna.

#### **2.1.3.5 Beta Testing**

Pengujian Beta adalah sebuah teknik pengujian yang dilakukan secara langsung di lingkungan yang sesungguhnya dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna yang kemudian diolah untuk menarik kesimpulan mengenai evaluasi aplikasi yang sedang dikembangkan [21].

## 2.2 Tinjauan Umum

### 2.2.1 Profil STT Terpadu Nurul Fikri

Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri (STT-NF) didirikan pada tahun 2012 dengan tujuan menghasilkan lulusan sarjana bidang komputer yang berakhlak mulia, profesional, dan bersertifikasi IT. Program studi Sistem Informasi (SI) dan Teknik Informatika (TI) telah memperoleh akreditasi BAN-PT pada tahun 2014, dengan SI mendapatkan re-akreditasi pada tahun 2019 dan TI pada tahun 2020. Sejak tahun 2016 hingga 2019, STT-NF telah meluluskan 148 mahasiswa dari tiga angkatan, dengan semua alumni terserap oleh pasar kerja. Beberapa alumni telah mencapai kesuksesan dalam bidang akademik, mengejar karir sejalan dengan keahlian mereka, atau mendirikan perusahaan rintisan di sektor IT.

STT-NF berkomitmen untuk menghasilkan sarjana terpadu yang profesional dan berintegritas, dengan menggabungkan pendidikan keislaman, kepemimpinan, dan kewirausahaan dalam kurikulum. Setiap mahasiswa dididik untuk membentuk karakter positif yang diwakili oleh akronim NICE: *Novelty*, *Integrity*, *Care*, dan *Excellence*. Tujuan utamanya adalah melahirkan generasi cerdas dan berakhlak mulia yang nantinya akan siap untuk mengabdikan pengetahuan dan keterampilan mereka kepada masyarakat [22].

STT - NF



### 2.3 Tinjauan Penelitian Terkait

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Metodologi	Hasil Penelitian	Kesimpulan Penelitian
1	Aulia Abukhair, Novi Herawati, Sinta Solihat, Yessica Nur Ameilia Pratiwi (2022)	Perancangan aplikasi curhat online untuk membantu dalam menyelesaikan gangguan kesehatan mental remaja	Design Thinking	Prototype aplikasi CURCOL	Berdasarkan evaluasi yang dilakukan melalui metode <i>Usability Testing.</i> , Pada aplikasi ini, pengguna dapat menikmati layanan curhat online secara gratis dan beragam fitur yang ditawarkan untuk mengatasi kondisi mental yang sedang tidak stabil. Namun demikian, aplikasi CURCOL ini masih mengalami beberapa kekurangan dalam perancangannya dan saat ini masih dalam tahap pengembangan.
2	Yulianti Siti Jamilah, Ayung Candra Padmasari (2022)	perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co	UEQ (User Experience Questionnaire)	UI/UX aplikasi say.co	Say.co mempermudah konsultasi dan penanganan masalah kesehatan mental, membantu mengurangi kecemasan, dan berpotensi menurunkan angka kasus bunuh diri di Indonesia.
3	Tifanny Nabarian, Yekti Wirani, Miftahussa'adah Putri Siddiq, Aseptianova, M.Zalili Aziz, Ananto Dwi Saputro (2022)	Berbasis e-konseling Terapi Menulis Ekspresif Platform Mengatasi Kesehatan Mental Mahasiswa Masalah	Rational Unified Process (RUP)	Prototype Platform Bercerita	Proses perancangan dimulai dari perancangan UML dan pembuatan prototipe sistem. Hasil evaluasi terhadap prototipe yang telah dirancang menunjukkan bahwa kebutuhan pengguna telah terpenuhi. Peneliti berharap agar penelitian dapat dilanjutkan hingga tahap implementasi sistem. Dengan demikian, manfaat sistem akan langsung dirasakan oleh mahasiswa di perguruan tinggi, khususnya di STT-NF.

Tabel 2. 1 Tinjauan Penelitian Terkait

## **Rangkuman**

Tiga penelitian tersebut menyoroti kegunaan aplikasi dan sistem dalam menangani masalah kesehatan mental di Indonesia. Layanan yang ditawarkan oleh CURCOL dan Say.co berpotensi mengurangi kecemasan dan angka bunuh diri, sementara perancangan sistem berbasis UML dan prototipe menunjukkan harapan akan manfaat langsung bagi mahasiswa di perguruan tinggi. Dengan mempertimbangkan hasil penelitian ini, penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada pengembangan aplikasi atau sistem yang efektif untuk membantu individu dalam mengelola kesehatan mental, dengan penekanan pada perancangan dan evaluasi yang teliti.

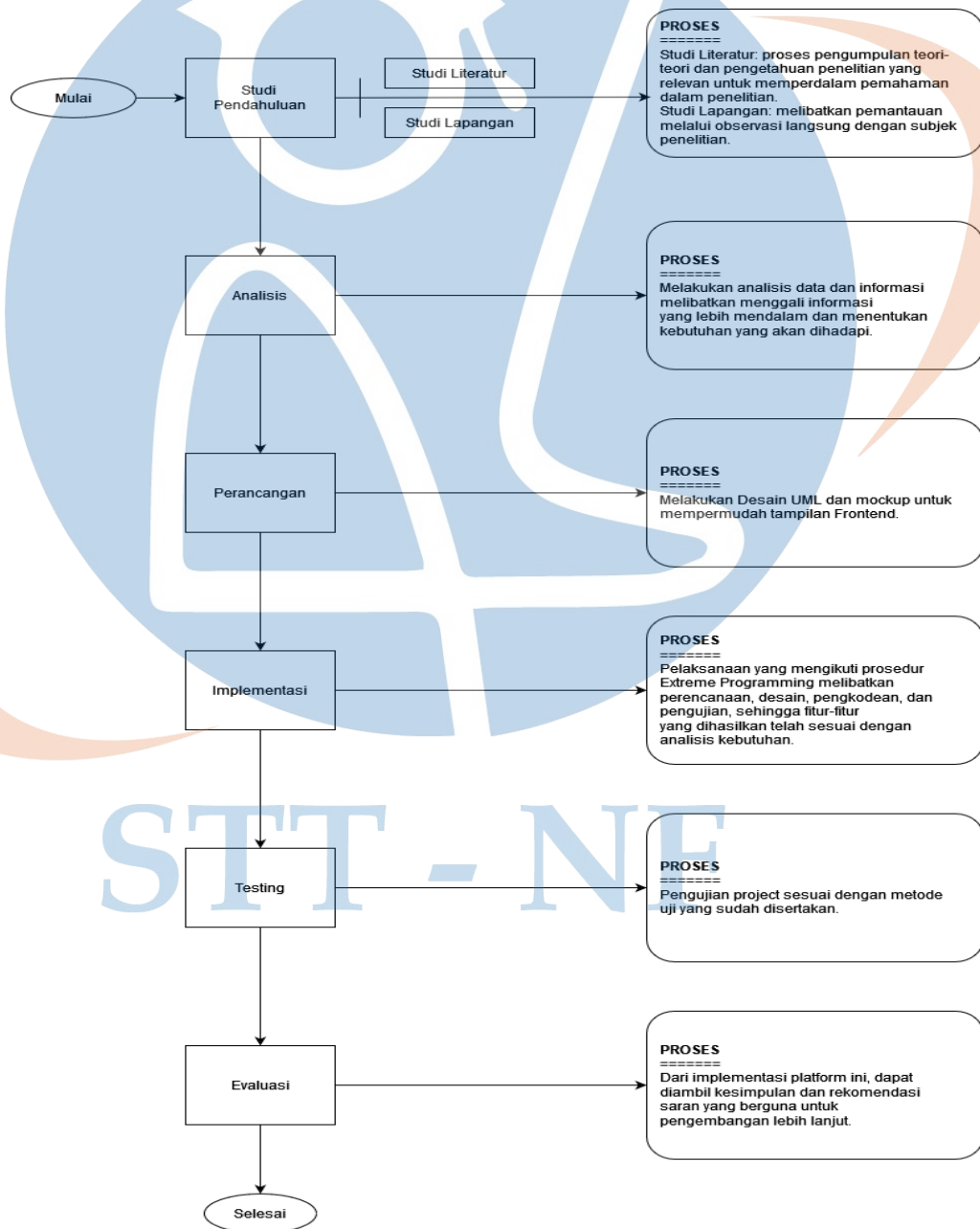


STT - NF

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Tahapan Penelitian

Berikut ini merupakan serangkaian tahapan yang akan dijalani dalam penelitian ini, sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

Pada gambar 3.1 menunjukkan penelitian tugas akhir ini akan mencakup beberapa tahapan yang akan dijelaskan dalam uraian penjelasan berikut:

### **3.1.1 Studi Pendahuluan**

#### **3.1.1.1 Studi Literatur**

Peneliti melakukan kajian literatur secara *online* melalui berbagai bentuk media informasi.

**Output:** Informasi teori-teori.

#### **3.1.1.2 Studi Lapangan**

Peneliti melakukan pengamatan fenomena yang terjadi di lingkungan penelitian.

**Output:** Data observasi.

#### **3.1.2 Analisis**

Pada fase ini, peneliti melakukan observasi dan pencarian informasi terkait Fenomena kesehatan mental serta kebutuhan penggunanya. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan data yang relevan dan diperlukan untuk penyusunan tugas akhir ini.

**Output:** Data kebutuhan pengguna.

#### **3.1.3 Perancangan**

Pada tahap ini dilakukan desain UML dan *mockup* sebagai gambaran awal untuk di implementasikan kedalam *frontend*.

**Output:** Desain UML & *mockup platform*.

#### **3.1.4 Implementasi**

Pada tahap ini, peneliti memulai proses pengembangan produk dengan melakukan *coding* menggunakan aplikasi *visual studio code editor*. Pada tahap ini,

digunakan metode *Extreme Programming* (XP) yang bertujuan untuk menciptakan pengembangan perangkat lunak yang cepat dan fleksibel dalam menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi selama proses pengembangan.

**Output:** *Platform website* konsultasi mental.

### 3.1.5 Testing

Peneliti menguji *platform* dengan menerapkan teknik uji *black box testing* untuk menguji aplikasi dari segi pengembang dan metode *beta testing* untuk pengguna setelah selesai dirancang.

**Output:** Uji *Black Box* ( hasil pengujian *programmer/peneliti* ) dan uji *Beta Testing* ( hasil pengujian kepada *user* ).

### 3.1.6 Evaluasi

Pada tahap ini, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil pengujian dan implementasi yang telah dilakukan. Selain itu, saran-saran mengenai penelitian yang telah dilakukan juga diberikan.

**Output:** Kesimpulan dan saran.

## 3.2 Perancangan Penelitian

Dalam bagian ini, peneliti akan menguraikan dengan rinci mengenai rencana keseluruhan penelitian yang akan dilaksanakan. Hal ini meliputi pembahasan mengenai jenis penelitian yang akan digunakan, metode analisis data yang akan diterapkan, teknik pengumpulan data yang relevan, metode pengujian yang akan digunakan, serta lingkungan di mana penelitian ini akan dilaksanakan.

### 3.2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini mengadopsi jenis penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah suatu pendekatan yang terstruktur yang digunakan untuk mendapatkan *output*

pengetahuan baru, memecahkan masalah, atau mengembangkan produk, proses, atau layanan [23]. Berfokus pada konsep dan jenis penelitian yang sama, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah *platform* konsultasi mental yang berbasis *website* dengan responsif dan interaktif. Sistem yang dirancang ini bertujuan untuk memadai kebutuhan pengguna dalam pencegahan serta penanganan gangguan mental dengan cara yang efektif.

### **3.2.2 Metode Analisis Data**

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif, Penelitian dengan pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian ini digunakan untuk mengeksplorasi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan melakukan pengukuran yang cermat terhadap variabel-variabel yang spesifik [24]. Pendekatan kuantitatif dalam analisis data melibatkan penggunaan angka dan statistik untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena yang diteliti. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dalam bentuk angka dan kemudian menganalisisnya secara sistematis guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap topik penelitian.

Dalam konteks penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur variabel-variabel tertentu terkait dengan penggunaan *platform* konsultasi mental *online*, seperti tingkat kepuasan pengguna, frekuensi penggunaan, dan efektivitas layanan. Data survei yang telah terkumpul akan tindak lanjuti dengan menggunakan pendekatan statistik guna mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman pengguna dan efektivitas *platform*.

### **3.2.3 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data mengacu pada strategi yang digunakan oleh peneliti untuk menghimpun data yang diperlukan dalam rangka penelitian. Peneliti dalam hal ini memilih mempunyai cara dengan menghimpun data menggunakan kuesioner. Kuesioner merupakan metode penelitian kuantitatif yang dilakukan melalui pertanyaan terstruktur yang diberikan kepada responden, di mana seluruh



jawaban yang diperoleh akan didokumentasikan, lalu diproses, dan akhirnya dievaluasi oleh peneliti [25]. Dengan melakukan penyebaran kuesioner melalui Google Formulir, informasi yang diperoleh dapat dimanfaatkan untuk menerima umpan balik dan saran mengenai efektivitas *platform website* konsultasi mental yang telah tersedia. Peneliti akan menyebarkan kuesioner melalui Google Formulir kepada minimal 5 responden mahasiswa/mahasiswi STT-NF untuk mengumpulkan umpan balik dan saran mengenai efektivitas *platform website* konsultasi mental.

#### 3.2.4 Metode Pengujian

Untuk memperkuat kehandalan *platform* ini, sistem harus menjalani serangkaian pengujian dengan bertujuan untuk menemukan potensi kesalahan serta dengan kepuasan pengguna. Metode pengujian yang diterapkan adalah *black box testing*, yang berkonsentrasi pada pengujian spesifikasi fungsional guna memverifikasi kesesuaian fitur, masukan, dan keluaran perangkat lunak dengan spesifikasi yang telah ditetapkan [26].

Selain itu pengujian dilakukan dengan metode *beta testing*. Pengujian beta ini berfokus dalam melibatkan pengguna kepada proses evaluasi. Survei dilakukan dengan melibatkan minimal 5 responden mahasiswa/mahasiswi STT-NF untuk menilai sejauh mana kualitas *website* yang telah dibuat dan menilai sejauh mana *website* berjalan sesuai tujuan. Rentang skor dalam kuesioner adalah dari 1 hingga 4 dengan menggunakan skala Likert [21]. Instrumen penelitian dalam pengujian ini meliputi beberapa aspek utama:

1. **Responsif:** mengacu pada kemampuan suatu *platform* untuk menyesuaikan tampilan dan fungsionalitasnya tergantung pada ukuran layar atau perangkat yang digunakan pengguna
2. **Interaktif:** berfokus pada tingkat interaksi yang dihadirkan oleh *platform* kepada pengguna. Ini bisa meliputi animasi, efek *visual*, atau responsibilitas terhadap aksi pengguna.
3. **Adaptif:** merujuk pada kemampuan *platform* untuk menyesuaikan konten atau fitur sesuai dengan preferensi atau kebutuhan pengguna.

4. **Kesesuaian Kebutuhan Pengguna:** mencakup pemahaman mendalam tentang apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh pengguna akhir dari *platform* Anda.

Tabel 3.1 di bawah ini menunjukkan skor penilaian yang sesuai dengan skala Likert.

Tingkat Kepuasan	Skala
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : (Suandi et al., 2017)

Tabel 3. 1 Skala Likert

Untuk melakukan perhitungan kuesioner, digunakan rumus sebagai berikut:

$$Y = \frac{\sum(N.R)}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

- Y merupakan nilai persentase yang ingin dihitung
- X merupakan hasil dari mengalikan jumlah nilai kategori jawaban dengan frekuensi.
- N merupakan nilai yang diberikan untuk setiap jawaban atau respon
- R merupakan Frekuensi
- Skor ideal = Perkalian antara jumlah sampel dan nilai skala tertinggi

Sumber : (Suandi et al., 2017)

### 3.2.5 Lingkungan Pengembangan

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini yaitu kampus Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri atau STT-NF yang berlokasi di Jakarta Selatan dan Depok. Selain



itu, narasumber data yang mendukung dalam penelitian ini terdiri dari mahasiswa STT-NF.

2. Spesifikasi *Hardware* atau *Device*:

- a. Laptop lenovo thinkpad series T430
- b. Processor Intel(R) Core(TM) i5-3320M CPU @ 2.60GHz  
(4 CPUs), ~2.6GHz
- c. Penyimpanan RAM 8.00
- d. Harddisk 300 GB

3. Spesifikasi *Software*

- a. Visual Studio Code
  - b. ReactJS
  - c. Vite
  - d. Figma
- dan *package-package module* instalasi lainnya.



STT - NF

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI DAN EVALUASI**

#### **4.1 Analisis**

Pada bagian ini, peneliti melakukan analisis mendalam terhadap pengembangan *platform* konsultasi mental *online* berbasis *website*. Analisis meliputi pemahaman tentang sistem yang sedang berjalan, identifikasi masalah, analisis kebutuhan pengguna, dan penyusunan dokumen SRS. Dalam melakukan analisis ini, peneliti menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) untuk menyajikan model visual sistem yang meliputi diagram *use case* dan diagram aktivitas.

##### **4.1.1 Analisis Sistem Berjalan**

Saat ini, sistem konsultasi mental di lingkungan kampus STT-NF masih terbatas dan kurang memadai dalam menyediakan layanan kesehatan mental yang dibutuhkan oleh mahasiswa. Meskipun terdapat layanan konseling yang disediakan, namun akses terhadap layanan tersebut masih terbatas dan kurang efisien. Mahasiswa seringkali menghadapi kendala dalam memperoleh bantuan dan dukungan psikologis yang mereka butuhkan karena keterbatasan waktu, lokasi, dan stigma terkait dengan konseling mental.

Permasalahan utama yang dihadapi oleh mahasiswa adalah keterbatasan aksesibilitas terhadap layanan kesehatan mental. Layanan konseling yang tersedia cenderung hanya dapat diakses secara terbatas, baik dari segi waktu maupun lokasi. Selain itu, mahasiswa seringkali merasa enggan atau malu untuk mengakses layanan konseling secara langsung karena adanya stigma terkait dengan masalah kesehatan mental. Akibatnya, banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam mengatasi masalah kesehatan mental mereka dan tidak mendapatkan bantuan yang tepat waktu.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan *platform* konsultasi mental *online* berbasis *website* agar mahasiswa dapat lebih mudah

mengakses bantuan psikologis. Dengan *platform* ini, diharapkan mahasiswa dapat merasa nyaman dan tidak terbebani oleh stigma saat berkonsultasi dengan para ahli psikolog. Selain itu, *platform* ini diharapkan dapat memberikan layanan yang responsif, interaktif, dan adaptif dengan kebutuhan individu guna meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses layanan kesehatan mental.

#### **4.1.2 Identifikasi Masalah**

Sebelum mengembangkan *platform* konsultasi mental *online*, penting untuk mengidentifikasi berbagai masalah dan kekurangan yang ada dalam sistem saat ini. Berdasarkan hasil kuesioner identifikasi pengalaman & kebutuhan pengguna yang disebarakan kepada mahasiswa, beberapa isu utama yang menghambat efektivitas layanan kesehatan mental di kampus dan *platform online* telah teridentifikasi. Identifikasi masalah ini bertujuan untuk memberikan dasar yang kuat bagi pengembangan fitur-fitur yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan mengatasi masalah yang sedang dihadapi.

Berdasarkan analisis sistem yang berjalan dan hasil dari kuesioner yang telah disebarakan, berikut adalah beberapa masalah yang diidentifikasi dalam sistem konsultasi mental saat ini:

- 1. Rendahnya kesadaran dan pengetahuan tentang kesehatan mental di kalangan mahasiswa**
  - Data menunjukkan bahwa banyak mahasiswa jarang mencari informasi tentang kesehatan mental dan kurang mengetahui pentingnya kesehatan mental dibandingkan kesehatan fisik.
- 2. Adanya stigma sosial terhadap masalah kesehatan mental yang menghambat mahasiswa untuk mencari bantuan**
  - Responden mengakui adanya stigma di lingkungan mereka, yang membuat mereka enggan mencari bantuan untuk masalah kesehatan mental.
- 3. Keterbatasan layanan konseling atau terapi yang tersedia di kampus**

- Banyak mahasiswa merasa bahwa dukungan kesehatan mental yang disediakan oleh kampus tidak memadai.
- 4. Keterbatasan aksesibilitas dan kenyamanan dalam menggunakan layanan konsultasi mental *online* yang ada**
- Responden menginginkan *platform* yang mudah diakses, *user-friendly*, dan memiliki respon yang cepat.
- 5. Keterbatasan layanan konseling *online* yang cepat dan mudah digunakan untuk membantu mengatasi masalah kesehatan mental mahasiswa**
- Beberapa responden menginginkan *platform* yang menyediakan layanan konseling dengan cepat dan mudah, serta tanpa banyak langkah atau verifikasi.

Pada tabel 4.1 menunjukkan masalah dan kekurangan dalam sistem konsultasi mental saat ini beserta kode identifikasi masalahnya.

Kode	Masalah & Kekurangan
IDM-MK-001	Rendahnya kesadaran dan pengetahuan tentang kesehatan mental di kalangan mahasiswa.
IDM-MK-002	Adanya stigma sosial terhadap masalah kesehatan mental yang menghambat mahasiswa untuk mencari bantuan.
IDM-MK-003	Keterbatasan layanan konseling atau terapi yang tersedia di kampus.
IDM-MK-004	Keterbatasan aksesibilitas dan kenyamanan dalam menggunakan layanan konsultasi mental <i>online</i> yang ada.
IDM-MK-005	Keterbatasan layanan konseling <i>online</i> yang cepat dan mudah digunakan untuk membantu mengatasi masalah kesehatan mental mahasiswa.

Tabel 4. 1 Identifikasi Masalah

### 4.1.3 Analisis Kebutuhan

Pada bagian ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk *platform* konsultasi mental *online* berbasis *website*. Analisis ini mencakup identifikasi aktor yang terlibat dalam penggunaan *platform*, serta menyusun *Software Requirements Specification* (SRS) yang akan menjadi panduan dalam pengembangan sistem. Identifikasi aktor dan SRS ini menjadi dasar untuk memahami kebutuhan pengguna dan menentukan fitur-fitur utama yang akan diimplementasikan dalam *platform*.

#### 4.1.3.1 Identifikasi Aktor

Pada tabel 4.2 memperlihatkan hasil dari peneliti dalam mengidentifikasi aktor yang terlibat dalam *platform*, termasuk psikolog, pasien, dan admin.

ID Aktor	Aktor	Deskripsi Aktor
ACT-001	Psikolog	Profesional yang memberikan layanan konsultasi mental kepada pengguna/pasien. Psikolog memiliki akses untuk menentukan konsultasi cepat mengatur jadwal rutin, mengelola jadwal konsultasi terjadwal, memberikan catatan rekam medis konsultasi, serta berkomunikasi langsung dengan pengguna melalui fitur chat ataupun video meet.
ACT-002	Pasien	Individu yang mendaftar dan menggunakan <i>platform</i> untuk mendapatkan layanan konsultasi. Pasien memiliki akses untuk membuat akun, melihat daftar psikolog, menjadwalkan konsultasi, mengakses riwayat konsultasi mereka, berkomunikasi dengan psikolog melalui fitur chat atau video call, memberikan feedback terhadap layanan, membaca konten artikel dan dapat

		bergabung kedalam grup/komunitas kesehatan mental.
ACT-003	Admin	Pengelola sistem yang bertanggung jawab atas manajemen <i>platform</i> dan dukungan teknis. Admin memiliki akses penuh untuk mengelola data pengguna dan psikolog, memantau aktivitas di <i>platform</i> mengelola konten artikel, mengelola grup/komunitas, menyelesaikan masalah teknis, dan memastikan keamanan serta integritas sistem.

Tabel 4. 2 Identifikasi Aktor

#### 4.1.3.2 Software Requirements Specification (SRS)

Peneliti menyusun *Software Requirements Specification* (SRS) sebagai panduan dalam pengembangan sistem, yang mencakup deskripsi kebutuhan fungsional dan non-fungsional serta spesifikasi teknis.

##### 1. Nama Platform

Nama *platform* yang peneliti buat adalah Psychlink. Nama "Psychlink" berasal dari gabungan kata "*Psych*" yang merujuk pada psikologi dan "*Link*" yang mencerminkan hubungan atau koneksi. Nama ini dipilih untuk mencerminkan tujuan *platform* untuk menghubungkan pasien dengan layanan konsultasi mental secara *online*.

##### 2. Business Need

*Business need* dari proyek ini adalah untuk menyediakan solusi yang mudah diakses dan efisien bagi mahasiswa STT Terpadu Nurul Fikri yang membutuhkan konsultasi mental. Dengan meningkatnya kasus kesehatan mental di kalangan mahasiswa, terdapat kebutuhan untuk *platform* konsultasi *online* yang dapat diakses secara mandiri oleh mahasiswa, dengan dukungan teknologi *website* yang efektif dan responsif. *Platform* ini tidak hanya bertujuan untuk memfasilitasi konsultasi dengan psikolog, tetapi juga untuk memperluas akses terhadap layanan kesehatan



mental, mengurangi stigma, dan meningkatkan kesejahteraan mental mahasiswa secara umum.

### 3. Kebutuhan Fungsional

Pada tabel 4.3 dibawah ini akan dijelaskan kebutuhan fungsional yang diperlukan oleh *platform* konsultasi mental *online* "Psychlink" untuk memastikan *platform* dapat memberikan layanan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

SRS-Id	Deskripsi Kebutuhan	Kode Masalah
PSY-F-001	Pasien dapat melakukan registrasi untuk membuat akun baru.	IDM-MK-001, IDM-MK-004
PSY-F-002	Psikolog dapat mengakses menu <i>Join Psikolog</i> di halaman <i>landing page</i> , membaca persyaratan, dan menghubungi admin via email untuk pendaftaran..	IDM-MK-003
PSY-F-003	Semua pengguna (pasien, psikolog, dan admin) dapat melakukan <i>login</i> .	IDM-MK-004
PSY-F-004	Pasien dapat mengakses menu konsultasi cepat untuk melihat daftar psikolog yang siap dihubungi untuk konsultasi cepat.	IDM-MK-004, IDM-MK-005
PSY-F-005	Pasien dapat melihat daftar psikolog beserta informasi tentang nama, spesialisasi, rating, dan ulasan dari pasien lain.	IDM-MK-003
PSY-F-006	Pasien dapat mengajukan konsultasi dengan memilih jadwal ketersediaan psikolog dan mengisi keluhan.	IDM-MK-004, IDM-MK-005
PSY-F-007	Psikolog dapat mengatur jadwal konsultasi rutin mereka, termasuk hari, jam, zona waktu, dan kuota pasien.	IDM-MK-003
PSY-F-008	Psikolog dapat mengelola jadwal konsultasi mereka.	IDM-MK-003
PSY-F-009	Pasien dapat melihat status pengajuan konsultasi mereka di menu jadwal konsultasi.	IDM-MK-004, IDM-MK-005

PSY-F-010	Psikolog dapat memberikan keputusan terkait pengajuan konsultasi pasien.	IDM-MK-002, IDM-MK-003, IDM-MK-005
PSY-F-011	Admin dapat menyediakan <i>link</i> Google Meet untuk proses konsultasi langsung, dengan distribusi <i>link</i> ke psikolog dan pasien.	IDM-MK-005
PSY-F-012	Psikolog dapat mengisi catatan rekam medis setelah sesi konsultasi selesai.	IDM-MK-005
PSY-F-013	Pasien dapat melihat rekap konsultasi dan catatan rekam medis yang diberikan oleh psikolog.	IDM-MK-003, IDM-MK-005
PSY-F-014	Psikolog dapat melihat rekap konsultasi dan catatan rekam medis yang telah mereka berikan.	IDM-MK-003
PSY-F-015	Pasien dapat memberikan <i>feedback</i> berupa rating dan ulasan mengenai layanan dari sesi konsultasi yang telah dijalankan.	IDM-MK-003, IDM-MK-005
PSY-F-016	Admin dapat mengelola data pasien.	IDM-MK-004
PSY-F-017	Admin dapat mengelola data psikolog.	IDM-MK-003
PSY-F-018	Semua pengguna (pasien, psikolog, dan admin) dapat mengubah profil mereka.	IDM-MK-004
PSY-F-019	Pasien dapat melihat dan membaca kumpulan artikel tentang kesehatan mental.	IDM-MK-001
PSY-F-020	Admin dapat mengelola artikel.	IDM-MK-001
PSY-F-021	Pasien dapat melihat kumpulan <i>link</i> grup/komunitas kesehatan mental.	IDM-MK-001
PSY-F-022	Admin dapat mengelola data grup/komunitas kesehatan mental.	IDM-MK-001

PSY-F-023	Semua pengguna (pasien, psikolog, dan admin) dapat mengakses halaman bantuan dengan informasi kontak <i>person</i> ke email dan WhatsApp admin.	IDM-MK-004
PSY-F-024	Admin dapat memantau informasi status konsultasi antara psikolog dan pasien.	IDM-MK-004

Tabel 4. 3 SRS Kebutuhan Fungsional

#### 4. Kebutuhan Non-Fungsional

Pada tabel 4.4 dibawah ini menunjukkan kebutuhan non-fungsional mencakup aspek teknis dan operasional yang diperlukan untuk memastikan *platform* konsultasi mental *online* “Psychlink” berfungsi dengan baik, aman, dan dapat diandalkan.

SRS-Id	Deskripsi Kebutuhan	Kode Masalah
PSY-NF-001	<i>Platform</i> harus memiliki waktu respons yang cepat untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.	IDM-MK-004, IDM-MK-005
PSY-NF-002	Sistem harus aman dan memperhatikan <i>privasi</i> pengguna dalam penyediaan layanan konsultasi mental <i>online</i> .	IDM-MK-003, IDM-MK-004, IDM-MK-005
PSY-NF-003	Sistem konsultasi <i>online</i> harus tersedia 24/7 untuk memastikan layanan yang dapat diandalkan.	IDM-MK-003, IDM-MK-005
PSY-NF-004	Sistem harus mendukung integrasi dengan Google Meet untuk konsultasi video langsung.	IDM-MK-003

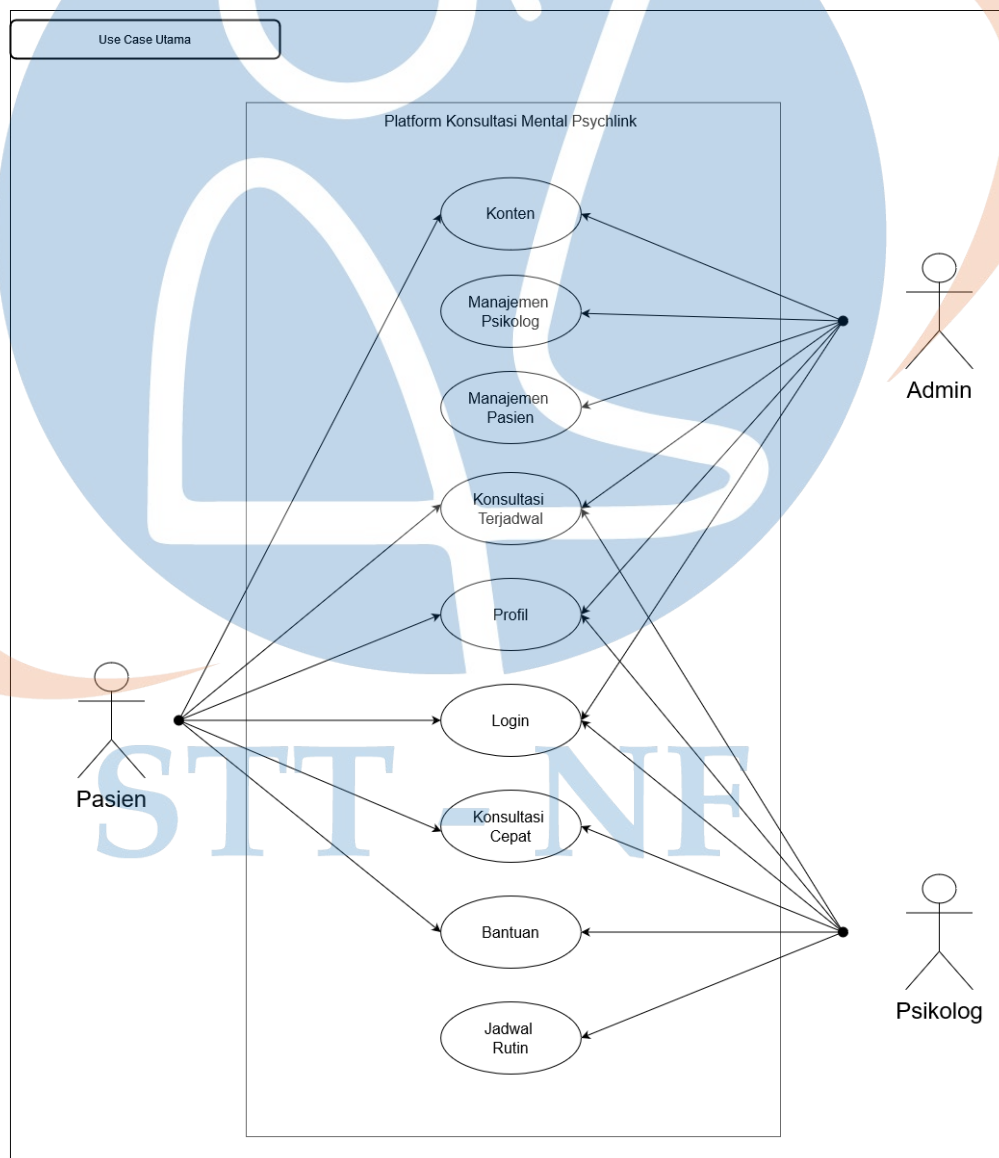
Tabel 4. 4 SRS Kebutuhan Non-Fungsional

#### 4.1.4 Unified Modelling Language (UML)

##### 4.1.4.1 Use Case diagram

###### 1. Diagram use case utama

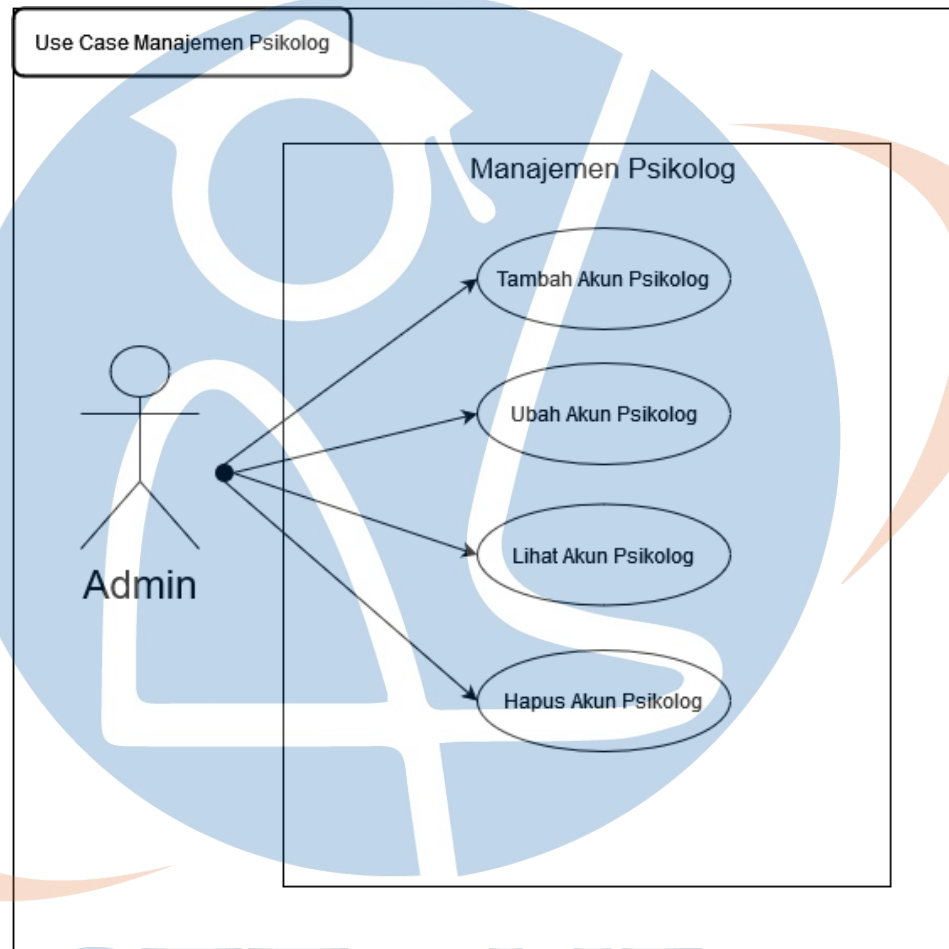
Pada Gambar 4.1 dibawah ini menunjukkan alur dasar penggunaan *platform* Psychlink oleh tiga aktor utama: pasien, psikolog, dan admin. Semua aktor harus *login* terlebih dahulu untuk mengakses fitur-fitur utama seperti manajemen psikolog, manajemen pasien, konsultasi cepat, jadwal rutin psikolog, konsultasi terjadwal, konten, *profil*, dan bantuan.



Gambar 4. 1 Use Case Utama

## 2. Diagram *use case* manajemen psikolog

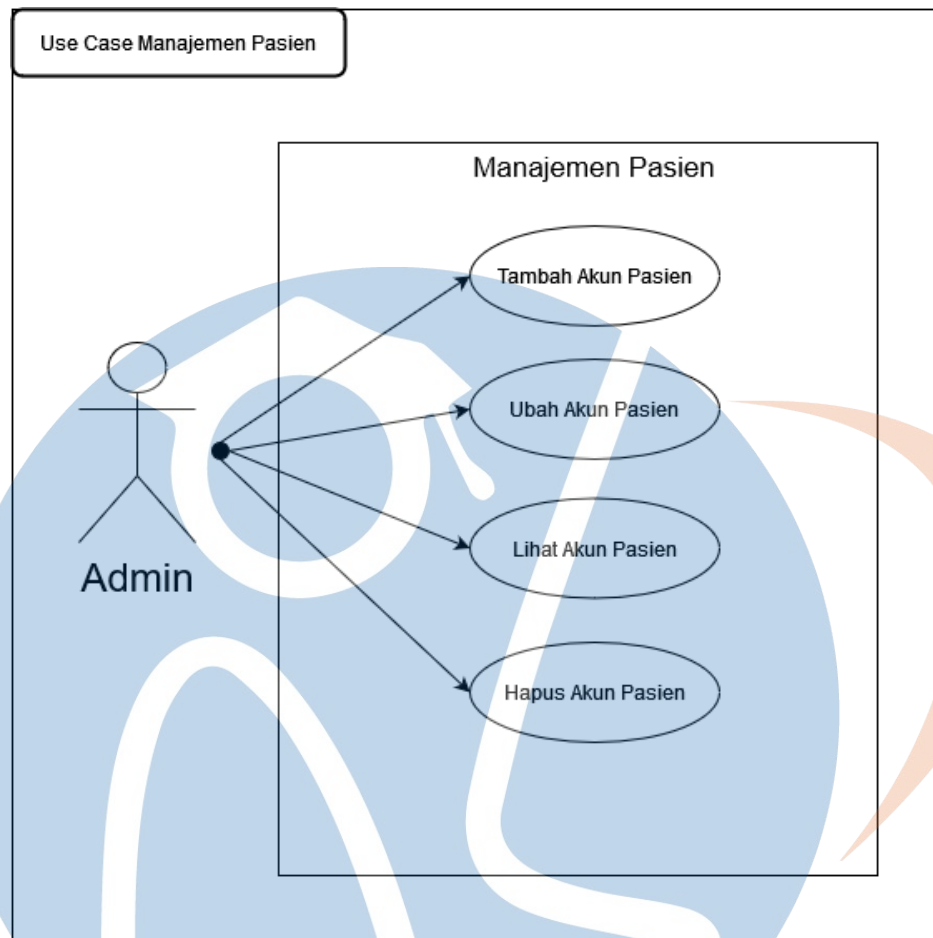
Pada Gambar 4.2 dibawah ini memperlihatkan bagaimana admin mengelola akun psikolog. Admin dapat menambah, mengubah, melihat, dan menghapus akun psikolog. Semua tindakan ini hanya dapat dilakukan oleh admin untuk memastikan pengelolaan data psikolog yang baik.



Gambar 4. 2 Use Case Manajemen Psikolog

## 3. Diagram *use case* manajemen pasien

Pada Gambar 4.3 dibawah ini menggambarkan proses pengelolaan akun pasien oleh admin. Seperti manajemen psikolog, admin dapat menambah, mengubah, melihat, dan menghapus akun pasien. Ini bertujuan untuk memastikan data pasien dikelola dengan baik dan aman.

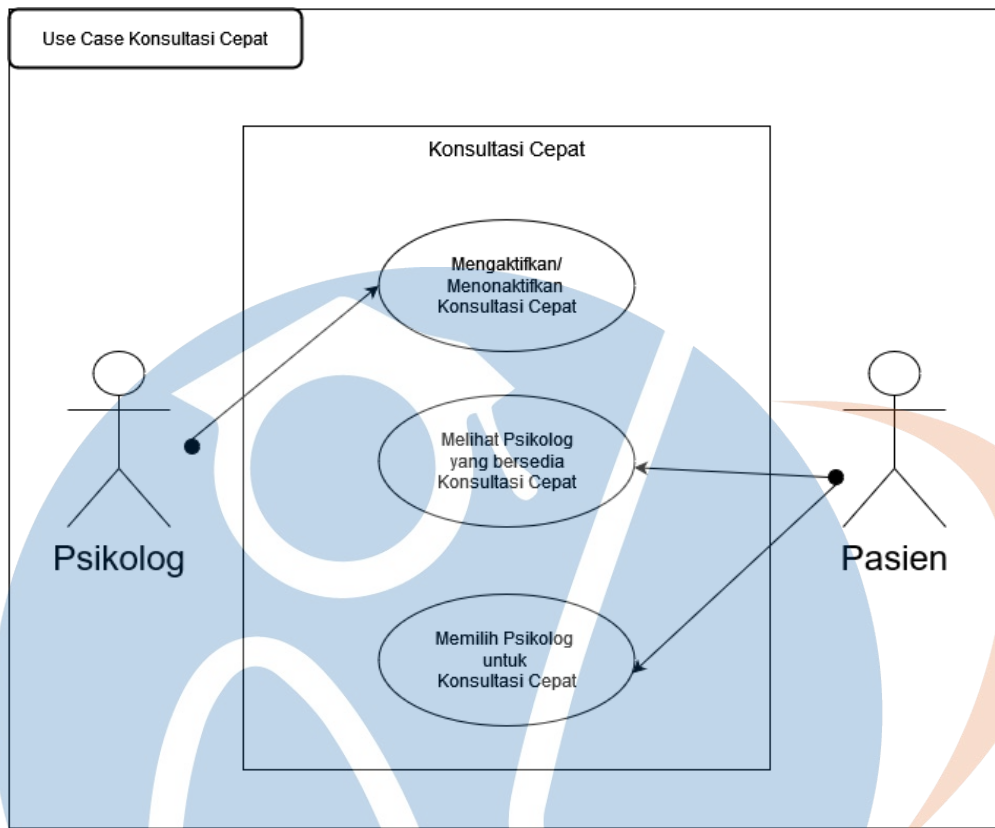


Gambar 4. 3 Use Case Manajemen Pasien

#### 4. Diagram *use case* konsultasi cepat

Pada Gambar 4.4 dibawah ini menunjukkan proses konsultasi cepat antara pasien dan psikolog. Psikolog dapat mengaktifkan atau menonaktifkan ketersediaan mereka untuk konsultasi cepat, sementara pasien dapat melihat dan memilih psikolog yang tersedia untuk sesi konsultasi cepat.



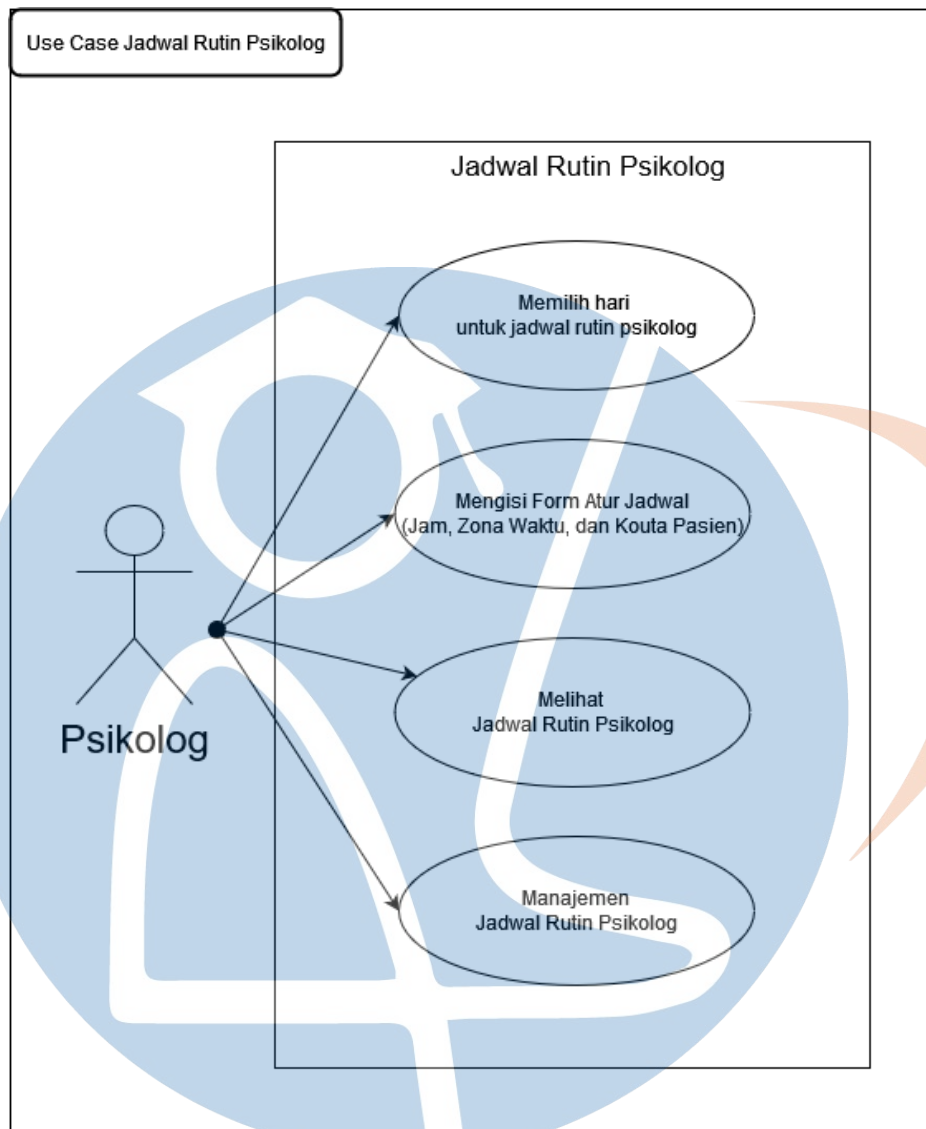


Gambar 4. 4 Use Case Konsultasi Cepat

##### 5. Diagram use case jadwal rutin psikolog

Pada Gambar 4.5 dibawah ini memperlihatkan bagaimana psikolog dapat mengatur jadwal rutin mereka. Psikolog dapat memilih hari, mengisi detail jadwal seperti jam dan kuota pasien, serta melihat dan mengelola jadwal rutin mereka.

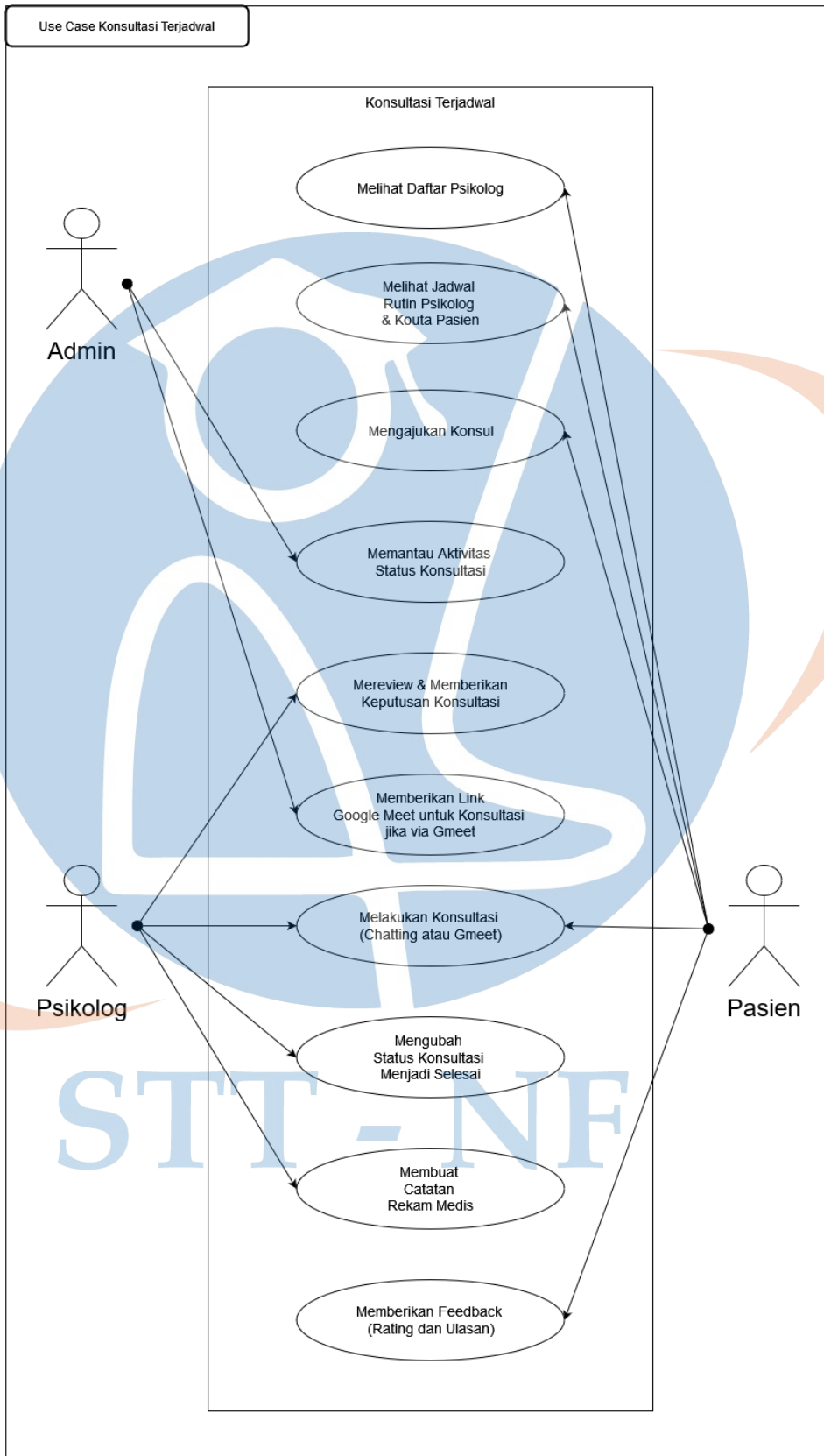
STT - NF



Gambar 4. 5 Use Case Jadwal Rutin Psikolog

#### 6. Diagram *use case* konsultasi terjadwal

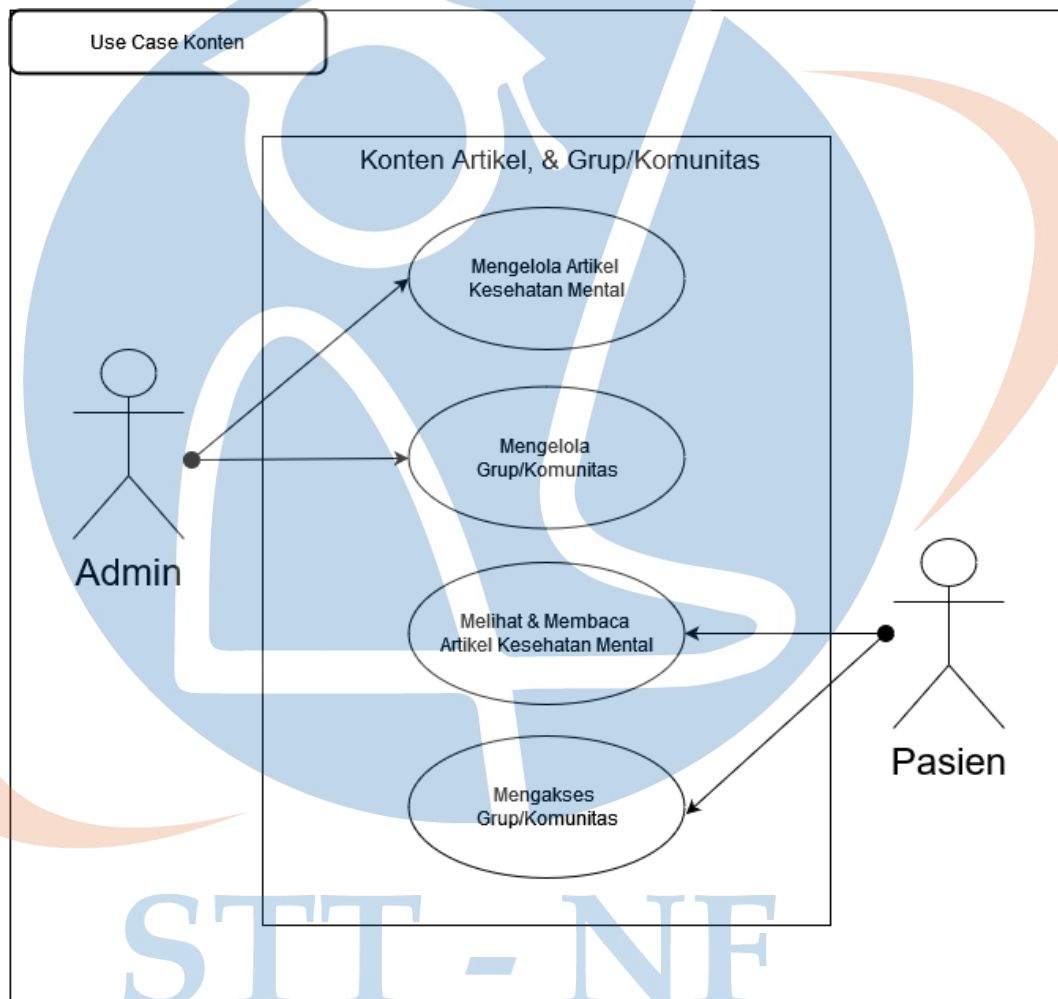
Pada Gambar 4.6 dibawah ini menggambarkan alur konsultasi terjadwal yang melibatkan pasien, psikolog, dan admin. Pasien dapat melihat daftar psikolog dan jadwal mereka, lalu mengajukan permohonan konsultasi. Admin memantau status konsultasi dan menyediakan *link* Google Meet jika diperlukan. Psikolog meninjau permohonan, menjalankan sesi konsultasi, membuat catatan rekam medis, dan mengubah status konsultasi menjadi selesai. Pasien juga dapat memberikan *feedback* setelah sesi selesai.



Gambar 4. 6 Use Case Konsultasi Terjadwal

## 7. Diagram *use case* konten

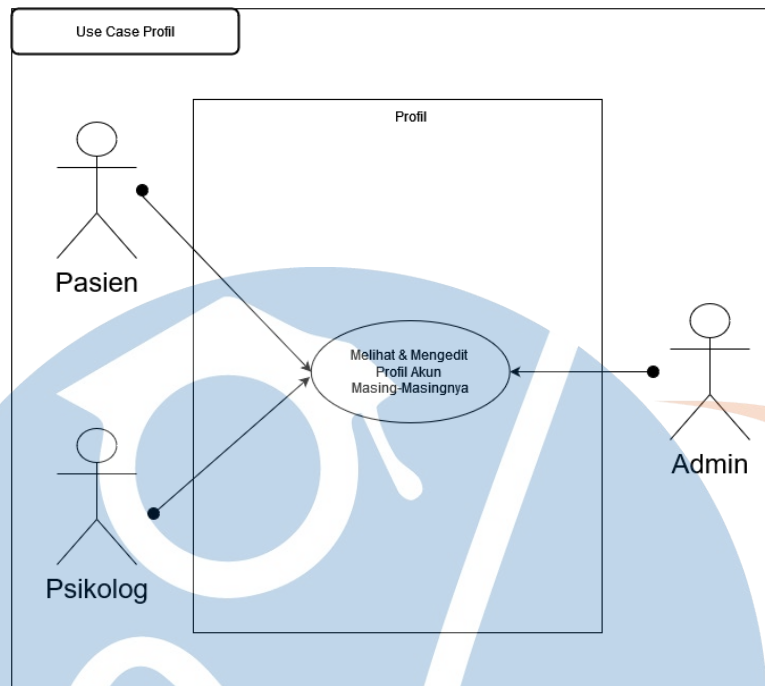
Pada Gambar 4.7 dibawah ini menunjukkan bagaimana konten di *platform* dikelola dan diakses. Admin mengelola artikel kesehatan mental dan grup komunitas. Pasien dapat membaca artikel dan bergabung dengan grup komunitas yang ada.



Gambar 4. 7 Use Case Konten

## 8. Diagram *use case* profil

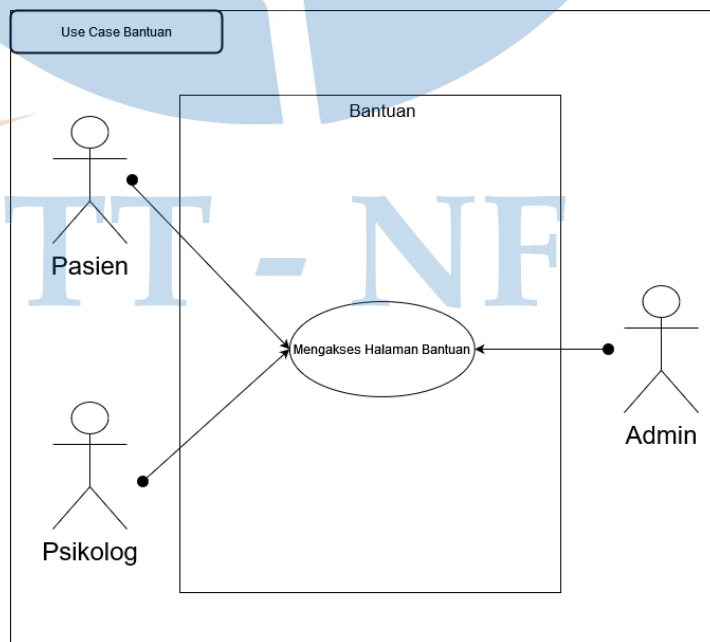
Pada Gambar 4.8 dibawah ini menunjukkan bahwa setiap aktor dapat melihat dan mengedit profil mereka sendiri. Ini memungkinkan psikolog, pasien, dan admin untuk memperbarui informasi pribadi mereka kapan saja.



Gambar 4. 8 Use Case Profil

9. **Diagram use case bantuan**

Pada Gambar 4.9 dibawah ini menunjukkan bahwa semua aktor dapat mengakses halaman bantuan di *platform*. Halaman ini menyediakan informasi dan panduan untuk membantu pengguna dalam menggunakan *platform*.



Gambar 4. 9 Use Case Bantuan

#### 4.1.4.2 Activity Diagram

##### 1. Diagram aktivitas *login* dan *register*

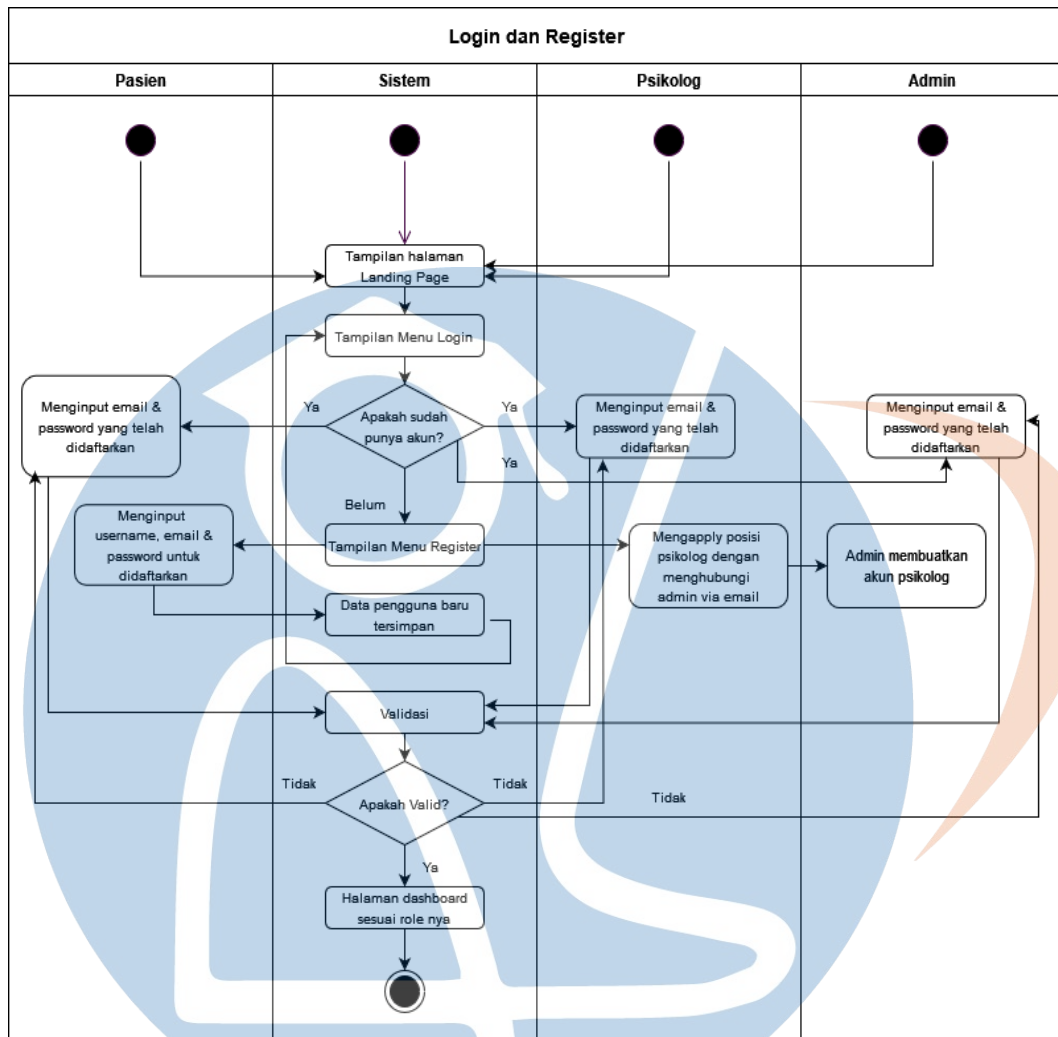
Pada Gambar 4.10 dibawah ini menggambarkan alur masuk pengguna ke dalam sistem. Pengguna memulai dengan memilih opsi *login* dan memasukkan kredensial mereka. Sistem akan memverifikasi kredensial tersebut. Jika kredensial benar, pengguna diarahkan ke halaman utama. Jika pengguna tidak memiliki akun, terdapat dua alur terpisah: satu untuk pasien dan satu untuk psikolog.

**Untuk Pasien:** Pasien yang belum memiliki akun dapat memilih opsi register pada halaman *login*. Sistem akan menampilkan formulir pendaftaran yang harus diisi pasien dengan informasi pribadi. Setelah mengisi dan mengirim formulir, sistem akan membuat akun pasien baru dan menampilkan halaman konfirmasi bahwa pendaftaran berhasil. Pasien kemudian dapat *login* dengan akun baru mereka.

**Untuk Psikolog:** Psikolog yang belum memiliki akun akan melihat menu "Join Psikolog" pada halaman *landing page*. Psikolog dapat membaca persyaratan yang diperlukan dan menghubungi admin via email untuk mendaftar. Sistem menampilkan halaman informasi mengenai persyaratan dan prosedur pendaftaran. Psikolog mengirim email kepada admin dengan permohonan untuk bergabung. Jika permohonan diterima, admin akan membuatkan akun untuk psikolog dan mengirimkan detail *login*. Psikolog kemudian dapat *login* dengan akun yang telah dibuat oleh admin.

STT - NF



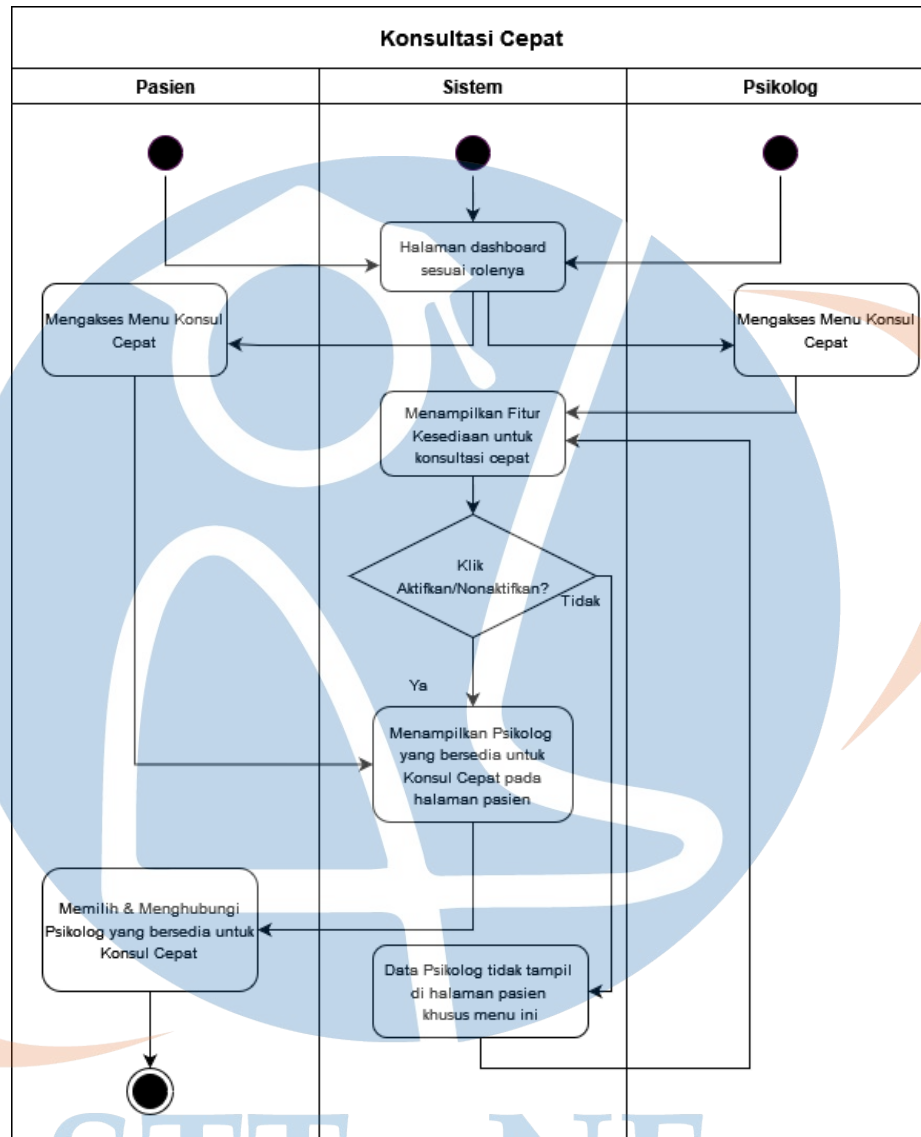


Gambar 4. 10 Activity Login dan Register

## 2. Diagram aktivitas konsultasi cepat

Pada Gambar 4.11 dibawah ini menunjukkan proses psikolog dapat mengaktifkan atau menonaktifkan ketersediaan mereka untuk konsultasi cepat. Setelah tindakan tersebut, sistem akan memperbarui status ketersediaan psikolog dan menampilkan halaman konfirmasi. Pasien kemudian dapat memilih opsi konsultasi cepat untuk melihat daftar psikolog yang tersedia. Sistem akan menampilkan halaman dengan daftar psikolog yang saat ini tersedia untuk konsultasi cepat. Setelah melihat daftar tersebut, pasien dapat memilih psikolog untuk memulai sesi konsultasi cepat. Sistem kemudian akan memfasilitasi

permulaan sesi konsultasi cepat dan menampilkan halaman yang menunjukkan detail sesi konsultasi.

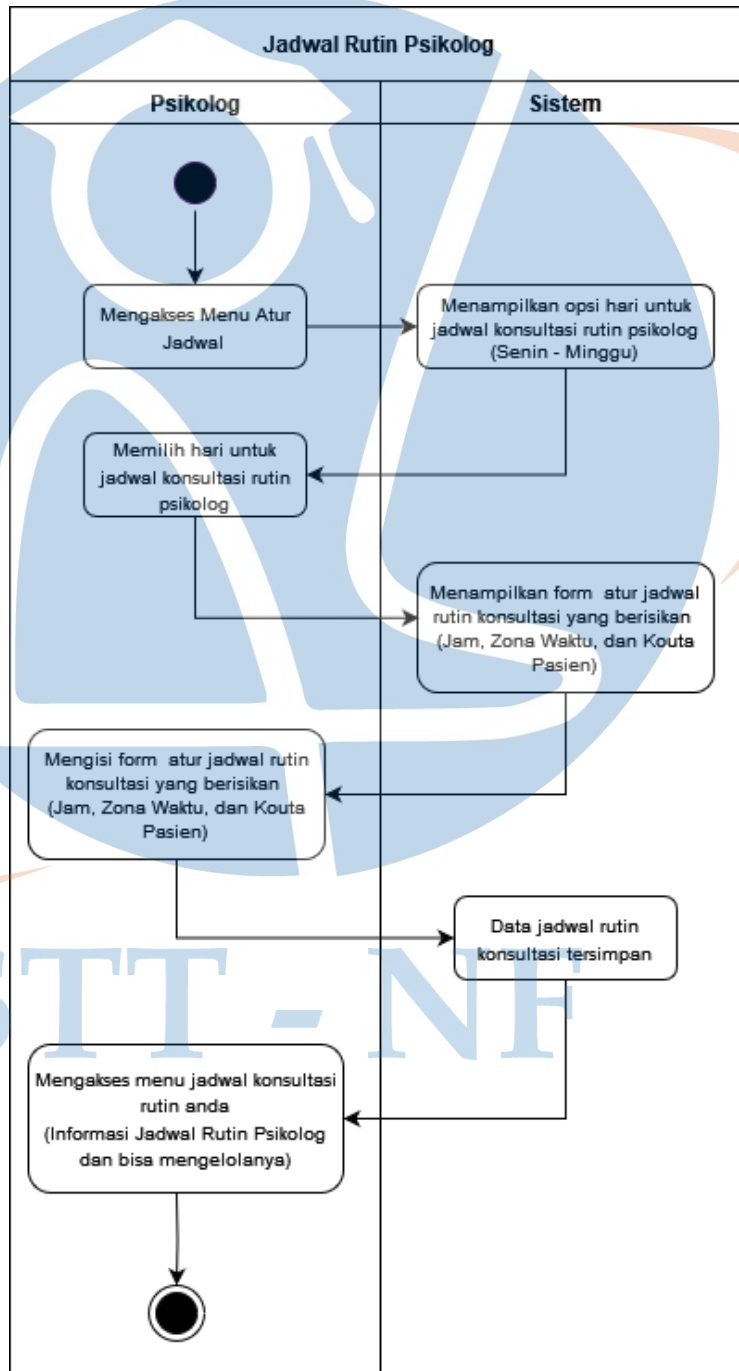


Gambar 4. 11 Activity Konsultasi Cepat

### 3. Diagram aktivitas jadwal rutin psikolog

Pada Gambar 4.12 dibawah ini menunjukkan proses psikolog dapat mengatur jadwal rutin mereka. Mereka memulai dengan memilih hari untuk jadwal rutin, kemudian sistem menampilkan formulir jadwal. Psikolog mengisi detail jadwal seperti jam, zona waktu, dan kuota pasien, lalu mengirim formulir. Setelah disimpan, sistem menampilkan halaman konfirmasi bahwa jadwal telah berhasil

ditambahkan. Psikolog juga dapat melihat jadwal rutin mereka dengan memilih opsi yang sesuai, dan sistem akan menampilkan halaman dengan daftar jadwal rutin mereka. Jika ada jadwal yang perlu diubah atau dihapus, psikolog dapat mengelola jadwal melalui sistem, dan sistem akan menampilkan halaman konfirmasi setelah perubahan atau penghapusan dilakukan.



Gambar 4. 12 Activity Jadwal Rutin Psikolog

#### 4. **Diagram aktivitas konsultasi terjadwal**

Pada Gambar 4.13 dibawah ini menunjukkan proses dimulai dengan pasien memilih jadwal psikolog dan mengajukan permohonan konsultasi. Sistem menampilkan konfirmasi permohonan. Admin memantau status permohonan, dan psikolog meninjau permohonan tersebut. Psikolog dapat memberikan tiga keputusan:

##### 1. **Tolak**

- Psikolog berhak menolak konsultasi yang diajukan pasien dengan syarat harus menginputkan alasan yang jelas di form alasan penolakan. Sistem memperbarui status menjadi ditolak dan menampilkan alasan penolakan kepada pasien di riwayat konsultasi.

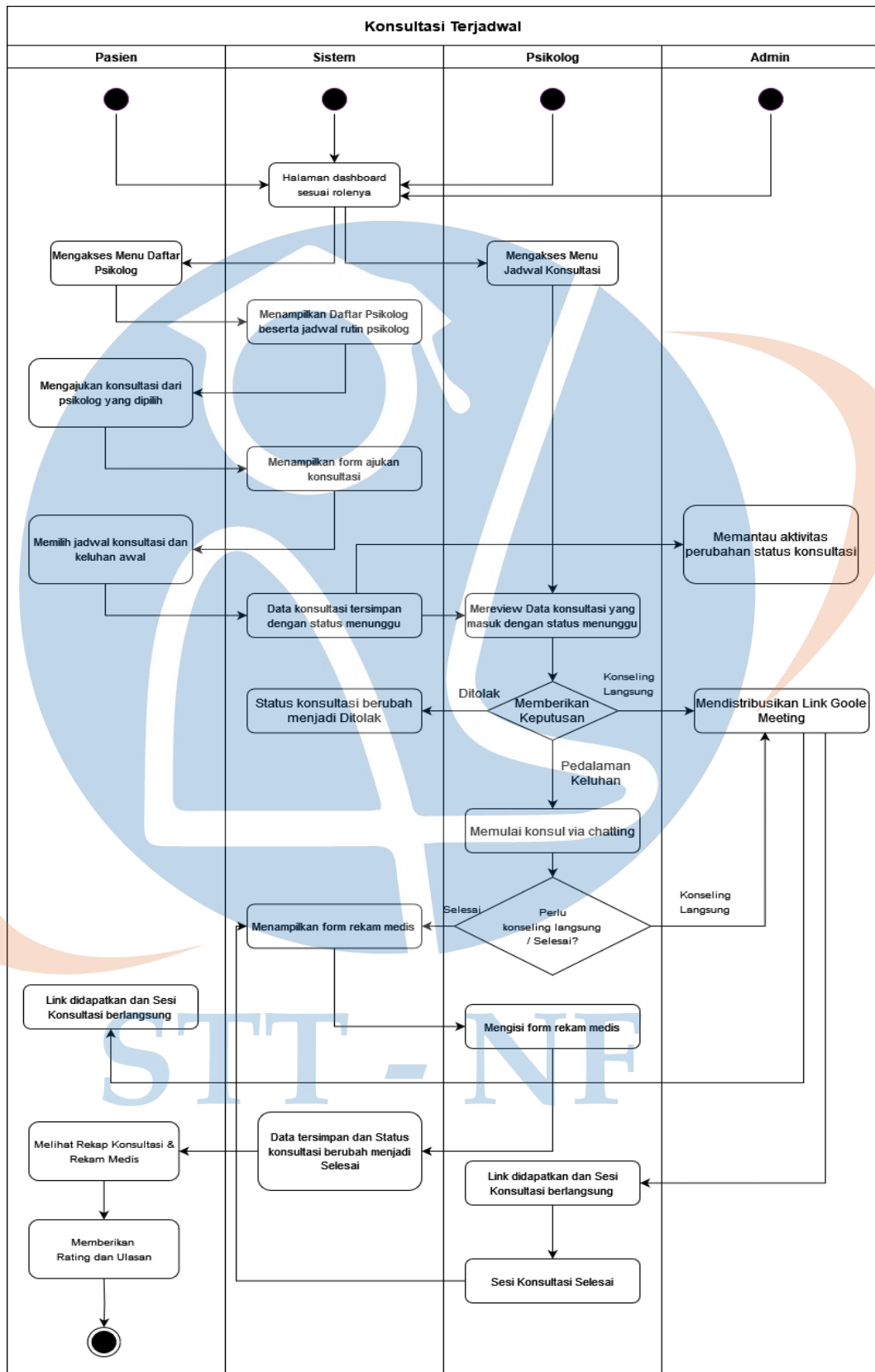
##### 2. **Pedalaman Keluhan via Chatting**

- Psikolog memulai sesi chatting untuk mendalami keluhan pasien. Jika diperlukan, psikolog memutuskan untuk konsultasi lanjut via Google Meet. Admin menyediakan link Google Meet, dan sistem mendistribusikan link tersebut ke psikolog dan pasien. Setelah konsultasi selesai, psikolog mengubah status menjadi selesai dan menentukan apa ada konsultasi lanjutan atau tidaknya kemudian mengisi catatan rekam medis.

##### 3. **Tangani Langsung via Gmeet**

- Psikolog memutuskan untuk konsultasi langsung via Google Meet. Admin menyediakan link Google Meet, dan sistem mendistribusikan link tersebut ke psikolog dan pasien. Setelah konsultasi selesai, psikolog mengubah status menjadi selesai dan menentukan apa ada konsultasi lanjutan atau tidaknya kemudian mengisi catatan rekam medis.

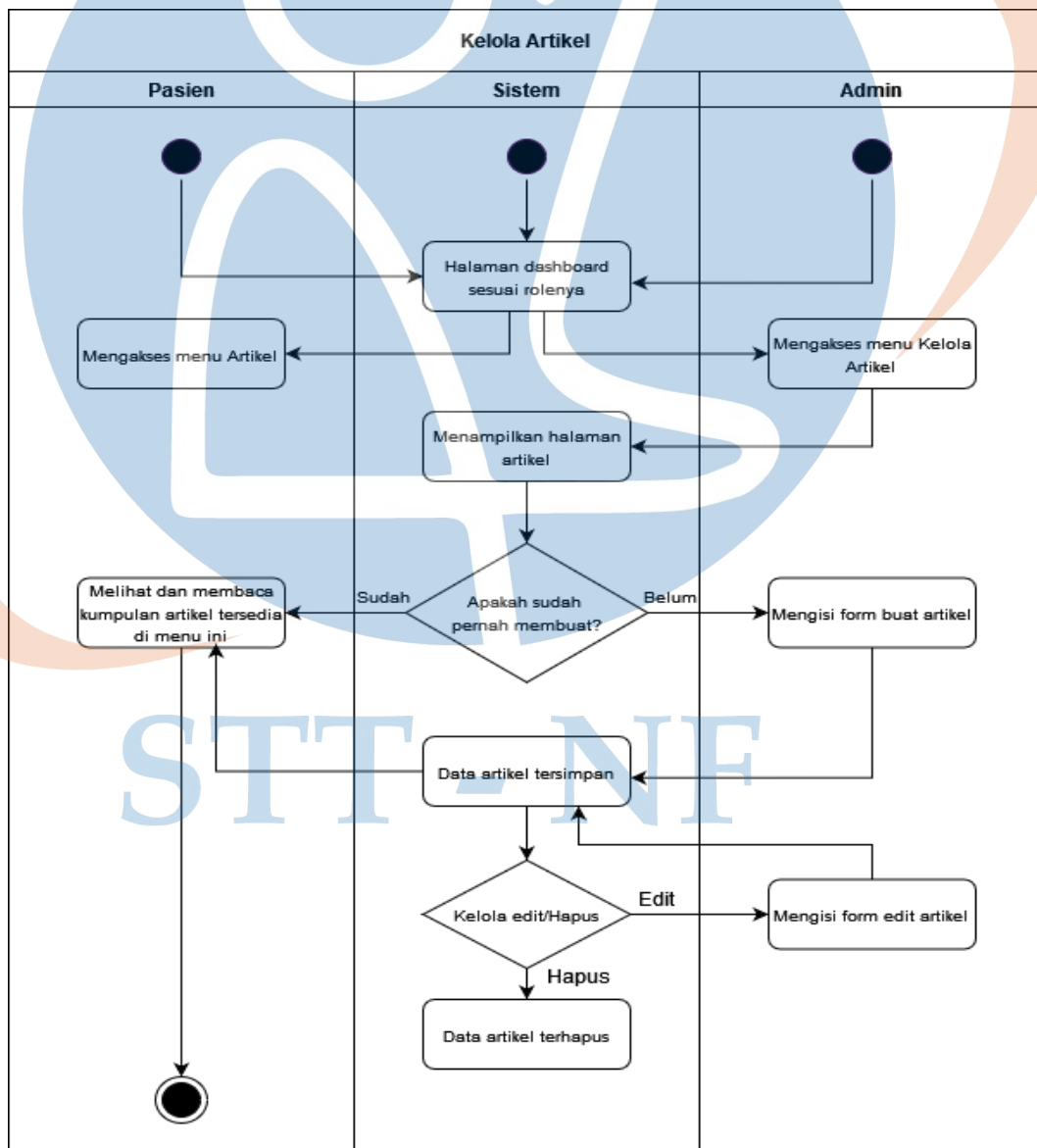
Setelah status konsultasi diubah menjadi selesai, sistem memungkinkan pasien untuk melihat rekam medis mereka, rekap konsultasi, serta memberikan rating dan ulasan terhadap layanan yang diterima.



Gambar 4. 13 Activity Konsultasi Terjadwal

## 5. Diagram aktivitas kelola artikel

Pada Gambar 4.14 dibawah ini menunjukkan proses admin bertanggung jawab untuk mengelola artikel kesehatan mental. Admin dapat menambah, mengedit, atau menghapus artikel melalui halaman pengelolaan artikel yang ditampilkan oleh sistem. Setelah tindakan dilakukan, sistem memperbarui konten artikel dan menampilkan halaman konfirmasi. Pasien dapat mengakses konten artikel dengan melihat dan membaca artikel yang dipublikasikan melalui halaman artikel yang ditampilkan oleh sistem.

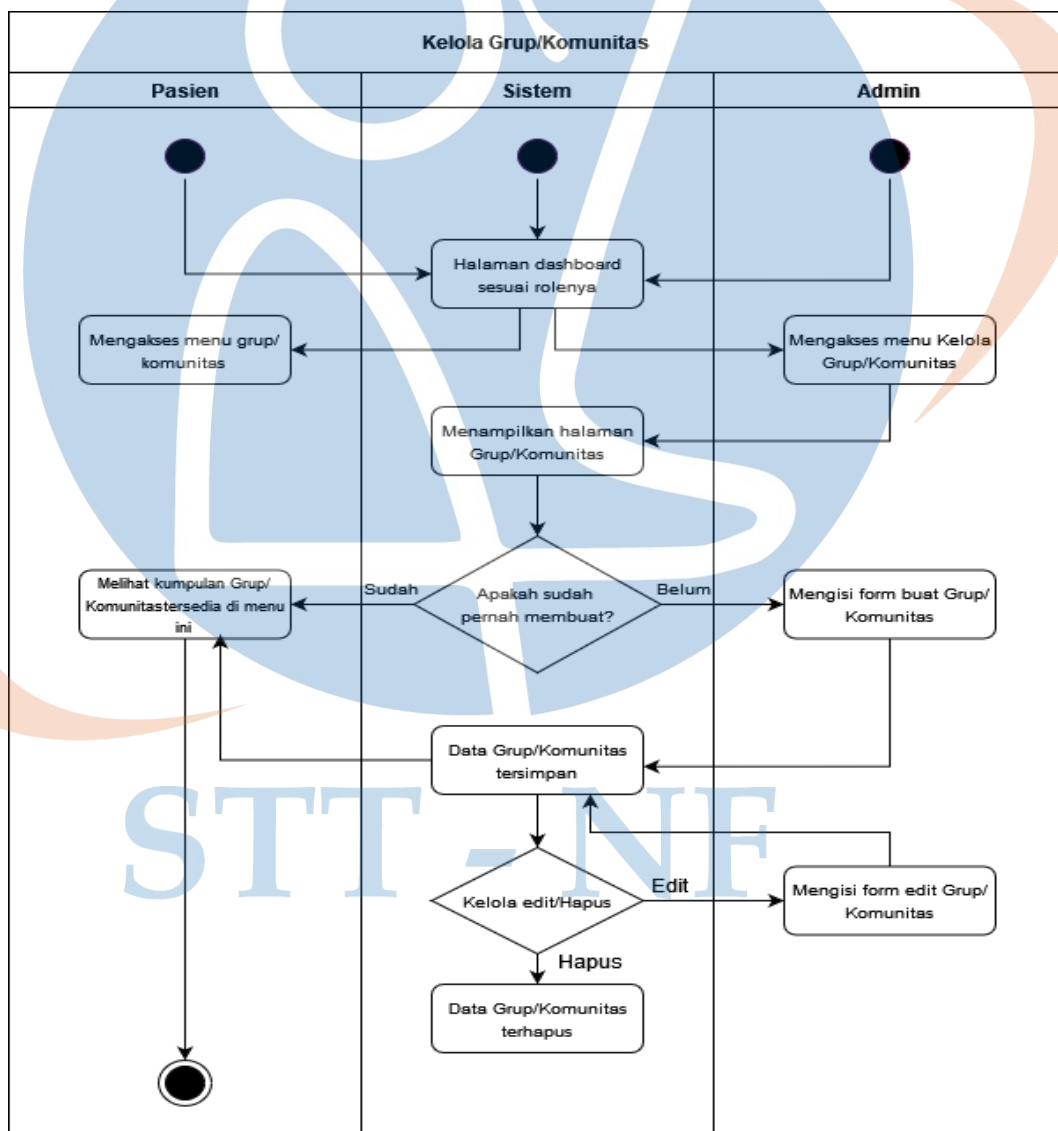


Gambar 4. 14 Activity Kelola Artikel



## 6. Diagram aktivitas kelola grup/komunitas

Pada Gambar 4.15 dibawah ini menunjukkan proses admin bertanggung jawab untuk mengelola grup komunitas. Admin dapat menambah, mengedit, atau menghapus grup melalui halaman pengelolaan grup yang ditampilkan oleh sistem. Setelah tindakan dilakukan, sistem memperbarui konten grup dan menampilkan halaman konfirmasi. Pasien dapat mengakses grup atau komunitas dengan melihat daftar grup yang tersedia dan bergabung dengan grup yang diinginkan melalui halaman grup yang ditampilkan oleh sistem.



Gambar 4. 15 Activity Kelola Grup/Komunitas

## 4.2 Perancangan dan Implementasi

Dalam bagian ini, peneliti melakukan perancangan dan implementasi *platform* konsultasi mental *online* berbasis *website* dengan menggunakan ReactJS sebagai *frontend* utama. Perancangan dimulai dengan pembuatan *mockup* desain untuk menggambarkan tampilan antarmuka pengguna. Selanjutnya, dilakukan implementasi *frontend* berdasarkan desain *mockup* yang telah dibuat, dengan fokus pada menciptakan pengalaman pengguna yang responsif, interaktif, dan adaptif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam mengakses layanan konsultasi mental.

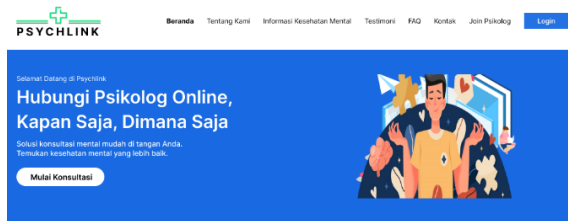
### 4.2.1 Desain Mockup

Desain *mockup* merupakan tahap awal dalam pengembangan *platform* konsultasi mental *online* ini. Dalam tahap ini, peneliti melakukan pemodelan visual dari antarmuka pengguna (UI) yang akan digunakan oleh pengguna *platform*. Melalui desain *mockup* ini, peneliti dapat secara jelas menggambarkan elemen-elemen antarmuka, tata letak halaman, serta navigasi yang akan ada. Berikut adalah *mockup* dari halaman-halaman utama, sebagai berikut:

1. **Desain *mockup* halaman *landing page***

Pada Gambar 4.16 dibawah ini menunjukkan desain yang dirancang untuk menarik perhatian pengguna dengan tampilan yang menarik dan informatif, memberikan gambaran menyeluruh tentang layanan konsultasi mental *online*.

STT - NF



### Tentang Kami

#### Misi Kami

Psychlink berkomitmen untuk memberikan layanan konsultasi mental online yang inovatif dan mudah diakses. Kami percaya bahwa kesehatan mental adalah hal yang sangat penting, dan kami ingin membantu individu menemukan dukungan dan bimbingan melalui konsultasi dengan psikolog secara online.



#### Filosofi Kami

Kami percaya bahwa setiap individu memiliki perjalanan kehidupan yang unik, dan kesehatan mental merupakan bagian integral dari kebahagiaan dan kesejahteraan. Dengan Psychlink, kami berusaha menyediakan ruang aman dan mendukung untuk membantu Anda menjalani perjalanan kesehatan mental Anda.



### Informasi Kesehatan Mental

Pelajari Lebih Lanjut  
**Judul Bacaan Informasi 1**  
Deskripsi Bacaan Informasi 1 mengenai seputar topik kesehatan mental.

[Selengkapnya](#)

Pelajari Lebih Lanjut  
**Judul Bacaan Informasi 2**  
Deskripsi Bacaan Informasi 2 mengenai seputar topik kesehatan mental.

[Selengkapnya](#)

Pelajari Lebih Lanjut  
**Judul Bacaan Informasi 3**  
Deskripsi Bacaan Informasi 3 mengenai seputar topik kesehatan mental.

[Selengkapnya](#)

### Apa Kata **Klien** Kami

"Testimoni dari saya terkait website ini bagus, keren, mantap"

 **Dian**  
Mubandawi

"Saya sangat terbantu dengan layanan Konseling ini"

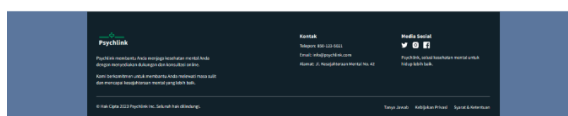
 **Rizqi**  
Mahandawi

"Terimakasih saya terbebas dari gangguan mental lewat website ini"

 **Nur**  
Mubandawi

### Pertanyaan yang Sering Diajukan

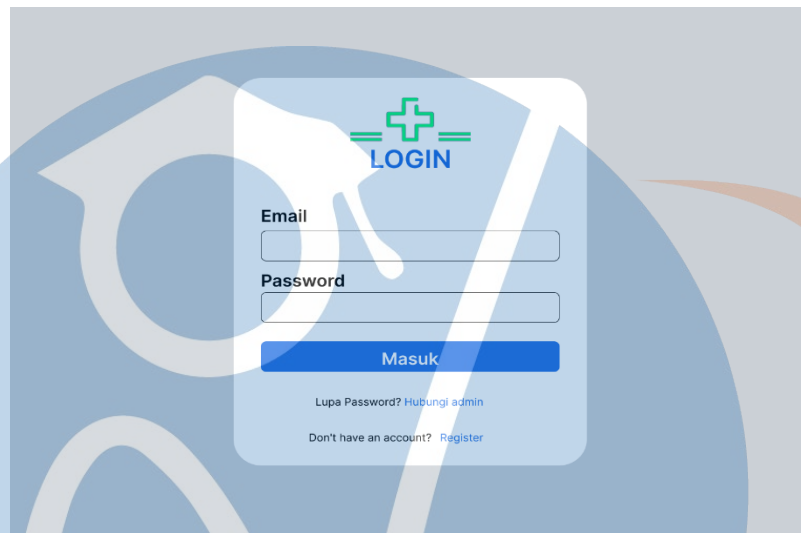
- Bagaimana cara saya mendaftar untuk konsultasi? +
- Bagaimana cara saya mendaftar untuk konsultasi? +
- Bagaimana cara saya mendaftar untuk konsultasi? +
- Bagaimana cara saya mendaftar untuk konsultasi? +
- Bagaimana cara saya mendaftar untuk konsultasi? +



Gambar 4. 16 Desain Mockup Landing Page

## 2. **Desain *mockup* halaman *login***

Pada Gambar 4.17 dibawah ini menunjukkan desain yang dirancang untuk memudahkan pengguna masuk ke dalam sistem dengan *interface* yang simpel dan fungsional.

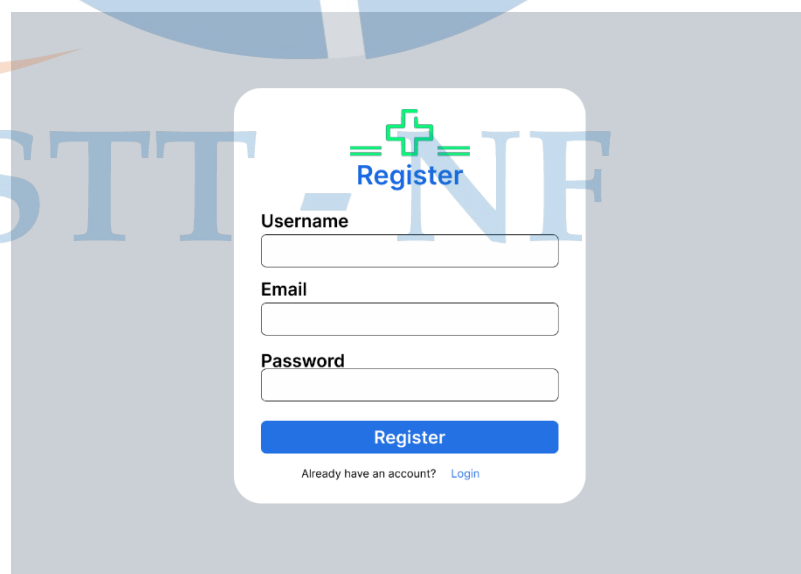


The image shows a login form mockup. At the top, there is a green cross icon above the word "LOGIN". Below this, there are two input fields: "Email" and "Password". A blue button labeled "Masuk" is positioned below the password field. At the bottom of the form, there are two links: "Lupa Password? Hubungi admin" and "Don't have an account? Register".

Gambar 4. 17 Desain Mockup Login Page

## 3. **Desain *mockup* halaman *register***

Pada Gambar 4.18 dibawah ini menunjukkan desain yang dirancang untuk memandu pengguna melalui proses pendaftaran dengan form yang mudah diisi dan instruksi yang jelas.



The image shows a register form mockup. At the top, there is a green cross icon above the word "Register". Below this, there are three input fields: "Username", "Email", and "Password". A blue button labeled "Register" is positioned below the password field. At the bottom of the form, there is a link: "Already have an account? Login".

Gambar 4. 18 Desain Mockup Register Page

#### 4. **Desain *mockup* halaman *welcome page* admin**

Pada Gambar 4.19 dibawah ini menunjukkan desain halaman *welcome page* admin yang dirancang memberikan pengguna admin sambutan setelah *login* dengan dashboard yang menampilkan fitur-fitur yang tersedia sesuai hak istimewa dari *role* admin.,



Gambar 4. 19 Desain Mockup Welcome Page Admin

#### 5. **Desain *mockup* halaman *welcome page* pasien**

Pada Gambar 4.20 dibawah ini menunjukkan desain halaman *welcome page* pasien yang dirancang memberikan pengguna pasien sambutan setelah *login* dengan dashboard yang menampilkan fitur-fitur yang tersedia sesuai hak istimewa dari *role* pasien.



Gambar 4. 20 Desain Mockup Welcom Page Pasien

## 6. Desain *mockup* halaman *welcome page* psikolog

Pada Gambar 4.21 dibawah ini menunjukkan desain halaman *welcome page* psikolog yang dirancang memberikan pengguna psikolog sambutan setelah *login* dengan dashboard yang menampilkan fitur-fitur yang tersedia sesuai hak istimewa dari *role* psikolog.



Gambar 4. 21 Desain Mockup Welcome Page Psikolog

### 4.2.2 Implementasi Frontend

Dalam bagian ini, peneliti melakukan implementasi *frontend platform* konsultasi mental *online* menggunakan teknologi ReactJS. Implementasi ini bertujuan untuk menciptakan antarmuka pengguna yang responsif, interaktif, adaptif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses ini melibatkan pembangunan komponen-komponen *frontend* berdasarkan desain *mockup* yang telah disusun sebelumnya. Berikut ini tampilan-tampilan *website* Psychlink:



Gambar 4. 22 Logo Psychlink

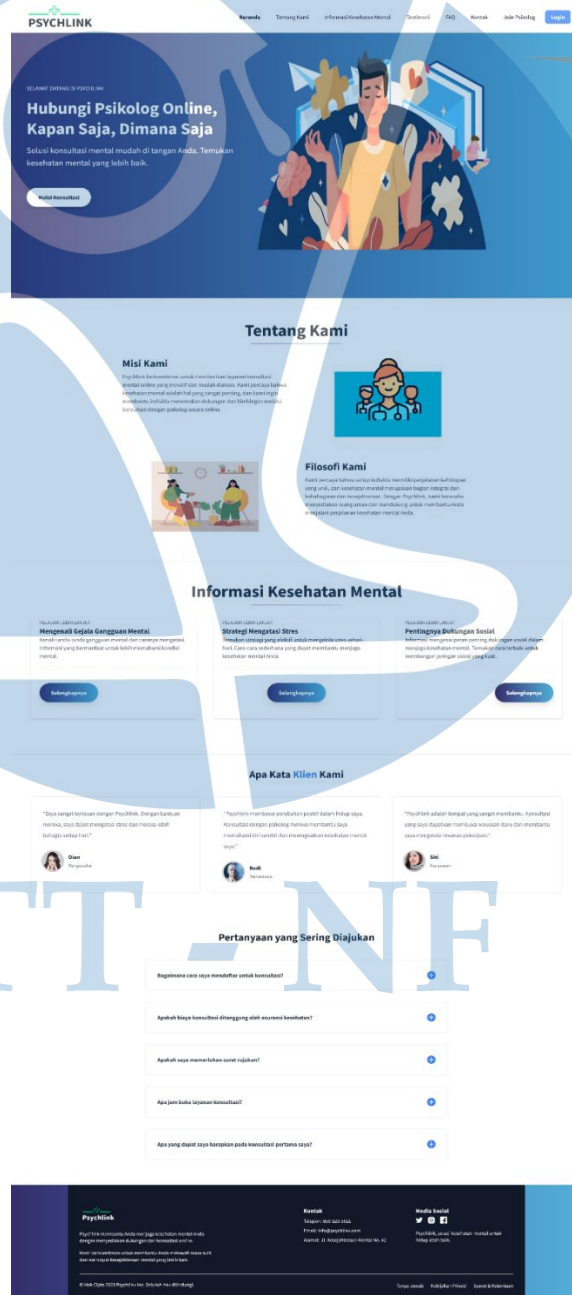
Pada Gambar 4.22 diatas menunjukkan logo dari *platform* Psychlink



#### 4.2.2.1 Implementasi *Frontend* Alur Akses *Website*

##### 1. Halaman *landing page*

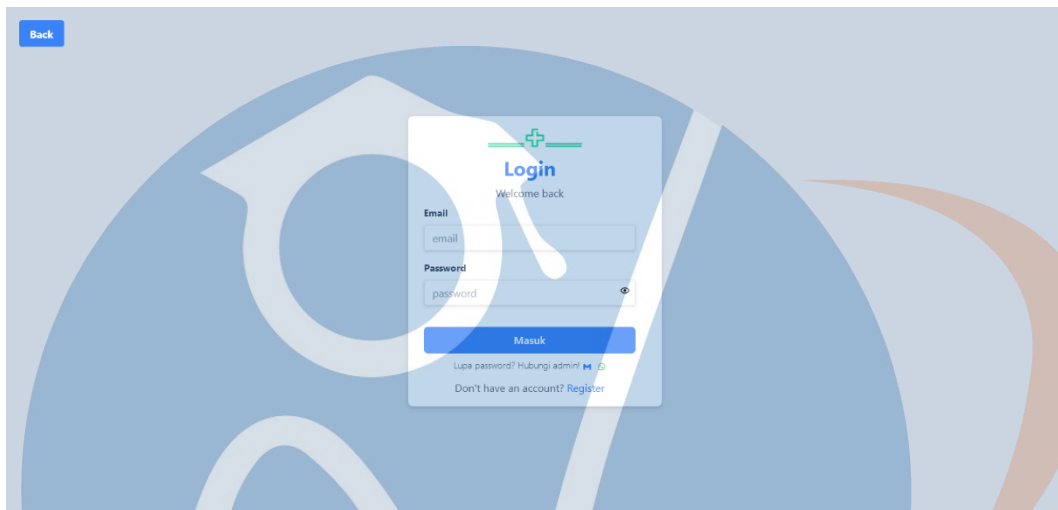
Pada Gambar 4.23 dibawah ini menampilkan informasi umum tentang *platform* dan sebagai halaman awal ketika mengakses *website*. Berisikan informasi menu tentang kami, menu informasi kesehatan mental, menu testimoni, menu *FAQ*, menu kontak, menu *join* psikolog, dan akses ke menu *login*.



Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Landing Page

## 2. Halaman *login*

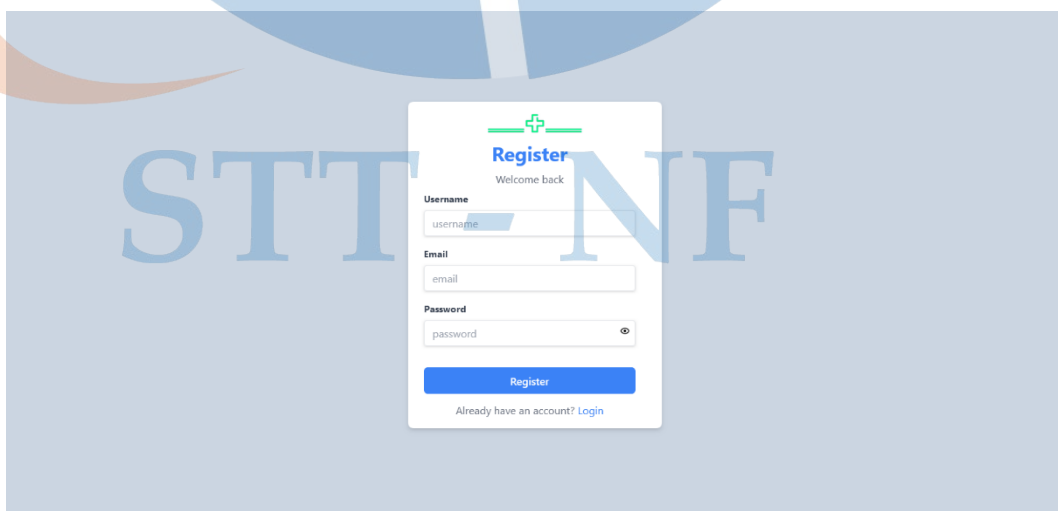
Pada Gambar 4.24 dibawah ini menampilkan halaman untuk pengguna memasukkan kredensial untuk mengakses akun mereka dengan menginputkan email dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya.



Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Login

## 3. Halaman *register*

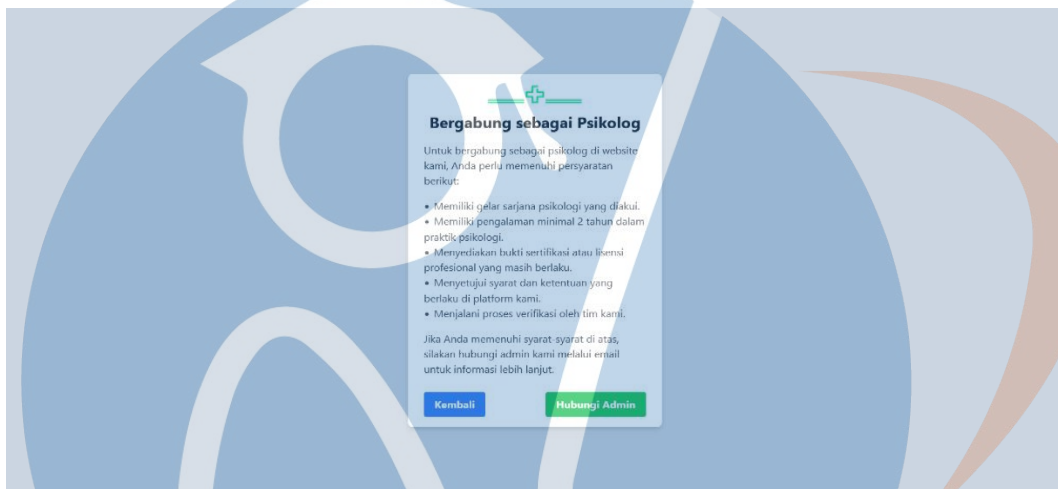
Pada Gambar 4.25 dibawah ini menampilkan halaman pendaftaran bagi pengguna baru untuk membuat akun khusus untuk *role* pasien. Pasien menginputkan *username*, email dan *password* mereka untuk didaftarkan.



Gambar 4. 25 Tampilan Halaman Register

#### 4. **Halaman *join psikolog***

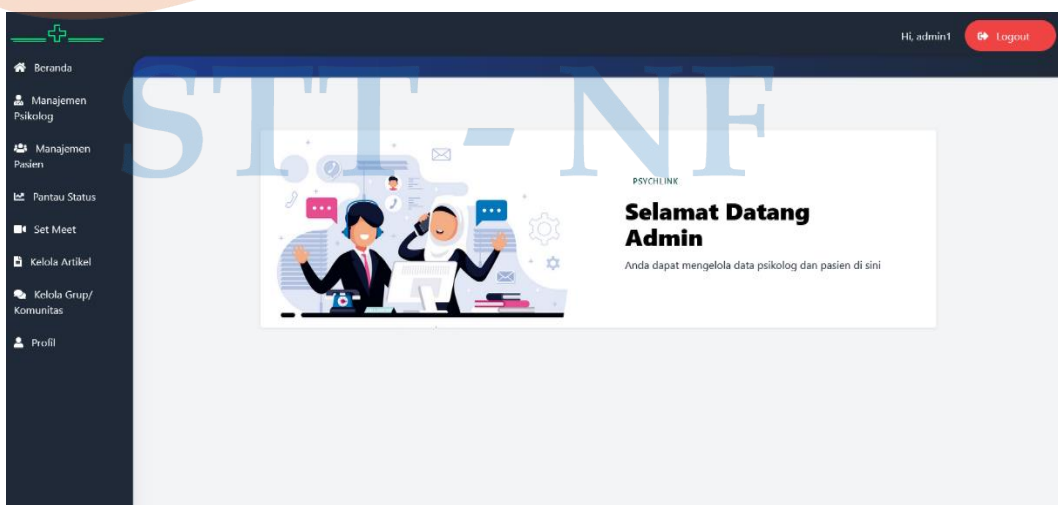
Pada Gambar 4.26 dibawah ini menampilkan halaman untuk psikolog mendaftar dan bergabung dengan *platform*. Psikolog dalam sistem *platform* ini adalah sebagai tenaga kerja yang dimana untuk bergabung dengan *platform* ini harus meng*apply* dahulu kepada admin sesuai dengan persyaratan yang dicantumkan.



Gambar 4. 26 Tampilan Halaman Join Psikolog

#### 5. **Halaman *welcome page admin***

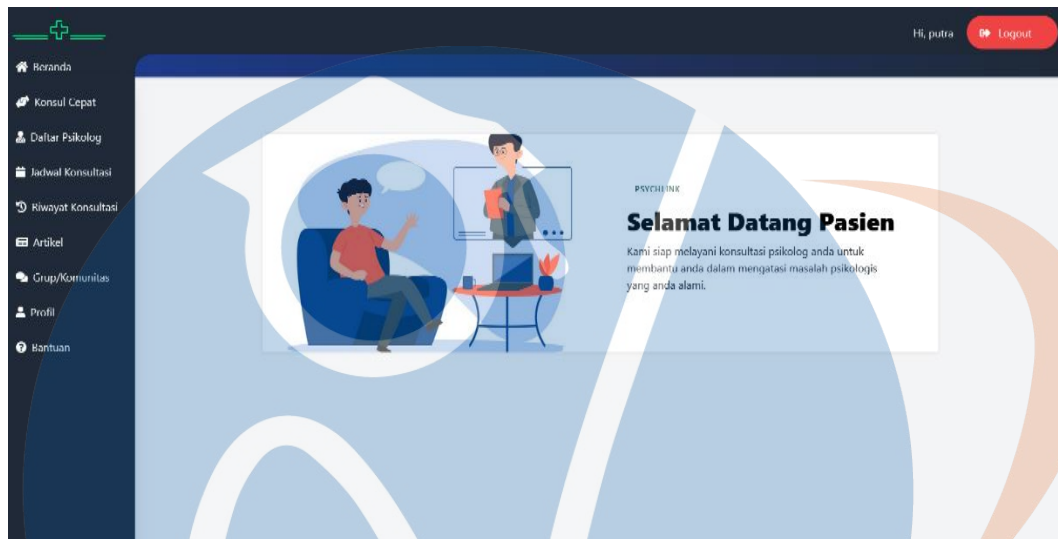
Pada Gambar 4.27 dibawah ini menampilkan halaman sambutan untuk admin setelah *login*. Setelah admin berhasil *login* dengan akunnya maka halaman dashboard yang akan tampil pertama yaitu halaman *welcome page admin*.



Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Welcome Admin

## 6. Halaman *welcome page* pasien

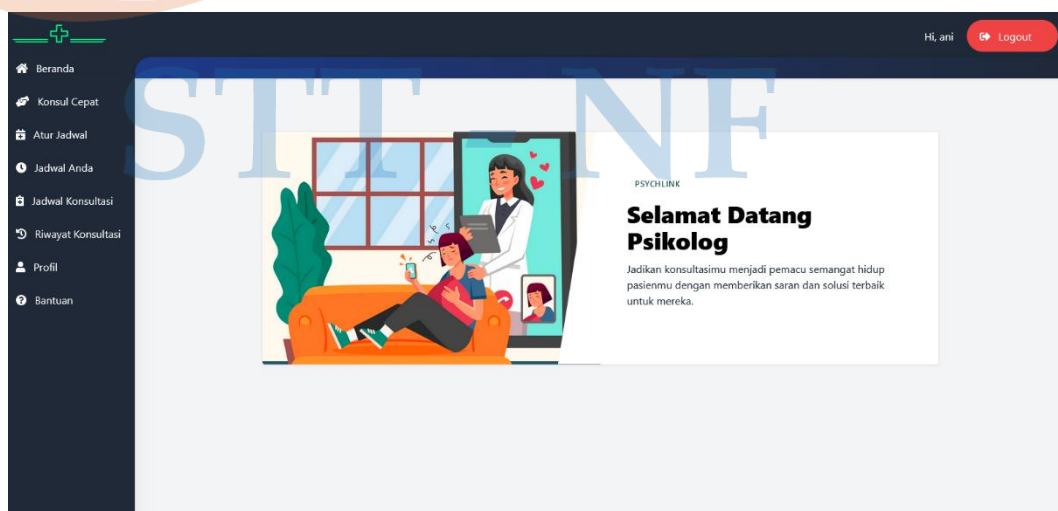
Pada Gambar 4.28 dibawah ini menampilkan halaman sambutan untuk pasien setelah *login*. Setelah pasien berhasil *login* dengan akunnya maka halaman dashboard yang akan tampil pertama yaitu halaman *welcome page* pasien.



Gambar 4. 28 Tampilan Halaman Pasien

## 7. Halaman *welcome page* psikolog

Pada Gambar 4.29 dibawah ini menampilkan halaman sambutan untuk psikolog setelah *login*. Setelah psikolog berhasil *login* dengan akunnya maka halaman dashboard yang akan tampil pertama yaitu halaman *welcome page* psikolog.

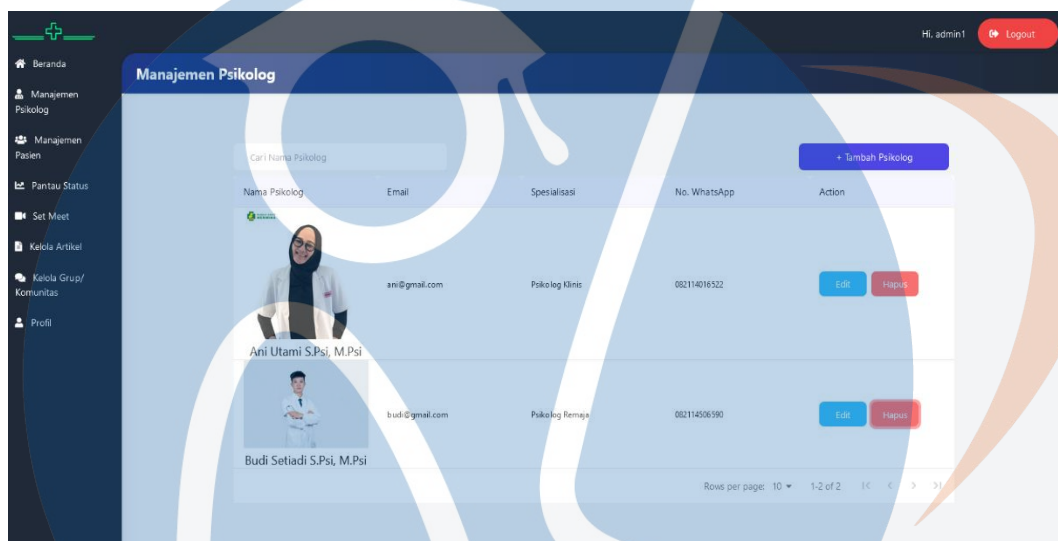


Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Welcome Psikolog

#### 4.2.2.2 Implementasi *Frontend* Alur Manajemen Psikolog

##### 1. Halaman menu manajemen psikolog

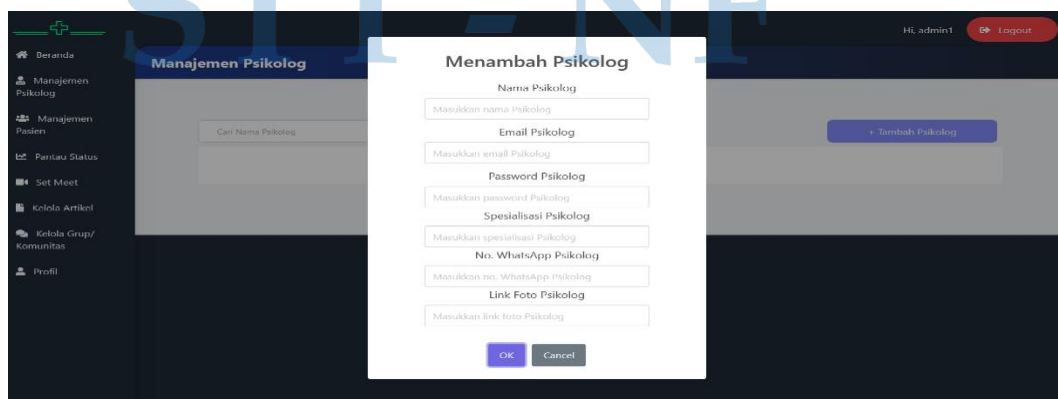
Pada Gambar 4.30 dibawah ini menampilkan halaman utama untuk mengelola data psikolog. Halaman ini berisikan informasi psikolog: nama, email, spesialisasi No.Watsapp. kemudian dihalaman ini berisikan tombol untuk mengelolanya yaitu tambah psikolog, edit, dan hapus.



Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Manajemen Psikolog

##### 2. Tampilan form fitur tambah psikolog

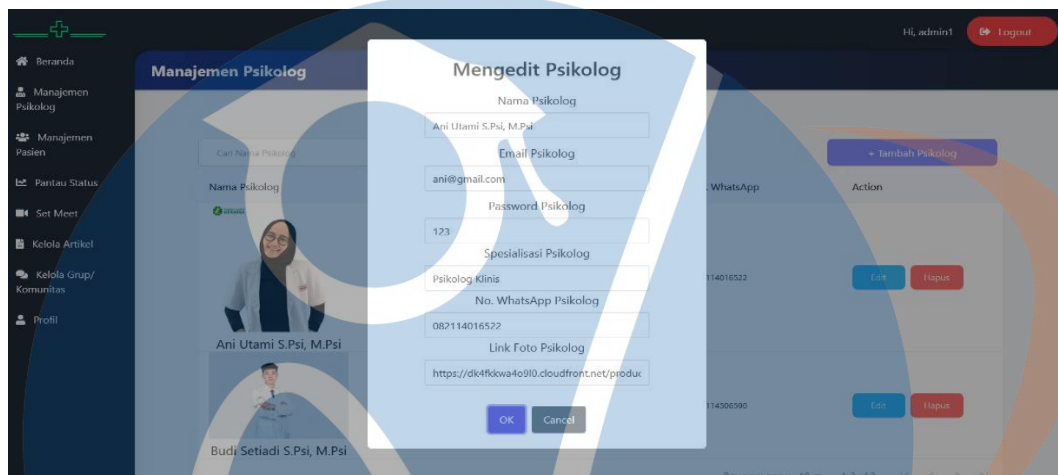
Pada Gambar 4.31 dibawah ini menampilkan formulir untuk menambahkan data psikolog baru. Halaman ini berisikan sebuah fungsi untuk menambahkan psikolog. Admin mengisi *form* dengan menginputkan data: Nama Psikolog, Email, Password, Spesialisasi, No. Whatsapp, Link Foto Psikolog



Gambar 4. 31 Tampilan Popup Form Tambah Psikolog

### 3. Tampilan form fitur *edit* psikolog

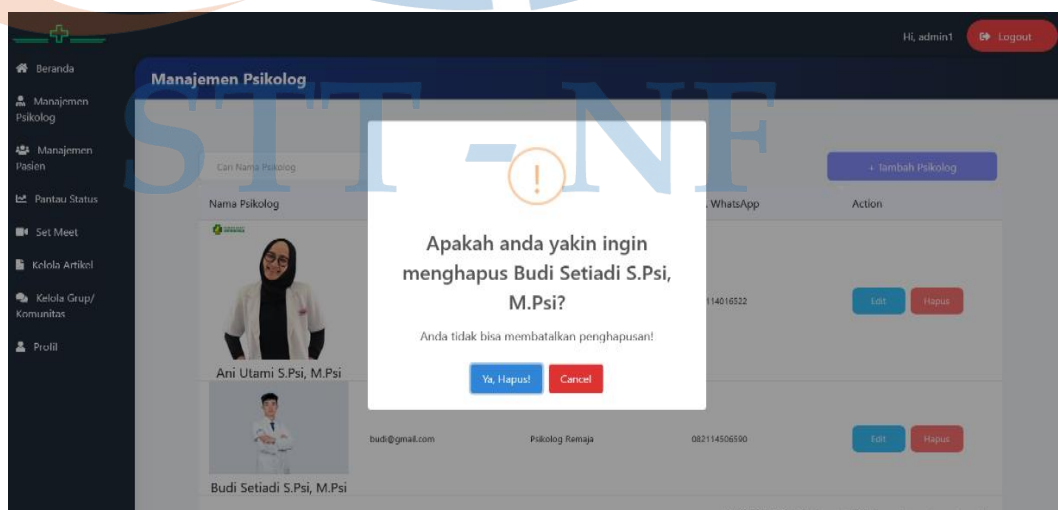
Pada Gambar 4.32 dibawah ini menampilkan formulir untuk mengedit data psikolog yang sudah ada. Halaman ini berisikan sebuah fungsi untuk mengedit psikolog. Admin mengisi *form edit* psikolog dengan menginputkan data barunya: Nama Psikolog, Email, *Password*, Spesialisasi, No. Whatsapp, *Link* Foto Psikolog.



Gambar 4. 32 Tampilan Popup Form Edit Psikolog

### 4. Tampilan *popup* fitur hapus psikolog

Pada Gambar 4.33 dibawah ini menampilkan *popup* konfirmasi untuk menghapus data psikolog. Halaman ini berisikan sebuah fungsi untuk menghapus psikolog. Admin dapat menghapus data psikolog, penghapusan ini didukung oleh *alert* konfirmasi agar mengantisipasi data tidak sengaja terhapus.



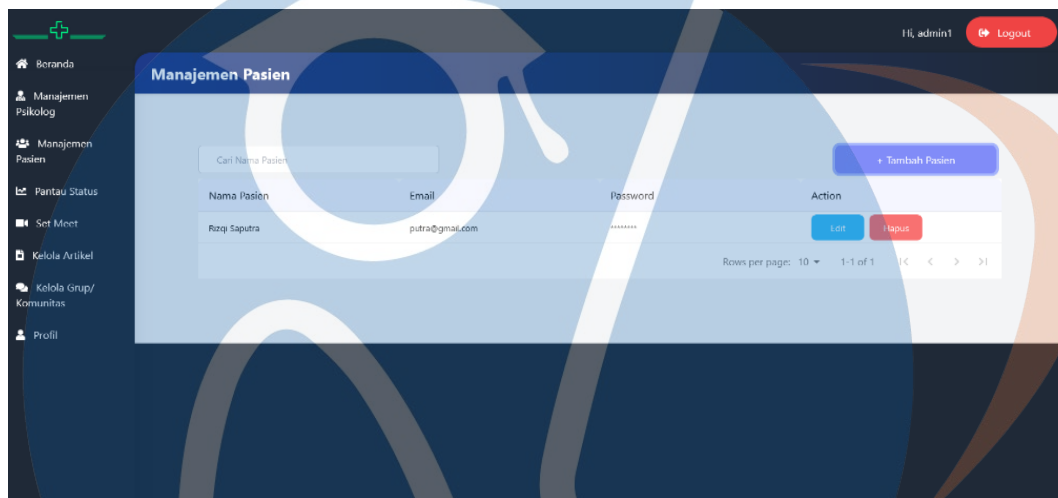
Gambar 4. 33 Tampilan Popup Hapus Psikolog



### 4.2.2.3 Implementasi *Frontend* Alur Manajemen Pasien

#### 1 Halaman menu manajemen pasien

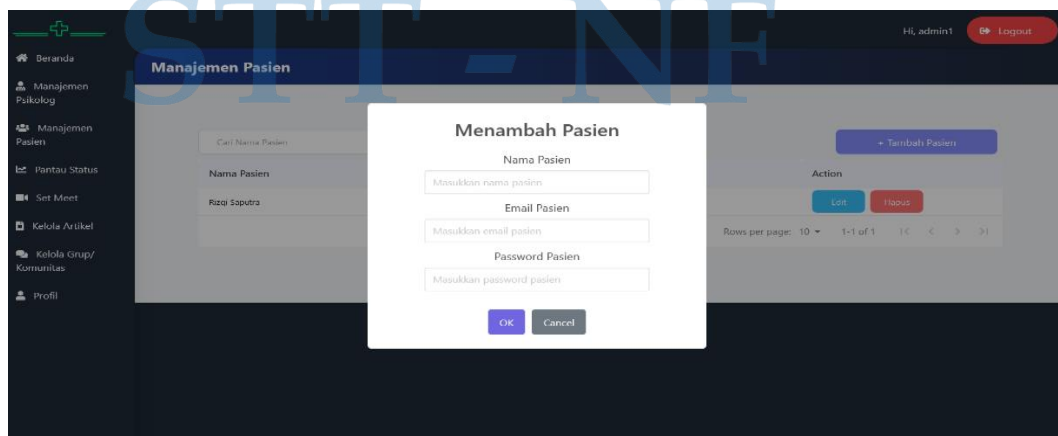
Pada Gambar 4.34 dibawah ini menampilkan halaman utama untuk mengelola data pasien. Halaman ini berisikan informasi pasien: Nama, Email, dan *password*. kemudian dihalaman ini berisikan tombol untuk mengelolanya yaitu tambah pasien, edit, dan hapus.



Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Manajemen Pasien

#### 2 Tampilan form fitur tambah pasien

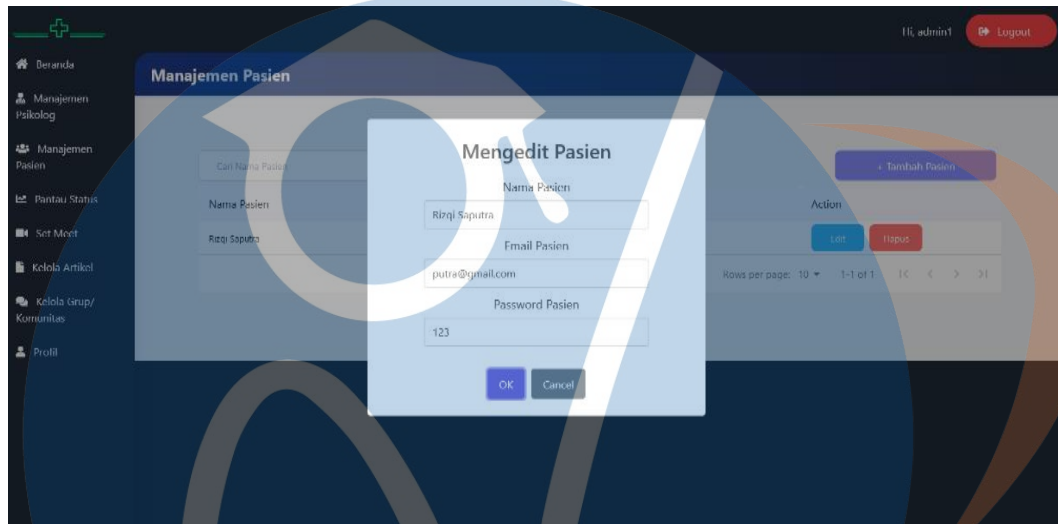
Pada Gambar 4.35 dibawah ini menampilkan formulir untuk menambahkan data pasien baru. Halaman ini berisikan sebuah fungsi untuk menambahkan pasien. Admin mengisi form dengan menginputkan data: Nama pasien, Email, dan *Password*.



Gambar 4. 35 Tampilan Popup Form Menambah Pasien

### 3 Tampilan form fitur *edit* pasien

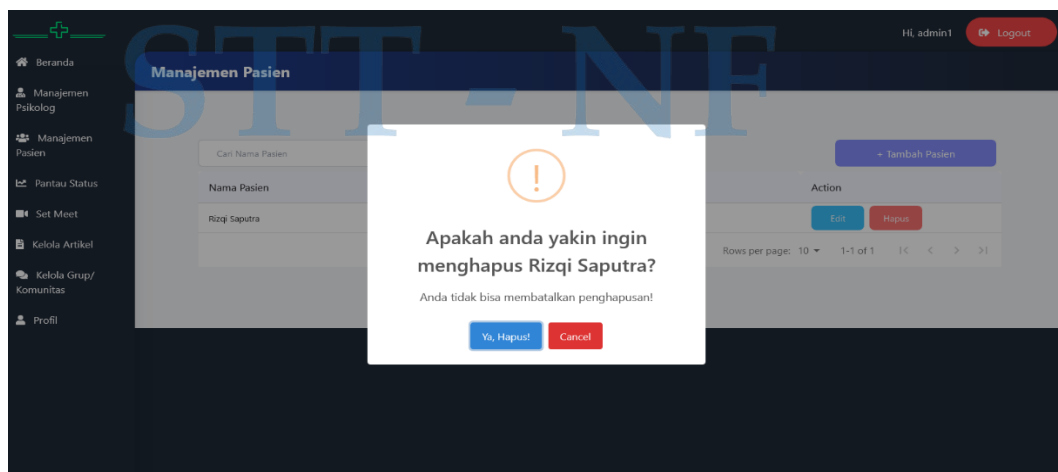
Pada Gambar 4.36 dibawah ini menampilkan formulir untuk mengedit data pasien yang sudah ada. Halaman ini berisikan sebuah fungsi untuk mengedit pasien. Admin mengisi form dengan menginputkan data baru: Nama pasien, Email, dan Password, Spesialisasi.



Gambar 4. 36 Tampilan Popup Form Edit Pasien

### 4 Tampilan *popup* fitur hapus pasien

Pada Gambar 4.37 dibawah ini menampilkan *popup* konfirmasi untuk menghapus data pasien. Halaman ini berisikan sebuah fungsi untuk menghapus pasien. Admin dapat menghapus data pasien, penghapusan ini didukung oleh *alert* konfirmasi agar mengantisipasi data tidak sengaja terhapus.

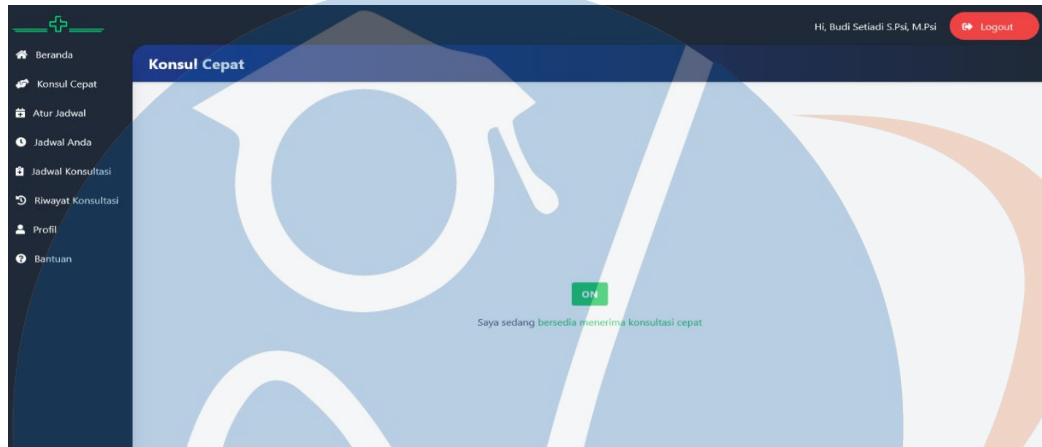


Gambar 4. 37 Tampilan Popup Hapus Pasien

#### 4.2.2.4 Implementasi *Frontend* Alur Konsultasi Cepat

##### 1. Halaman menu konsultasi cepat psikolog

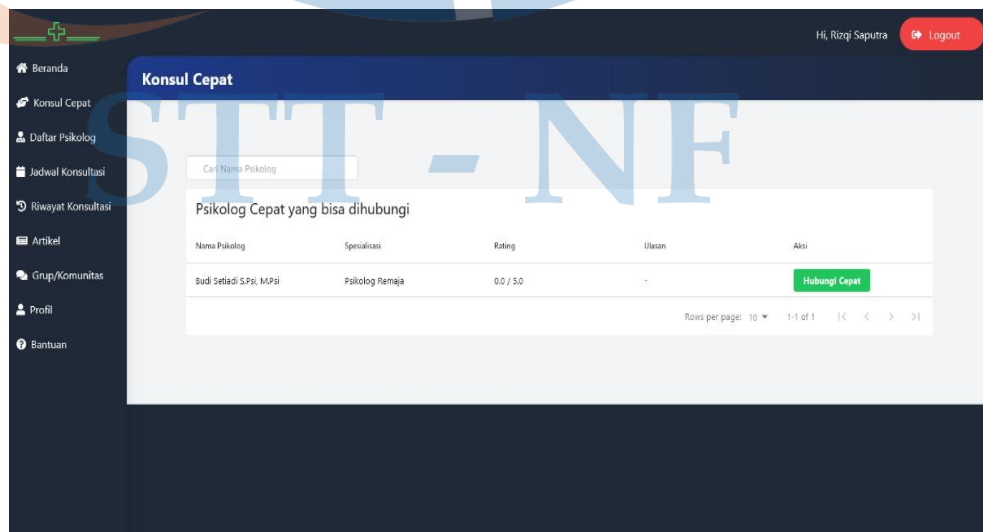
Pada Gambar 4.38 dibawah ini menampilkan halaman utama untuk konsultasi cepat oleh psikolog. Dimana terdapat fasilitas untuk psikolog bisa mengaktifkan/menonaktifkan kesediaan untuk melakukan konsultasi cepat.



Gambar 4. 38 Tampilan Halaman Konsul Cepat Psikolog

##### 2. Halaman menu konsultasi cepat pasien

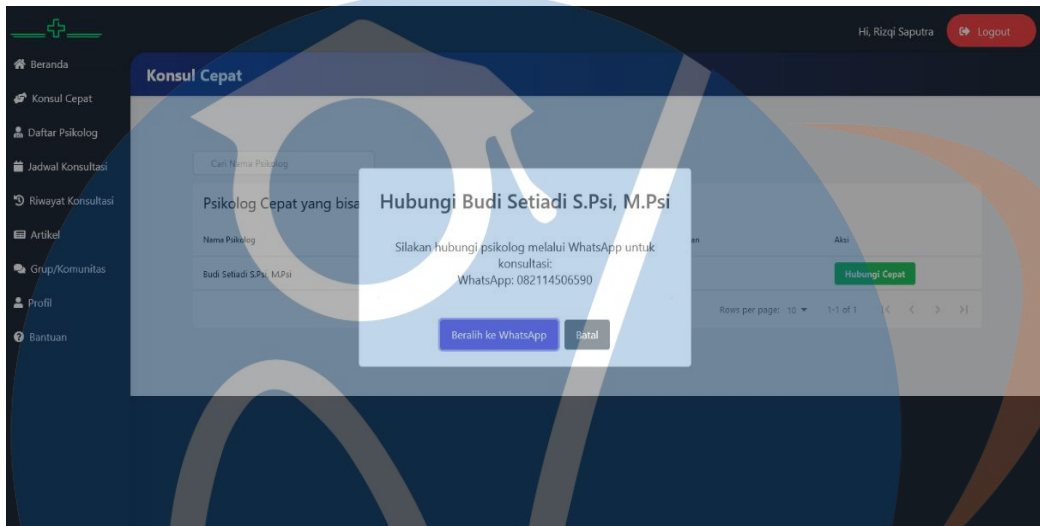
Pada Gambar 4.39 dibawah ini menampilkan halaman utama untuk konsultasi cepat oleh pasien. Dimana ada daftar psikolog yang bersedia untuk melakukan sesi konsultasi cepat dan terdapat tombol hubungi cepat untuk mengarahkan tahap berikutnya.



Gambar 4. 39 Tampilan Halaman Konsul Cepat Pasien

### 3. Tampilan *popup* fitur hubungi cepat

Pada Gambar 4.40 dibawah ini menampilkan *popup* untuk menghubungi psikolog dengan cepat. Terdapat informasi nama psikolog beserta no.whatsapp nya. No.Whatsapp ini digunakan sebagai media untuk sesi konsultasi cepat pasien menghubungi psikolog.

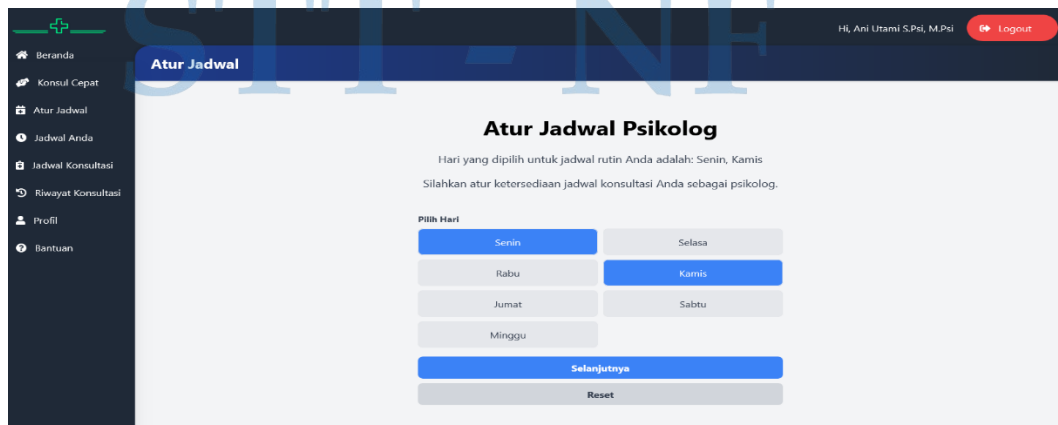


Gambar 4. 40 Tampilan *Popup* Hubungi Cepat

#### 4.2.2.5 Implementasi *Frontend* Alur Jadwal Rutin Psikolog

##### 1. Halaman menu atur jadwal (hari)

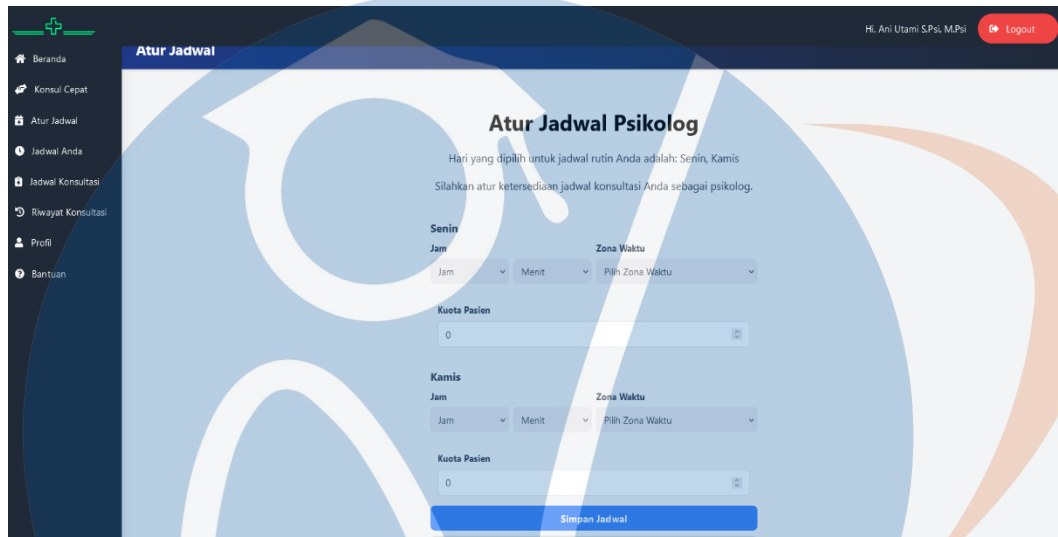
Pada Gambar 4.41 dibawah ini menampilkan halaman untuk mengatur jadwal hari rutin psikolog melakukan konsultasi. Terdapat pilihan hari untuk psikolog menentukan jadwal rutinnnya secara konsisten dan berkelanjutan.



Gambar 4. 41 Tampilan Halaman Pilihan Hari Jadwal Psikolog

## 2. Halaman form atur jadwal (jam, zona waktu, kouta pasien)

Pada Gambar 4.42 dibawah ini menampilkan formulir untuk mengatur jadwal jam, zona waktu, dan kuota pasien. Setelah memilih hari rutusnya psikolog melanjutkan dengan mengisi form yang berisikan jam, zona waktu, dan kuota pasien sesuai keinginan psikolog.



Gambar 4. 42 Tampilan Halaman Form Atur Jadwal Psikolog

## 3. Halaman menu jadwal anda

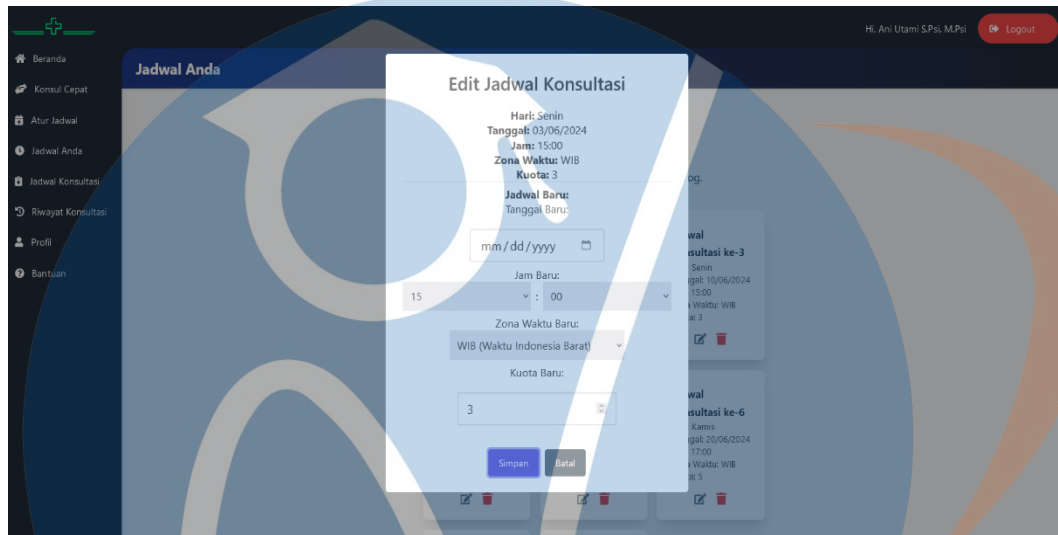
Pada Gambar 4.43 dibawah ini menampilkan alaman untuk mengelola jadwal konsultasi rutin psikolog. Halaman ini berisikan informasi jadwal rutin yang telah di atur sebelumnya dengan psikolog dapat mengelola dengan fungsi edit dan hapus



Gambar 4. 43 Tampilan Halaman Jadwal Anda Psikolog

#### 4. Tampilan *popup* fitur *edit* jadwal konsultasi

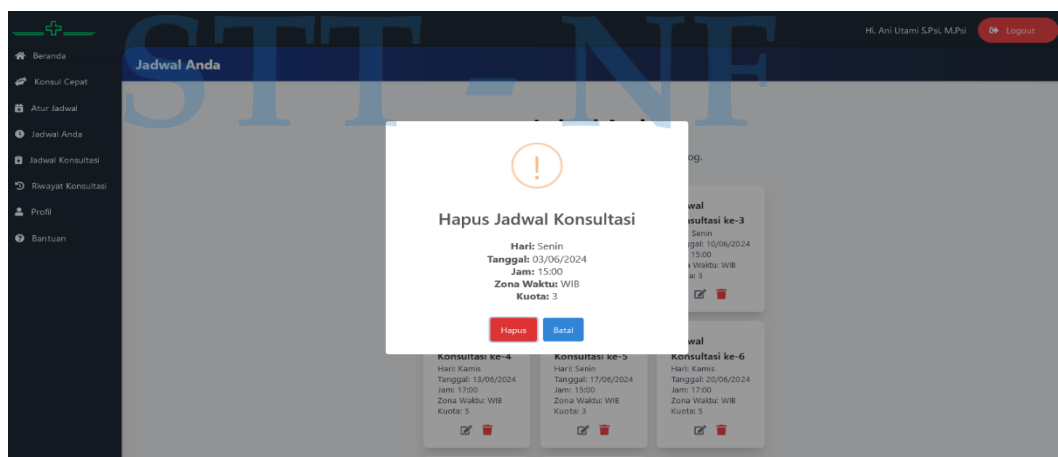
Pada Gambar 4.44 dibawah ini menampilkan *popup* untuk mengedit jadwal konsultasi rutin. Halaman ini berisikan fungsi untuk pengeditan jadwal konsultasi rutin dengan psikolog dapat menginputkan data baru: tanggal, jam, zona waktu, dan kuota pasien.



Gambar 4. 44 Tampilan Halaman *Popup* Edit Jadwal Psikolog

#### 5. Tampilan *popup* fitur *hapus* jadwal konsultasi

Pada Gambar 4.45 dibawah ini menampilkan *popup* konfirmasi untuk menghapus jadwal konsultasi rutin. Halaman ini berisikan sebuah fungsi untuk menghapus jadwal rutin psikolog. Penghapusan ini didukung oleh *alert* konfirmasi agar mengantisipasi data tidak sengaja terhapus.



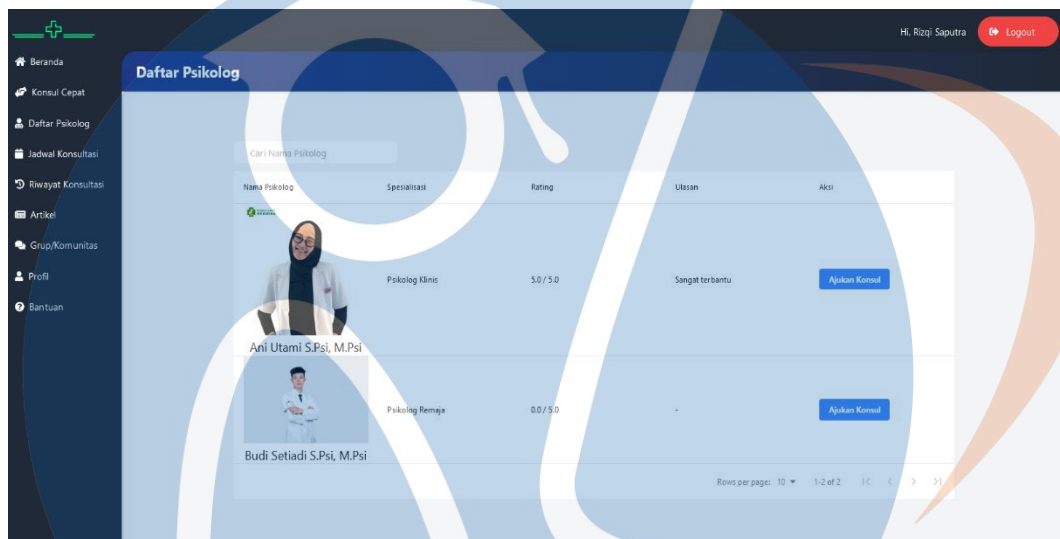
Gambar 4. 45 Tampilan Halaman *Popup* Hapus Jadwal Konsultasi



#### 4.2.2.6 Implementasi *Frontend* Alur Konsultasi Terjadwal

##### 1. Halaman menu daftar psikolog

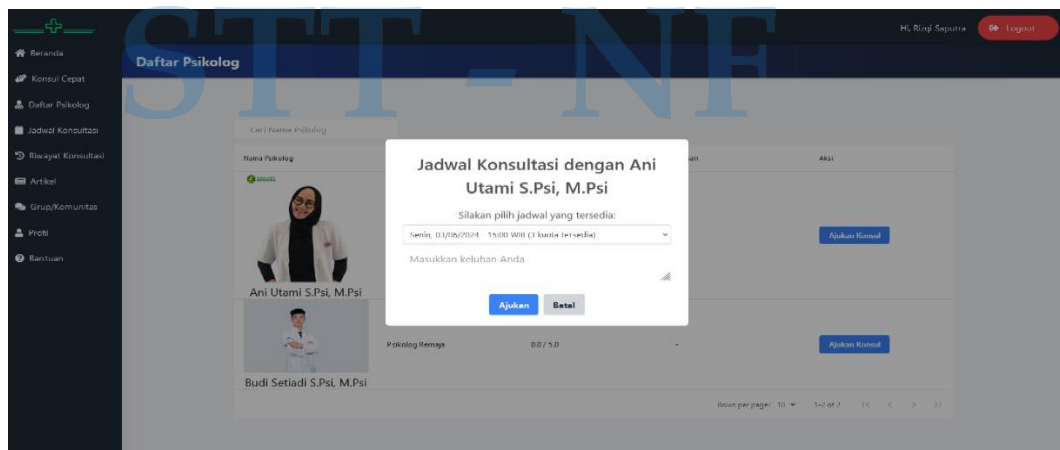
Pada Gambar 4.46 dibawah ini menampilkan halaman untuk melihat daftar psikolog yang tersedia. Halaman ini menampilkan data psikolog kepada pasien seperti: foto, nama, spesialisasi, rating dan ulasan. Serta tombol untuk ajukan konsul



Gambar 4. 46 Tampilan Menu Daftar Psikolog

##### 2. Tampilan *popup* fitur form ajukan konsul

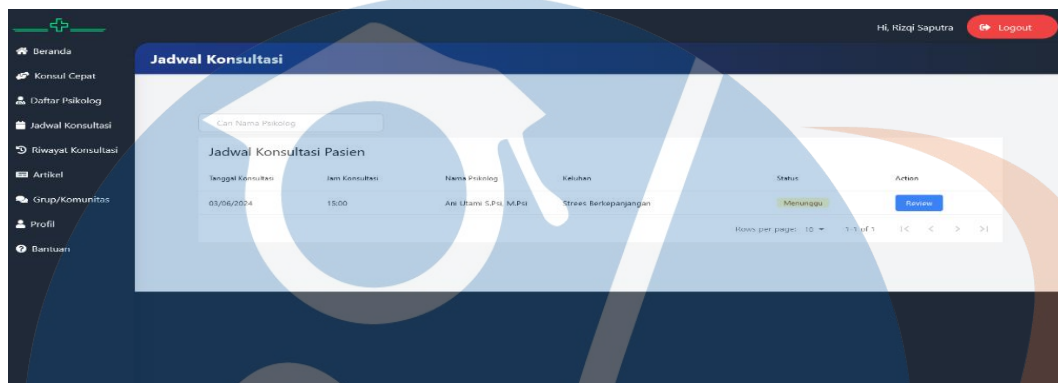
Pada Gambar 4.47 dibawah ini menampilkan *popup* form untuk mengajukan konsultasi. Halaman ini menampilkan form ajukan konsul berisikan jadwal rutin dari psikolog tersebut beserta koutanya dan inputan keluhan awal dari pasien.



Gambar 4. 47 Tampilan *Popup* Form Ajukan Konsultasi

### 3. Halaman menu jadwal konsultasi pasien dengan status menunggu

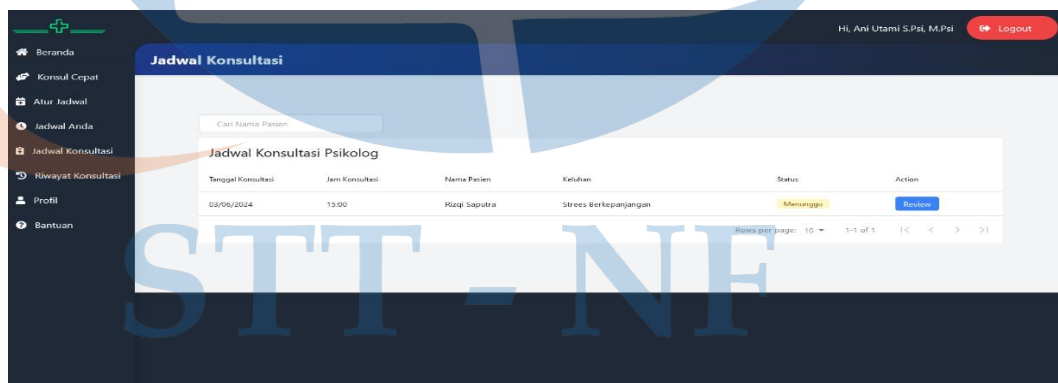
Pada Gambar 4.48 dibawah ini menampilkan halaman menampilkan jadwal konsultasi pasien yang masih menunggu konfirmasi psikolog. Setelah data pengajuan konsultasi diajukan maka data tersebut akan berstatus menunggu persetujuan psikolog.



Gambar 4. 48 Tampilan Halaman Jadwal Konsultasi Pasien Menunggu

### 4. Halaman menu jadwal konsultasi psikolog dengan status menunggu

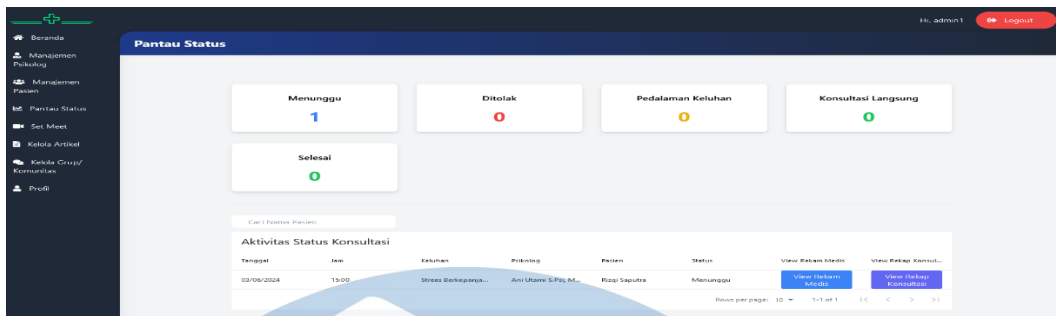
Pada Gambar 4.49 dibawah ini menampilkan halaman menampilkan jadwal konsultasi psikolog yang masih menunggu untuk di *review* dari sisi tampilan akun psikolog.



Gambar 4. 49 Tampilan Halaman Jadwal Konsultasi Psikolog Menunggu

### 5. Halaman pantau status konsultasi admin

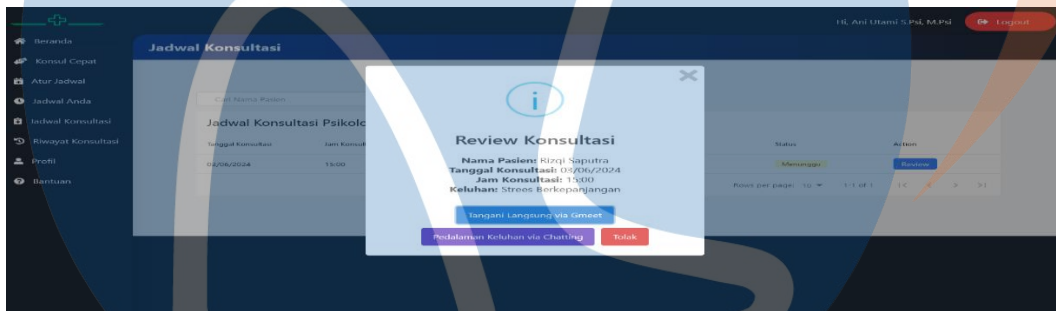
Pada Gambar 4.50 dibawah ini menampilkan halaman untuk admin memantau status konsultasi. Terdapat berbagai informasi penghitungan jumlah status konsultasi yang sedang berlangsung.



Gambar 4. 50 Tampilan Halaman Pantau Status

## 6. Tampilan *popup* fitur *review* konsultasi

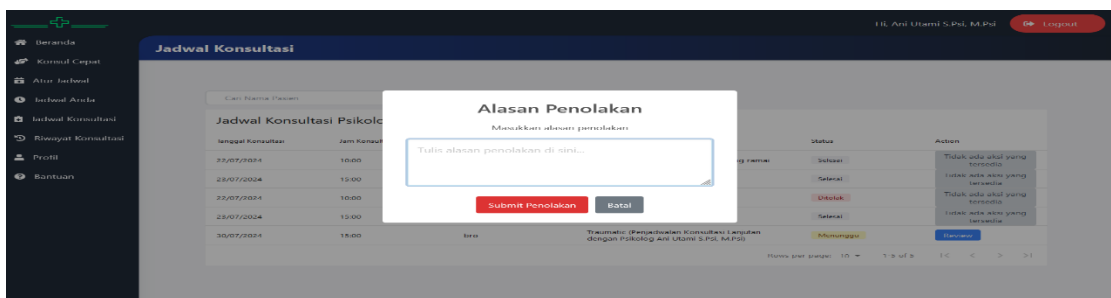
Pada Gambar 4.51 dibawah ini menampilkan *popup* untuk memberikan keputusan selanjutnya untuk konsultasi. Pada tampilan ini psikolog melakukan *review* dan memberikan keputusan lebih lanjut kepada pasien.



Gambar 4. 51 Tampilan Popup Review Konsultasi

## 7. Halaman menu jadwal konsultasi psikolog dengan status ditolak

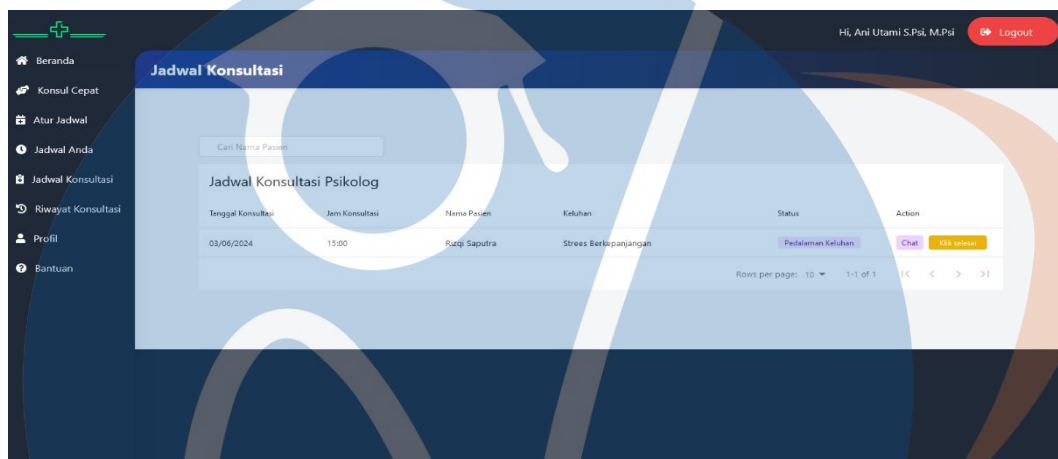
Pada Gambar 4.52 dibawah ini menampilkan halaman menampilkan jadwal konsultasi psikolog yang ditolak. Psikolog berhak menolak konsultasi yang diajukan pasien dengan syarat harus menginputkan alasan yang jelas di form alasan penolakan.



Gambar 4. 52 Tampilan Halaman Jadwal Konsultasi Ditolak

## 8. Halaman menu jadwal konsultasi psikolog dengan status pedalaman keluhan

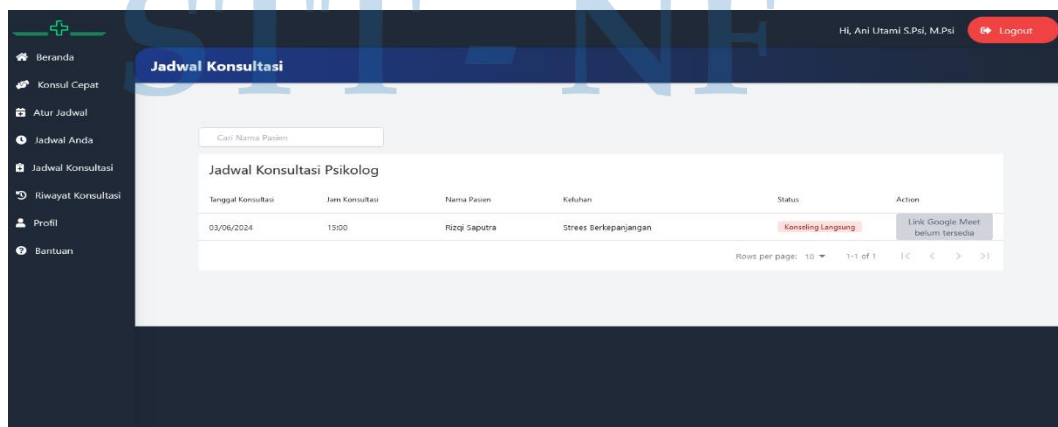
Pada Gambar 4.53 dibawah ini menampilkan halaman menampilkan jadwal konsultasi psikolog yang dalam status pendalaman keluhan. Jika psikolog merasa ingin melakukan pedalaman keluhan dari apa yang disampaikan pasien di keluhan awal, dan juga halaman ini terdapat fitur chat dan klik untuk selesai.



Gambar 4. 53 Tampilan Halaman Jadwal Konsultasi Pedalaman Keluhan

## 9. Halaman menu jadwal konsultasi psikolog dengan status konseling langsung

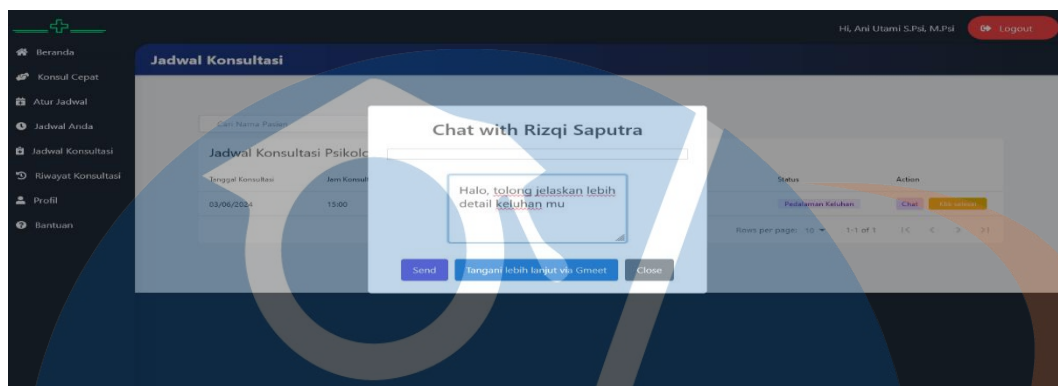
Pada Gambar 4.54 dibawah ini menampilkan halaman menampilkan jadwal konsultasi psikolog yang sedang berlangsung. Jika psikolog merasa untuk melakukan tindakan secara langsung maka keputusan yang dipilih adalah Tangani langsung via Google Meet.



Gambar 4. 54 Tampilan Halaman Jadwal Konsultasi Konseling Langsung

## 10. Tampilan *popup* fitur *chatting* psikolog

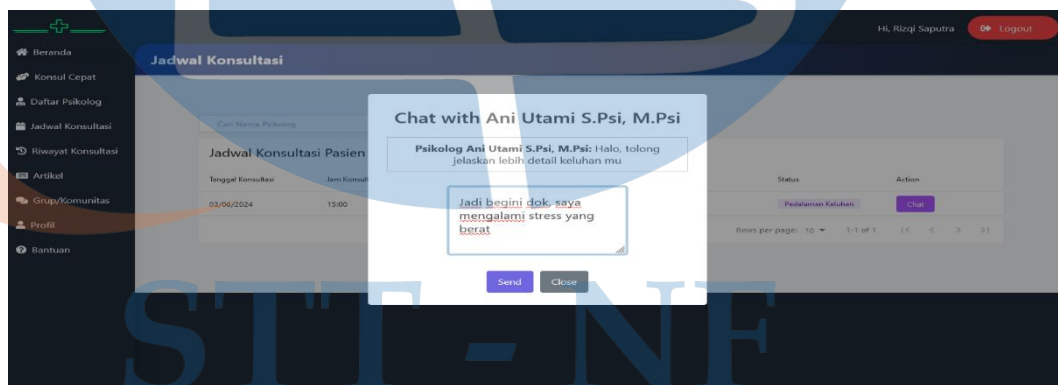
Pada Gambar 4.55 dibawah ini menampilkan *popup* untuk fitur *chatting* psikolog. Sesi pedalaman keluhan antar pasien dan psikolog berlangsung lewat fitur *chatting* ini.



Gambar 4. 55 Tampilan *Popup* Fitur *Chatting* Psikolog

## 11. Tampilan *popup* fitur *chatting* pasien

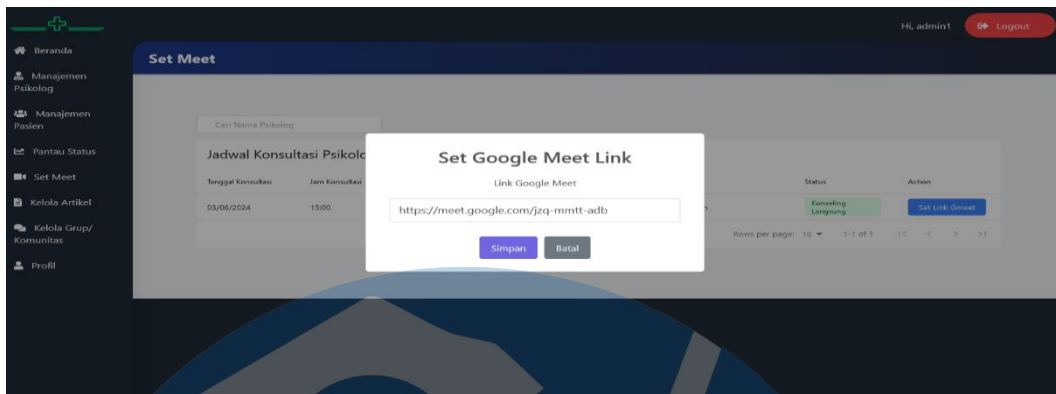
Pada Gambar 4.56 dibawah ini menampilkan *popup* untuk fitur *chatting* pasien. Sesi pedalaman keluhan antar pasien dan psikolog berlangsung lewat fitur *chatting* ini.



Gambar 4. 56 Tampilan *Popup* Fitur *Chatting* Pasien

## 12. Halaman menu *set meet* admin

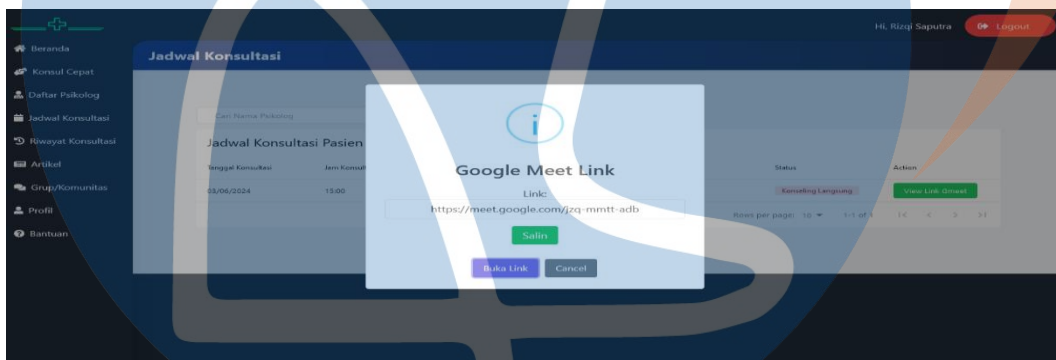
Pada Gambar 4.57 dibawah ini menampilkan halaman untuk admin mengatur pertemuan dengan memberikan link *video conference* jika psikolog memberikan keputusan tangani langsung via google meet dan status konsultasinya menjadi konseling langsung.



Gambar 4. 57 Tampilan Halaman Set Meet Admin

### 13. Tampilan *popup* link google meet pasien

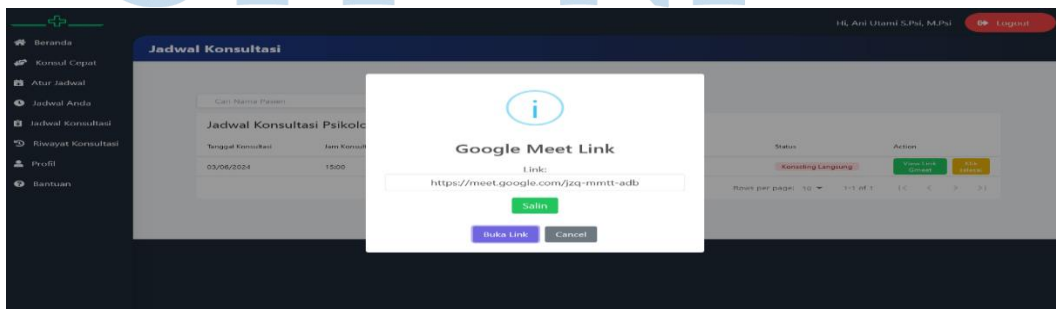
Pada Gambar 4.58 dibawah ini menampilkan *popup* untuk melihat link Google Meet yang telah didistribusikan kepada pasien.



Gambar 4. 58 Tampilan Popup View Link Meet Pasien

### 14. Tampilan *popup* link google meet psikolog

Pada Gambar 4.59 dibawah ini menampilkan *popup* untuk melihat link Google Meet yang telah didistribusikan kepada psikolog.

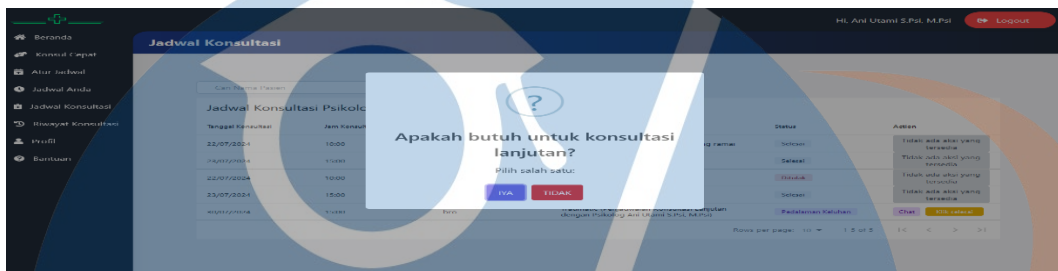


Gambar 4. 59 Tampilan Popup View Link Meet Psikolog



### 15. Tampilan *popup* klik selesai psikolog

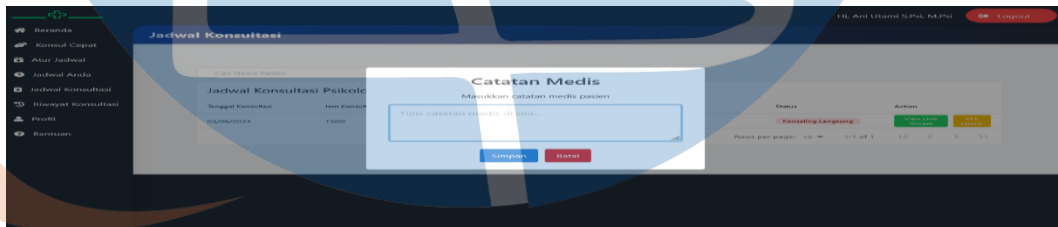
Pada Gambar 4.60 dibawah ini menampilkan *popup* untuk psikolog menandai konsultasi selesai. Jika psikolog merasa cukup dalam sesi konsultasi ini maka psikolog akan mengklik tombol klik selesai dan ada konfirmasi mengenai ada atau tidaknya sesi konsultasi lanjutan, jika ada maka pilih iya dan pilih jadwal selanjutnya.



Gambar 4. 60 Tampilan *Popup* Klik Selesai Psikolog

### 16. Tampilan *popup* fitur form isian rekam medis

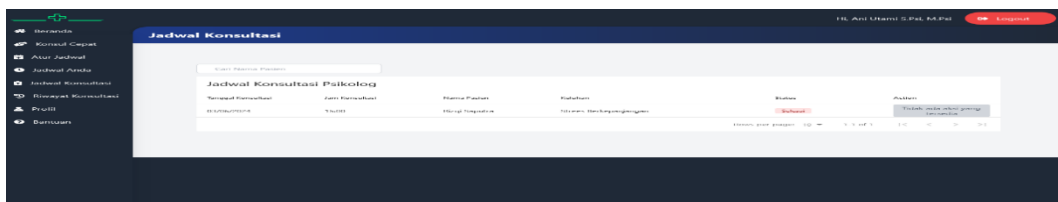
Pada Gambar 4.61 dibawah ini menampilkan *popup* untuk mengisi form rekam medis. Sebelum mengakhiri sesi konsultasi psikolog melakukan pengisian rekam medis terhadap pasien tersebut.



Gambar 4. 61 Tampilan *Popup* Form Rekam Medis

### 17. Halaman menu jadwal konsultasi psikolog dengan status selesai

Pada Gambar 4.62 dibawah ini menampilkan halaman menampilkan jadwal konsultasi psikolog yang sudah selesai.

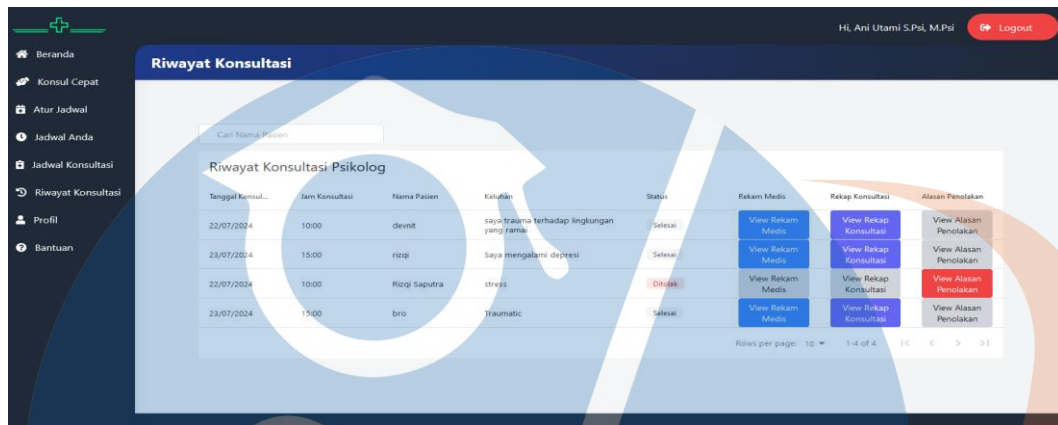


Gambar 4. 62 Tampilan Halaman Jadwal Konsultasi Psikolog Selesai



## 18. Halaman menu riwayat konsultasi psikolog

Pada Gambar 4.63 dibawah ini menampilkan halaman untuk melihat riwayat konsultasi psikolog. Psikolog mengakses menu riwayat konsultasi untuk melihat data dari konsultasi yang dia tangani.



Gambar 4. 63 Tampilan Halaman Menu Riwayat Konsultasi Psikolog

## 19. Halaman menu jadwal konsultasi pasien dengan status selesai

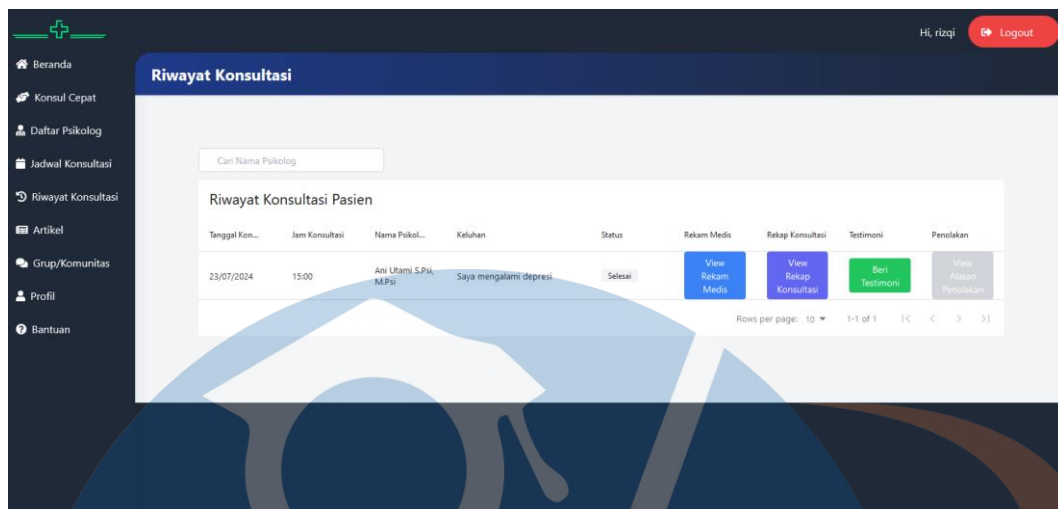
Pada Gambar 4.64 dibawah ini menampilkan halaman jadwal konsultasi pasien yang sudah selesai.



Gambar 4. 64 Tampilan Halaman Jadwal Konsultasi Pasien Selesai

## 20. Halaman menu riwayat konsultasi pasien

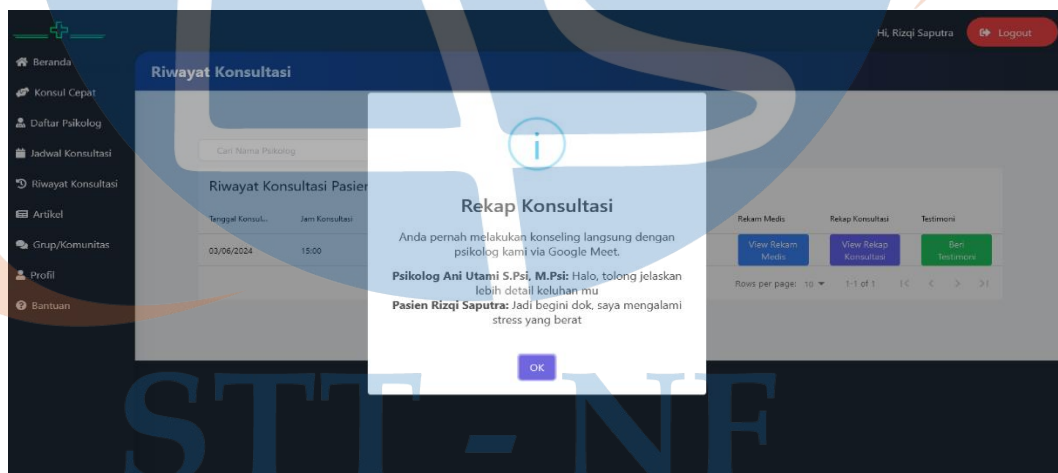
Pada Gambar 4.65 dibawah ini menampilkan halaman untuk melihat riwayat konsultasi pasien. Pasien dapat melihat riwayat konsultasinya dengan fitur *view* rekap konsultasi dan juga *view* rekam medis. Serta pasien dapat memberikan testimoni juga.



Gambar 4. 65 Tampilan Halaman Riwayat Konsultasi Pasien

## 21. Tampilan *popup* fitur lihat rekap konsultasi

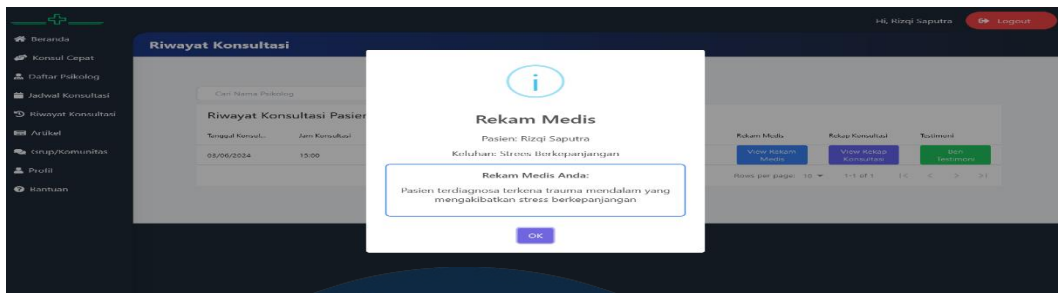
Pada Gambar 4.66 dibawah ini menampilkan *popup* untuk melihat rekapitulasi konsultasi. Halaman ini menampilkan rekap konsultasi yang dilakukan pasien tersebut dengan psikolog yang bersangkutan



Gambar 4. 66 Tampilan Popup Rekap Konsultasi

## 22. Tampilan *popup* fitur lihat rekam medis

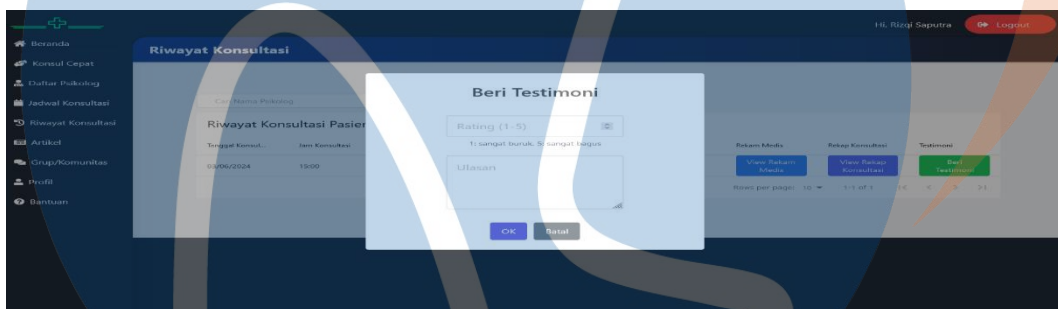
Pada Gambar 4.67 dibawah ini menampilkan *popup* untuk melihat rekam medis yang diberikan dari psikolog. Halaman ini menampilkan data rekam medis yang diberikan psikolog kepada pasien.



Gambar 4. 67 Tampilan Popup Rekam Medis

### 23. Tampilan *popup* fitur beri testimoni

Pada Gambar 4.68 dibawah ini menampilkan *popup* untuk memberikan testimoni rating dan ulasan setelah konsultasi. Pasien dapat menginputkan rating dan ulasan terkait pelayanan konsultasi mereka.

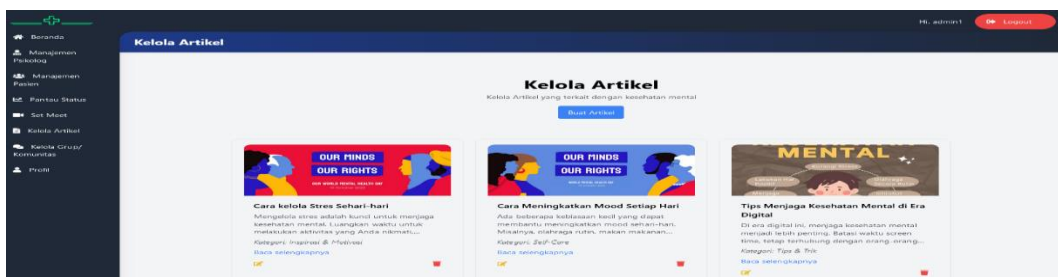


Gambar 4. 68 Tampilan Popup Beri Testimoni

## 4.2.2.7 Implementasi *Frontend* Alur Kelola Artikel

### 1. Halaman menu artikel admin

Pada Gambar 4.69 dibawah ini menampilkan halaman utama untuk admin mengelola artikel. Halaman ini menampilkan artikel dan fungsi tambah artikel oleh admin.



Gambar 4. 69 Tampilan Halaman Kelola Artikel Admin

## 2. Tampilan form tambah artikel

Pada Gambar 4.70 dibawah ini menampilkan formulir untuk menambahkan artikel baru. Halaman ini berfungsi sebagai admin dapat menambah artikel dengan menginputkan pada form link gambar, judul, deskripsi, dan kategori.

The screenshot shows a web interface for managing articles. On the left is a dark sidebar with navigation options like 'Beranda', 'Manajemen Psikolog', 'Manajemen Pasien', 'Pantau Status', 'Set Meet', 'Kelola Artikel', 'Kelola Grup/Komunitas', and 'Profil'. The main content area is titled 'Kelola Artikel' and contains a 'Form Tambah Artikel'. The form has four input fields: 'Link Gambar', 'Judul Artikel', 'Deskripsi Artikel', and 'Kategori'. Below the 'Kategori' field is a dropdown menu labeled 'Pilih Kategori'. At the bottom of the form are two buttons: a green 'Simpan Artikel' button and a red 'Batal' button. The top right corner of the page shows 'Hi, admin1' and a 'Logout' button.

Gambar 4. 70 Tampilan Halaman Form Tambah Artikel

## 3. Tampilan form edit artikel

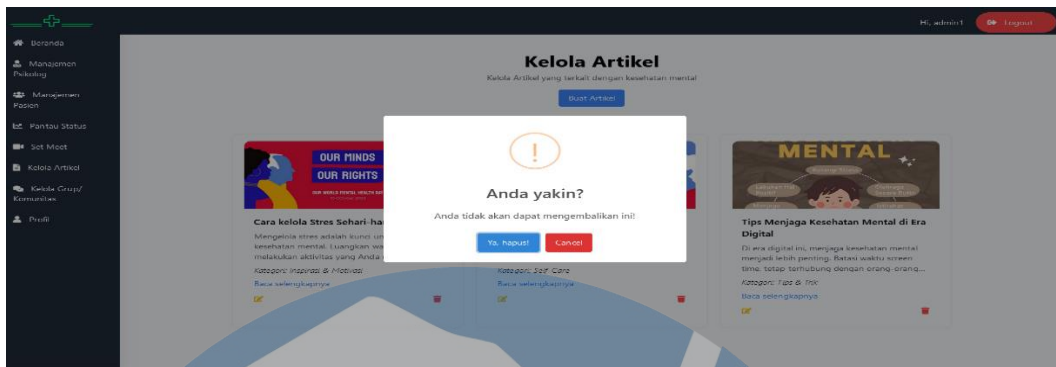
Pada Gambar 4.71 dibawah ini menampilkan formulir untuk mengedit artikel yang sudah ada. Halaman ini berfungsi sebagai admin dapat mengedit artikel dengan menginputkan data baru pada form: link gambar, judul, deskripsi, dan kategori.

The screenshot shows the 'Form Edit Artikel' in the same web application. The sidebar and top navigation are identical to the previous screenshot. The main content area is titled 'Kelola Artikel' and contains the 'Form Edit Artikel'. The 'Link Gambar' field is pre-filled with a URL: 'https://wisimages.detik.net.id/community/media/visual/2025/10/09/hari-kehatan-mental-sedunia-2025-1.png?w=1200'. The 'Judul Artikel' field contains 'Cara Kelola Stres Sehari-hari'. The 'Deskripsi Artikel' field contains 'Mengelola stres adalah kunci untuk menjaga kesehatan mental. Luangkan waktu untuk melakukan aktivitas yang Anda nikmati, seperti berjalan-jalan, meditasi, atau mendengarkan musik yang menenangkan.' The 'Kategori' dropdown is set to 'Keperawatan & Motivasi'. At the bottom are 'Update Artikel' and 'Batal' buttons. The top right corner shows 'Hi, admin1' and a 'Logout' button.

Gambar 4. 71 Tampilan Halaman Form Edit Artikel

## 4. Tampilan popup hapus artikel

Pada Gambar 4.72 dibawah ini menampilkan *popup* konfirmasi untuk menghapus artikel. Halaman ini berisikan sebuah fungsi untuk menghapus artikel. Admin dapat menghapus data artikel, penghapusan ini didukung oleh *alert* konfirmasi agar mengantisipasi data tidak sengaja terhapus.



Gambar 4. 72 Tampilan Popup Hapus Artikel

## 5. Halaman menu artikel pasien

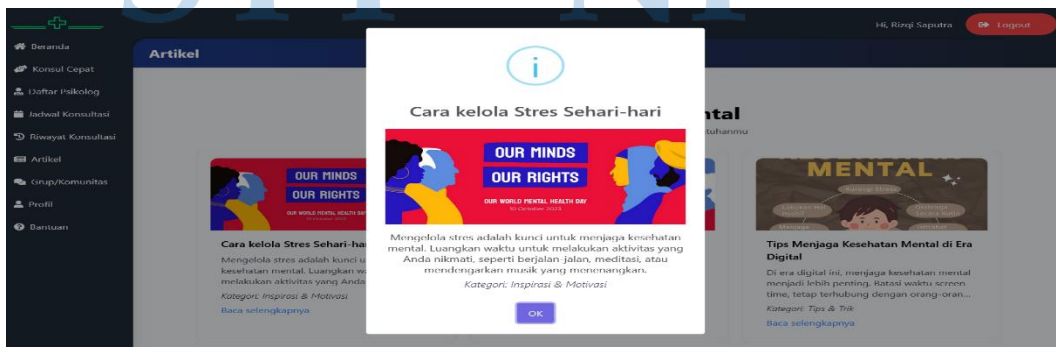
Pada Gambar 4.73 dibawah ini menampilkan halaman untuk pasien melihat artikel yang tersedia. Pasien dapat melihat-lihat dan membaca dari artikel yang telah admin buat sebelumnya.



Gambar 4. 73 Tampilan Halaman Menu Artikel Pasien

## 6. Tampilan popup baca selengkapnya

Pada Gambar 4.74 dibawah ini menampilkan popup untuk membaca artikel secara lengkap. Tampilan ketika pasien mengklik baca selengkapnya.



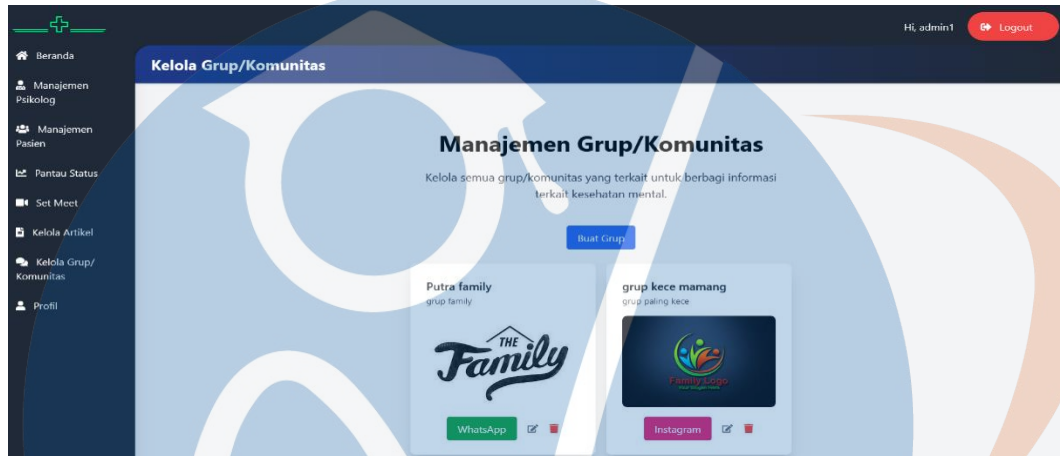
Gambar 4. 74 Tampilan Popup Baca Selengkapnya Artikel



#### 4.2.2.8 Implementasi *Frontend* Alur Kelola Grup/Komunitas

##### 1 Halaman menu grup/komunitas admin

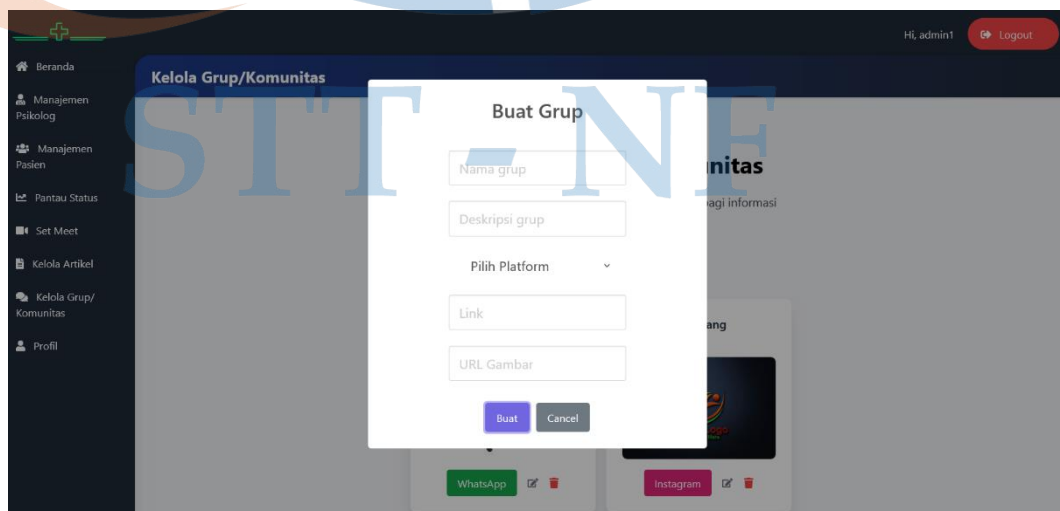
Pada Gambar 4.75 dibawah ini menampilkan halaman utama untuk admin mengelola grup atau komunitas. Halaman ini menampilkan grup atau komunitas dan fungsi tambah grup atau komunitas oleh admin.



Gambar 4. 75 Tampilan Halaman Kelola Grup

##### 2 Tampilan form tambah grup/komunitas

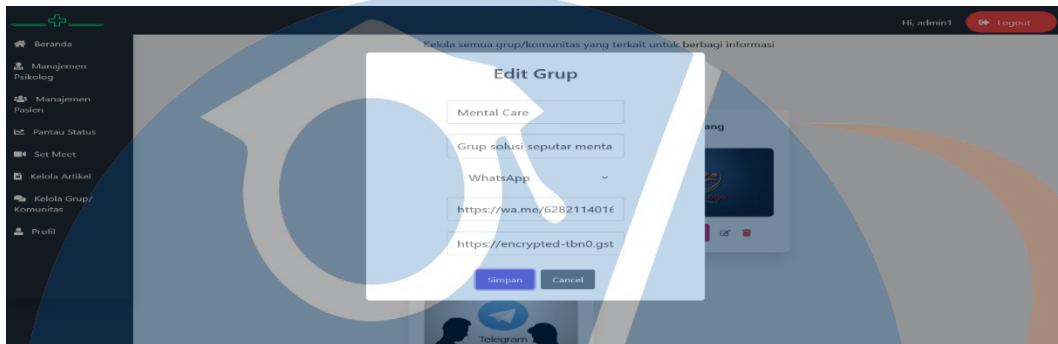
Pada Gambar 4.76 dibawah ini menampilkan formulir untuk menambahkan grup atau komunitas baru. Halaman ini berfungsi sebagai admin dapat menambah grup atau komunitas dengan menginputkan pada nama grup, deskripsi, pilihan platform, link dan link gambar.



Gambar 4. 76 Tampilan Popup Form Buat Grup

### 3 Tampilan form *edit grup/komunitas*

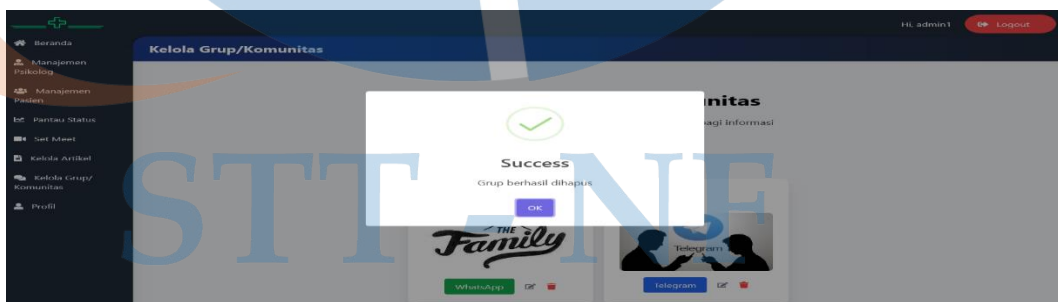
Pada Gambar 4.77 dibawah ini menampilkan formulir untuk mengedit grup atau komunitas yang sudah ada. Halaman ini berfungsi sebagai admin dapat mengedit grup atau komunitas dengan menginputkan data baru pada nama grup, deskripsi, pilihan *platform*, link dan link gambar.



Gambar 4. 77 Tampilan Popup Form Edit Grup

### 4 Tampilan *popup hapus grup/komunitas*

Pada Gambar 4.78 dibawah ini menampilkan *popup* konfirmasi untuk menghapus grup atau komunitas. Halaman ini berisikan sebuah fungsi untuk menghapus grup atau komunitas. Admin dapat menghapus data grup atau komunitas, penghapusan ini didukung oleh *alert* konfirmasi agar mengantisipasi data tidak sengaja terhapus.

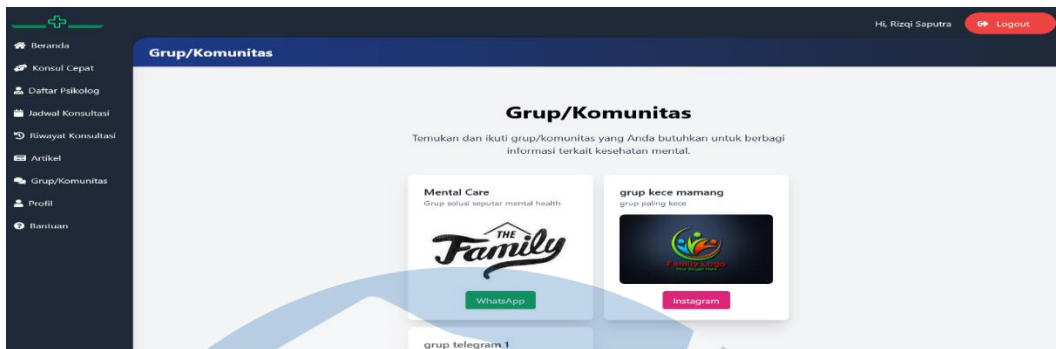


Gambar 4. 78 Tampilan Popup Hapus Grup

### 5 Halaman menu grup/komunitas pasien

Pada Gambar 4.79 dibawah ini menampilkan halaman untuk pasien melihat grup atau komunitas yang tersedia. Pasien dapat melihat-lihat dan bisa bergabung dengan grup atau komunitas yang telah admin buat sebelumnya.



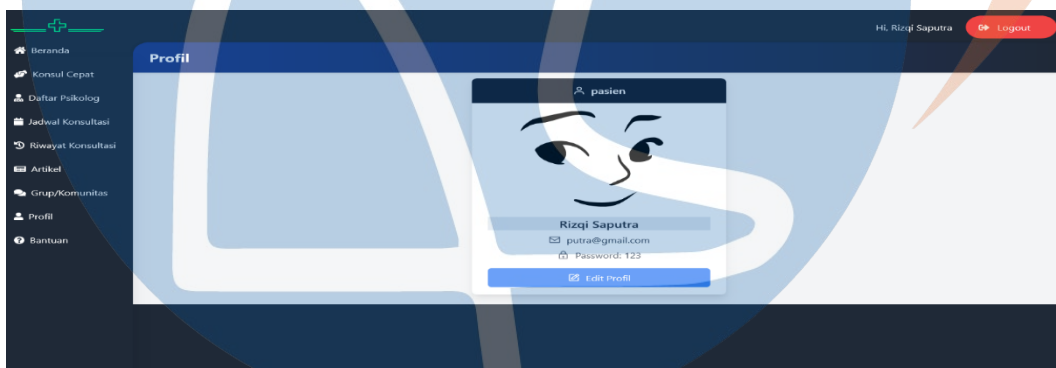


Gambar 4. 79 Tampilan Halaman Grup/Komunitas Pasien

#### 4.2.2.9 Implementasi *Frontend* Profil dan Bantuan

##### 1. Halaman menu profil

Pada Gambar 4.80 dibawah ini menampilkan halaman untuk pengguna melihat dan mengedit informasi profil mereka.



Gambar 4. 80 Tampilan Halaman Menu Profil

##### 2. Halaman menu bantuan

Pada Gambar 4.81 dibawah ini menampilkan halaman untuk pengguna mengakses informasi bantuan dan dukungan terkait masalah teknis yang terjadi.



Gambar 4. 81 Tampilan Halaman Menu Bantuan

### **4.3 Pengujian dan Analisis Hasil**

Bagian ini akan membahas tentang proses pengujian yang dilakukan untuk memastikan kualitas dan fungsionalitas dari *platform* konsultasi mental berbasis *website* yang dikembangkan. Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi apakah sistem telah memenuhi kebutuhan pengguna dan bekerja sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Terdapat dua jenis pengujian yang digunakan, yaitu pengujian *black box* dan pengujian *beta testing*. Hasil dari kedua jenis pengujian ini akan dianalisis untuk memberikan gambaran mengenai performa dan pengalaman pengguna terhadap *platform* ini.

#### **4.3.1 Pengujian Black Box**

Pengujian *black box* dilakukan oleh peneliti selaku pengembang untuk mengevaluasi fungsionalitas dari *platform* konsultasi mental berbasis *website*. Peneliti akan menguji berbagai fitur dan fungsi yang telah dikembangkan dengan menggunakan skenario dan kasus uji yang telah dirancang. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap komponen sistem bekerja sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Hasil dari pengujian ini akan diobservasi dan dicatat untuk memastikan bahwa *platform* tidak memiliki kesalahan fungsional sebelum dilakukan pengujian lebih lanjut oleh pengguna akhir.

STT - NF

No.	Skenario Pengujian	Butir Uji	Hasil Pengujian	Keterangan
1.	User mengakses <i>landing page</i> sebelum <i>login</i>	<i>Landing page</i> tampil dengan benar	Berhasil	<i>Landing page</i> berfungsi sesuai desain awal.
2.	User <i>login</i> sesuai akunnya	Halaman <i>login</i> tampil dan user dapat <i>login</i>	Berhasil	Proses <i>login</i> berjalan dengan baik dan user diarahkan ke halaman yang sesuai setelah <i>login</i> .
3.	Pasien registrasi akun	Form registrasi pasien tampil dan dapat diisi dengan benar	Berhasil	Form registrasi berfungsi dengan baik dan data pasien tersimpan.
4.	Psikolog mengakses menu <i>Join Psikolog</i>	Halaman persyaratan tampil dan admin dapat dihubungi via email	Berhasil	Halaman <i>Join Psikolog</i> menampilkan informasi dengan benar dan email admin dapat dihubungi.
5.	Psikolog di- <i>approve</i> oleh admin dan akun dibuat	Admin dapat membuat akun psikolog setelah <i>approve</i>	Berhasil	Admin dapat membuat akun psikolog baru setelah proses <i>approve</i> selesai.

6.	Pasien mengakses menu konsultasi cepat	List psikolog untuk konsultasi cepat tampil	Berhasil	List psikolog yang bersedia untuk konsultasi cepat muncul dengan benar.
7.	Psikolog mengaktifkan/menonaktifkan konsul cepat	Psikolog dapat mengaktifkan/menonaktifkan fitur konsultasi cepat	Berhasil	Psikolog dapat dengan mudah mengubah status ketersediaan untuk konsultasi cepat.
8.	Pasien mengakses menu daftar psikolog	List psikolog tampil dengan nama, spesialisasi, rating, dan ulasan	Berhasil	Informasi lengkap mengenai psikolog tampil sesuai dengan data yang ada.
9.	Pasien mengajukan konsul melalui <i>button</i> ajukan konsul	Form pengajuan konsul tampil dengan pilihan jadwal dan keluhan	Berhasil	Form pengajuan konsultasi berfungsi dengan baik dan data dikirimkan ke psikolog.
10.	Jadwal psikolog terisi penuh	Jadwal konsultasi psikolog berkurang atau habis	Berhasil	Sistem memperbarui jadwal psikolog secara otomatis saat kuota penuh.
11.	Psikolog mengakses menu Atur Jadwal	Psikolog dapat mengatur jadwal konsultasi dengan data hari, jam, zona waktu, dan kuota	Berhasil	Psikolog dapat memasukkan dan menyimpan jadwal konsultasi dengan detail yang lengkap.

STT - NF

12.	Psikolog mengakses menu Jadwal Anda	Psikolog dapat melihat, mengedit, dan menghapus jadwal	Berhasil	Psikolog dapat melakukan pengelolaan jadwal dengan fitur edit dan delete yang berfungsi dengan baik.
13.	Pasien mengakses menu Jadwal Konsul	Data pengajuan konsul tampil dengan status "menunggu"	Berhasil	Pengajuan konsultasi pasien tampil dengan status "menunggu" di halaman jadwal konsul.
14.	Psikolog mengakses menu Jadwal Konsul	Psikolog dapat memberikan keputusan	Berhasil	Psikolog dapat memilih antara tiga keputusan: Tangani Langsung via Gmeet, Pedalaman Keluhan via Chatting, atau Tolak.
15.	Keputusan psikolog: Tolak	Status pengajuan konsul pasien ditolak	Berhasil	Status pengajuan konsul pasien berubah menjadi "Ditolak".
16.	Keputusan psikolog: Pedalaman Keluhan via Chatting	Proses chatting berlangsung	Berhasil	Fitur chatting berfungsi dengan baik dan psikolog dapat berkomunikasi dengan pasien untuk mendalami keluhan.
17.	Keputusan psikolog: Tangani Langsung via Gmeet	Proses konsultasi langsung via Google Meet berjalan	Berhasil	Link Google Meet berhasil terdistribusi ke pasien dan psikolog, dan sesi konsultasi berlangsung dengan baik.

STT - NF

18.	Admin memberikan <i>link</i> Google Meet dalam menu <i>Set Meet</i>	<i>Link</i> Google Meet terdistribusi ke akun pasien dan psikolog	Berhasil	Admin dapat memasukkan dan mendistribusikan <i>link</i> Google Meet ke kedua akun <i>user</i> .
19.	Psikolog mengubah status konsultasi menjadi "Selesai" setelah sesi konsultasi	Status konsultasi berubah menjadi "Selesai"	Berhasil	Psikolog dapat mengubah status konsultasi menjadi "Selesai" setelah sesi berakhir.
20.	Psikolog mengisi catatan rekam medis setelah sesi konsultasi	Catatan rekam medis dapat diisi	Berhasil	Psikolog dapat memasukkan catatan rekam medis dengan detail pasien setelah sesi konsultasi.
21.	Psikolog mengakses menu Riwayat Konsultasi	Psikolog dapat melihat rekap konsultasi dan rekam medis	Berhasil	Psikolog dapat melihat semua rekam medis dan riwayat konsultasi dengan pasien.
22.	Pasien mengakses menu Riwayat Konsultasi	Pasien dapat melihat rekap konsultasi dan rekam medis	Berhasil	Pasien dapat melihat detail riwayat konsultasi serta catatan medis yang diberikan oleh psikolog.
23.	Pasien memberikan <i>feedback</i> berupa rating dan ulasan	Pasien dapat memberikan rating dan ulasan	Berhasil	Pasien dapat memberikan <i>feedback</i> berupa rating dan ulasan untuk layanan konsultasi yang diterima.

STT - NF

24.	Admin mengakses menu <i>Managament</i> Pasien	Admin dapat mengelola data pasien	Berhasil	Admin dapat melakukan <i>create, read, update, dan delete</i> data pasien.
25.	Admin mengakses menu <i>Management</i> Psikolog	Admin dapat mengelola data psikolog	Berhasil	Admin dapat melakukan <i>create, read, update, dan delete</i> data psikolog.
26.	Admin mengakses menu Profil	Admin dapat mengubah profil	Berhasil	Admin dapat mengubah <i>username, email, dan password</i> pada halaman profil.
27.	Pasien mengakses menu Profil	Pasien dapat mengubah profil	Berhasil	Pasien dapat mengubah <i>username, email, dan password</i> pada halaman profil.
28.	Psikolog mengakses menu Profil	Psikolog dapat mengubah profil	Berhasil	Psikolog dapat mengubah <i>username, email, dan password</i> pada halaman profil.
29.	Pasien mengakses menu Artikel	Pasien dapat melihat dan membaca artikel	Berhasil	Kumpulan artikel kesehatan mental tampil dan dapat dibaca oleh pasien.

STT - NF



30.	Admin mengelola data artikel	Admin dapat mengelola data artikel	Berhasil	Admin dapat melakukan <i>create</i> , <i>read</i> , <i>update</i> , dan <i>delete</i> data artikel.
31.	Admin mengelola data Grup/Komunitas Kesehatan mental	Admin dapat mengelola data Grup/Komunitas	Berhasil	Admin dapat melakukan <i>create</i> , <i>read</i> , <i>update</i> , dan <i>delete</i> data Grup/Komunitas kesehatan mental.
32.	Pasien mengakses menu Grup/Komunitas	Pasien dapat melihat <i>link</i> Grup/Komunitas	Berhasil	Kumpulan <i>link</i> Grup/Komunitas kesehatan mental tampil dan dapat diakses oleh pasien.
33.	Pasien dan Psikolog mengakses halaman bantuan	Informasi kontak person ke email dan WhatsApp admin tampil	Berhasil	Halaman bantuan menampilkan informasi kontak <i>person</i> admin dengan benar.
34.	Admin mengakses Pantau Status	Admin dapat melihat dan memantau informasi status konsultasi	Berhasil	Admin dapat memantau status konsultasi antara psikolog dan pasien secara <i>real-time</i> .

Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Black Box

STT - NF

### **Analisis Hasil Pengujian *Black Box***

Pada tabel 4.5 menunjukkan hasil pengujian *black box* pada *website platform* konsultasi mental ini, Peneliti menemukan bahwa semua skenario pengujian berhasil dilaksanakan sesuai spesifikasi yang ditetapkan. Proses *login*, registrasi, dan manajemen akun untuk pasien dan psikolog berjalan lancar. Fitur-fitur seperti konsultasi cepat, pengaturan jadwal, dan pengajuan konsultasi juga berfungsi dengan baik. Interaksi antara psikolog dan pasien dalam konsultasi, baik melalui Google Meet maupun *chatting*, berjalan lancar. Admin dapat efektif mengelola data pasien, psikolog, artikel, dan komunitas, serta memantau status konsultasi secara *real-time*. Pengguna (pasien, psikolog, dan admin) dapat dengan mudah mengakses profil dan memberikan *feedback*. Secara keseluruhan, hasil pengujian menunjukkan bahwa *website* berhasil dari segala skenario pengujian *black box* dan siap digunakan secara efektif dalam memberikan layanan konsultasi mental *online*.



STT - NF

### 4.3.2 Pengujian Beta Testing

Pengujian *beta testing* dilakukan oleh *end user* atau responden yang telah dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Pengujian ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna akhir terkait kinerja, fungsionalitas, dan pengalaman pengguna dalam menggunakan *platform* konsultasi mental berbasis *website*. Responden akan menggunakan *platform* dalam lingkungan nyata dan memberikan evaluasi mengenai aspek-aspek seperti responsif, interaktif, adaptif, dan kesesuaian kebutuhan pengguna. Umpan balik dari pengujian beta ini akan diolah dan dianalisis untuk memberikan rekomendasi perbaikan dan memastikan bahwa *platform* memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna.

#### 4.3.2.1 Penentuan Responden

Peneliti menggunakan metode *sampling Purposive Sampling* dengan alasan untuk memilih subjek atau elemen sampel berdasarkan kriteria pengetahuan atau tujuan tertentu yang relevan dengan penelitian.

##### **Kriteria Responden:**

- Mahasiswa aktif angkatan 2020
- Mengalami atau pernah mengalami masalah kesehatan mental
- Pengguna teknologi dan *platform* digital
- Mempunyai pengalaman dalam menggunakan layanan konseling
- Memiliki minat pengetahuan tentang kesehatan mental

#### 4.3.2.2 Cara Pengujian

Peneliti melakukan tahapan penyebaran kuesioner sebanyak 2 kali penyebaran, kuesioner yang disebar antara lain:

1. Kuesioner awal yaitu kuesioner identifikasi pengalaman & kebutuhan pengguna *platform* konsultasi mental
2. Kuesioner akhir yaitu kuesioner pengujian *platform* konsultasi mental

\* Informasi tambahan: Kuesioner Pengujian ini disebar kepada responden yang sama yang telah mengisi Kuesioner awal sebelumnya

#### 4.3.2.3 Data Pengujian Beta Testing

Berikut 10 pertanyaan kuesioner pengujian beserta hasil olah datanya dengan *beta testing*, yang mencakup 4 aspek utama berdasarkan instrumen penelitian dalam pengujian: Responsif, Interaktif, Adaptif, dan Kesesuaian Kebutuhan Pengguna:

##### Pertanyaan pengujian seputar aspek Responsif

1. Seberapa baik *platform* ini menyesuaikan tampilan antarmuka tergantung pada ukuran layar yang digunakan?

No. Pertanyaan	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	$\Sigma (N \cdot R)$
1	Sangat Tidak Baik	1	0	0
	Kurang Baik	2	1	2
	Baik	3	2	6
	Sangat Baik	4	9	36
		Jumlah	12	44

Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-1

Pada tabel 4.6 menunjukkan hasil uji *beta testing* untuk pertanyaan pertama menunjukkan bahwa 1 dari 12 responden memberi nilai Kurang Baik, 2 dari 12 responden memberi nilai Baik, dan 9 dari 12 responden memberi nilai Sangat Baik, sehingga didapat nilai  $Y = 44/48 * 100 = 91.67\%$ .

2. Seberapa cepat halaman *platform* ini merespons saat pindah dari satu halaman ke halaman lainnya?

No. Pertanyaan	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	$\Sigma (N \cdot R)$
2	Sangat Tidak Baik	1	0	0
	Kurang Baik	2	0	0
	Baik	3	4	12
	Sangat Baik	4	8	32
		Jumlah	12	44

Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-2

Pada tabel 4.7 menunjukkan hasil uji *beta testing* untuk pertanyaan kedua menunjukkan bahwa 4 dari 12 responden memberi nilai Baik, dan 4 dari 12 responden memberi nilai Sangat Baik, sehingga didapat nilai  $Y = 44/48 \cdot 100 = 91.67\%$ .

### Pertanyaan seputar aspek Interaktif

3. Seberapa mudah Anda menavigasi antarmuka *platform* ini?

No. Pertanyaan	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	$\Sigma (N \cdot R)$
3	Sangat Tidak Baik	1	0	0
	Kurang Baik	2	0	0
	Baik	3	3	9
	Sangat Baik	4	9	36
Jumlah			12	45

Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-3

Pada tabel 4.8 menunjukkan hasil uji *beta testing* untuk pertanyaan ketiga menunjukkan bahwa 3 dari 12 responden memberi nilai Baik, dan 9 dari 12 responden memberi nilai Sangat Baik, sehingga didapat nilai  $Y = 45/48 \cdot 100 = 93.75\%$ .

4. Seberapa menarik penggunaan animasi dan efek *visual* pada *platform* ini?

No. Pertanyaan	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	$\Sigma (N \cdot R)$
4	Sangat Tidak Baik	1	0	0
	Kurang Baik	2	0	0
	Baik	3	4	12
	Sangat Baik	4	8	32
Jumlah			12	44

Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-4

Pada tabel 4.9 menunjukkan hasil uji *beta testing* untuk pertanyaan keempat menunjukkan bahwa 4 dari 12 responden memberi nilai Baik, dan 8 dari 12 responden memberi nilai Sangat Baik, sehingga didapat nilai  $Y = 44/48 \cdot 100 = 91.67\%$ .

5. Seberapa intuitif fitur-fitur *platform* ini untuk digunakan?

No. Pertanyaan	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	$\sum (N \cdot R)$
5	Sangat Tidak Baik	1	0	0
	Kurang Baik	2	0	0
	Baik	3	3	9
	Sangat Baik	4	9	36
Jumlah			12	45

Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-5

Pada tabel 4.10 menunjukkan hasil uji *beta testing* untuk pertanyaan kelima menunjukkan bahwa 3 dari 12 responden memberi nilai Baik, dan 9 dari 12 responden memberi nilai Sangat Baik, sehingga didapat nilai  $Y = 45/48 \cdot 100 = 93.75\%$

#### Pertanyaan seputar aspek Adaptif

6. Seberapa baik *platform* ini menyesuaikan konten atau fitur sesuai dengan preferensi Anda?

No. Pertanyaan	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	$\sum (N \cdot R)$
6	Sangat Tidak Baik	1	0	0
	Kurang Baik	2	0	0
	Baik	3	6	18
	Sangat Baik	4	6	24
Jumlah			12	42

Tabel 4. 11 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-6

Pada tabel 4.11 menunjukkan hasil uji *beta testing* untuk pertanyaan keenam menunjukkan bahwa 6 dari 12 responden memberi nilai Baik, dan 6 dari 12 responden memberi nilai Sangat Baik, sehingga didapat nilai  $Y = 42/48 \cdot 100 = 87,5\%$ .

7. Seberapa baik *platform* ini mengadaptasi tampilan dan navigasi berdasarkan perangkat yang Anda gunakan?

No. Pertanyaan	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	$\sum (N \cdot R)$
7	Sangat Tidak Baik	1	0	0
	Kurang Baik	2	1	2
	Baik	3	3	9
	Sangat Baik	4	8	32
Jumlah			12	43

Tabel 4. 12 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-7

Pada tabel 4.12 menunjukkan hasil uji *beta testing* untuk pertanyaan ketujuh menunjukkan bahwa 1 dari 12 responden memberi nilai Kurang Baik, 3 dari 12 responden memberi nilai Baik, dan 8 dari 12 responden memberi nilai Sangat Baik, sehingga didapat nilai  $Y = 43/48 \cdot 100 = 89,58\%$ .

#### Pertanyaan seputar aspek Kesesuaian Kebutuhan Pengguna

8. Seberapa baik *platform* ini memenuhi kebutuhan konsultasi mental Anda?

No. Pertanyaan	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	$\sum (N \cdot R)$
8	Sangat Tidak Baik	1	0	0
	Kurang Baik	2	0	0
	Baik	3	3	9
	Sangat Baik	4	9	36
Jumlah			12	45

Tabel 4. 13 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-8

Pada tabel 4.13 menunjukkan hasil uji *beta testing* untuk pertanyaan kedelapan menunjukkan bahwa 3 dari 12 responden memberi nilai Baik, dan 9 dari 12 responden memberi nilai Sangat Baik, sehingga didapat nilai  $Y = 45/48 \cdot 100 = 93.75\%$ .



9. Seberapa jelas informasi yang diberikan oleh *platform* ini terkait dengan kondisi kesehatan mental Anda?

No. Pertanyaan	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	$\sum (N \cdot R)$
9	Sangat Tidak Baik	1	0	0
	Kurang Baik	2	0	0
	Baik	3	4	12
	Sangat Baik	4	8	32
Jumlah			12	44

Tabel 4. 14 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-9

Pada tabel 4.14 menunjukkan hasil uji *beta testing* untuk pertanyaan kesembilan menunjukkan bahwa 4 dari 12 responden memberi nilai Baik, dan 8 dari 12 responden memberi nilai Sangat Baik, sehingga didapat nilai  $Y = 44/48 \cdot 100 = 91.67\%$ .

10. Seberapa puas Anda dengan keseluruhan pengalaman menggunakan *platform* ini?

No. Pertanyaan	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	$\sum (N \cdot R)$
10	Sangat Tidak Baik	1	0	0
	Kurang Baik	2	0	0
	Baik	3	3	9
	Sangat Baik	4	9	36
Jumlah			12	45

Tabel 4. 15 Hasil Pengujian Beta Testing Pertanyaan ke-10

Pada tabel 4.15 menunjukkan hasil uji *beta testing* untuk pertanyaan terakhir menunjukkan bahwa 3 dari 12 responden memberi nilai Baik, dan 9 dari 12 responden memberi nilai Sangat Baik, sehingga didapat nilai  $Y = 45/48 \cdot 100 = 93.75\%$ .

### **Analisis Hasil Pengujian *Beta Testing***

Hasil pengujian *beta testing* menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian sangat baik terhadap *platform* konsultasi mental berbasis *website* ini. Aspek Responsif mendapat penilaian baik hingga sangat baik dari 91.67% responden, menunjukkan *platform* mampu menyesuaikan tampilan antarmuka dan merespons halaman dengan cepat. Aspek Interaktif dinilai tinggi oleh 93.06% responden, dengan penggunaan animasi dan efek *visual* yang menarik serta fitur intuitif untuk navigasi. Aspek Adaptif mendapat penilaian positif dari 88.54% responden, meskipun beberapa memberikan penilaian kurang baik terhadap adaptabilitas konten. Aspek Kesesuaian Kebutuhan Pengguna juga dinilai tinggi oleh 93.06% responden, menunjukkan bahwa *platform* ini memenuhi kebutuhan konsultasi mental dengan baik.

Secara keseluruhan, rata-rata keseluruhan dari hasil pengujian *beta testing* ini adalah 91.88%, menunjukkan bahwa *platform* ini menerima penilaian yang sangat baik dari pengguna. dengan sebagian besar aspek yang diuji memenuhi atau melebihi harapan mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa *platform* ini telah berhasil dalam mencapai beberapa tujuan penelitian yang telah ditetapkan, terutama dalam hal responsif, interaktif, adaptif, dan kesesuaian kebutuhan pengguna.

STT - NF

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan saran merupakan bagian penting dari penelitian ini. Pada bab ini, akan diuraikan hasil kesimpulan dari perancangan dan pembangunan *platform* konsultasi mental *online* berbasis *website* (Psychlink), serta saran untuk pengembangan selanjutnya.

#### 5.1 Kesimpulan

Hasil dari perancangan dan pembangunan *platform* konsultasi mental *online* berbasis *website* (Psychlink) menghasilkan beberapa kesimpulan yang dapat menjawab rumusan masalah dari penelitian ini. Sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil mengidentifikasi beberapa fitur penting yang diperlukan dalam *platform* konsultasi mental *online* berbasis *website*. Proses identifikasi kebutuhan dilakukan dengan mengumpulkan data melalui kuesioner awal yang disebar kepada responden sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Melalui serangkaian pertanyaan kepada responden, tujuan utamanya adalah mengidentifikasi pengalaman dan kebutuhan pengguna terhadap *platform* konsultasi mental ini. Dari hasil kuesioner, ditemukan berbagai masalah dan kebutuhan yang akan diimplementasikan melalui berbagai fitur. Fitur-fitur ini meliputi proses *login*, *registrasi*, manajemen akun, konsultasi cepat, jadwal konsultasi terjadwal, konsultasi *via chatting* maupun *google meet*, artikel, grup/komunitas, profil, dan bantuan. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa fitur-fitur tersebut dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam mendapatkan layanan konsultasi mental yang mudah diakses dan efektif.

2. Proses pengembangan *frontend* menggunakan ReactJS oleh peneliti dimulai dengan analisis mendalam terhadap kebutuhan dan masalah yang ada. Langkah pertama adalah memahami sistem yang sedang berjalan, mengidentifikasi masalah, menganalisis kebutuhan pengguna, dan menyusun dokumen SRS (*Software Requirements Specification*) sebagai panduan dalam pengembangan sistem. Setelah analisis selesai, langkah berikutnya adalah merancang *use case* dan *activity diagram*

untuk menggambarkan alur dari fitur-fitur yang akan diimplementasikan dan komunikasi datanya. Selanjutnya, dilakukan desain *frontend platform* dengan membuat *mockup* halaman utama berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna. *Mockup* ini memberikan gambaran *visual* tentang tata letak dan fitur-fitur *platform*. Proses pengembangan *platform* menggunakan ReactJS dimulai dengan instalasi *library* dan *plugin* yang diperlukan, diikuti dengan pengkodean halaman-halaman utama dan komponen-komponen ReactJS sesuai dengan fitur-fitur yang telah diidentifikasi. Desain dan implementasi *frontend* menggunakan ReactJS oleh peneliti menunjukkan bahwa *platform* ini dibuat menjadi sebuah *website* dengan antarmuka yang menarik dan alur komunikasi data yang sistematis.

3. Proses pengujian yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada 4 aspek utama berdasarkan instrumen penelitian yaitu: Responsif, Interaktif, Adaptif, dan Kesesuaian Kebutuhan Pengguna dilakukan dengan metode *Beta Testing*. Hasil pengujian *beta testing* menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian sangat baik terhadap *platform* konsultasi mental berbasis *website* ini:

- **Responsif:** Nilai rata-rata keseluruhan adalah 91.67%, menunjukkan tingkat responsif yang baik.
- **Interaktif:** Nilai rata-rata keseluruhan adalah 93.06%, menunjukkan antarmuka yang interaktif dan menarik.
- **Adaptif:** Nilai rata-rata keseluruhan adalah 88.54%, meskipun beberapa responden memberikan penilaian kurang baik terhadap adaptabilitas konten.
- **Kesesuaian Kebutuhan Pengguna:** Nilai rata-rata keseluruhan adalah 93.06%, menunjukkan bahwa *platform* ini memenuhi kebutuhan konsultasi mental pengguna dengan baik.

Secara keseluruhan, rata-rata keseluruhan dari hasil pengujian *beta testing* ini adalah 91.88%, menunjukkan bahwa *platform* ini menerima penilaian yang sangat baik dari pengguna, dengan sebagian besar aspek yang diuji memenuhi atau melebihi harapan mereka. Selain itu, pengujian metode *Black Box* juga dilakukan pada *platform* ini, hasilnya menunjukkan performa yang konsisten dan andal. Seluruh fitur utama seperti *login*, *registrasi*, manajemen akun, konsultasi cepat,

pengaturan jadwal, dan pengajuan konsultasi berfungsi sesuai dengan spesifikasi. Interaksi antara psikolog dan pasien, baik melalui *Google Meet* maupun *chatting*, berjalan lancar tanpa kendala teknis yang berarti. Fitur manajemen data oleh admin juga beroperasi dengan baik, memungkinkan pengelolaan data pasien, psikolog, artikel, dan komunitas secara efektif. Hasil pengujian ini menegaskan bahwa *platform* konsultasi mental berbasis *website* ini siap digunakan untuk memberikan layanan yang optimal dan memuaskan bagi pengguna.

## 5.2 Saran

Pada penelitian ini, masih tampak beberapa kekurangan yang dapat diperbaiki dan membutuhkan pengembangan lebih lanjut. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan beberapa arah pengembangan untuk penelitian mendatang, yaitu sebagai berikut:

1. Pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini hanya melibatkan responden mahasiswa STT Terpadu Nurul Fikri angkatan 2020, yang mungkin tidak cukup untuk mendapatkan hasil yang reliabel dan representatif. Untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan dapat digeneralisasi, penelitian selanjutnya perlu melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan lebih beragam.
2. Penelitian ini berfokus pada pengembangan *frontend* menggunakan ReactJS. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan *backend platform* agar dapat menangani proses yang lebih kompleks. Penelitian ini menggunakan data *dummy* sebagai data untuk psikolog, dimana kedepannya diharapkan juga penelitian ini mengambil data psikolog berdasarkan *database* psikolog yang secara real yang terhubung ke Ikatan Dokter Indonesia.
3. Penelitian ini hanya mengembangkan versi *desktop* dari *platform* konsultasi mental *online*. Untuk meningkatkan aksesibilitas, disarankan agar penelitian selanjutnya mengembangkan versi *mobile* dari *platform* ini, yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat *mobile*.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] A. Abukhair, N. Herawati, S. Solihat, Y. Nur, dan A. Pratiwi, “Perancangan aplikasi curhat online untuk membantu dalam menyelesaikan gangguan kesehatan mental remaja,” *INTEGRATED Journal of Information and Vocational Education*, vol. 4, no. 1, hlm. 1–56, 2022, doi: 10.17509/v4i1.xx.
- [2] World Health Organization, “Mental Health,” World Health Organization (WHO). Diakses: 22 Maret 2024. [Daring]. Tersedia pada: [https://www.who.int/health-topics/mental-health#tab=tab\\_1](https://www.who.int/health-topics/mental-health#tab=tab_1)
- [3] World Health Organization, “Health and Well-Being,” The Global Health Observatory. Diakses: 22 Maret 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.who.int/data/gho/data/major-themes/health-and-well-being#:~:text=Mental%20health%20is%20a%20state,to%20his%20or%20her%20community>
- [4] Y. S. Jamilah dan A. C. Padmasari, “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SAY.CO,” *JURNAL TANRA*, vol. 9, no. 1, hlm. 73–88, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- [5] Rokom, “Menjaga Kesehatan Mental Para Penerus Bangsa,” Sehat Negeriku. Diakses: 22 Maret 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20231012/3644025/menjaga-kesehatan-mental-para-penerus-bangsa/>
- [6] E. S. Hayani dan S. I. Savitri, “Fenomena Kasus Bunuh Diri di Kalangan Mahasiswa Indonesia,” *JURNAL BULETIN KPIN*, vol. 9, no. 24, 2023.
- [7] T. Nabarian, Y. Wirani, M. Z. Aziz, Aseptianova, M. P. Siddiq, dan A. D. Saputro, “E-counseling-based Expressive Writing Therapy Platform for Overcoming Student Mental Health Problems,” *JURNAL EECS*, hlm. 251–255, 2022.
- [8] Y. Maolana, Asriyanik, dan A. Pambudi, “APLIKASI REKAM MEDIS IMRAN MEDICAL CENTER MENGGUNAKAN REACT JS DENGAN METODE PROTOTYPE,” *INFOTECH journal*, vol. 9, no. 2, hlm. 626–636, Nov 2023, doi: 10.31949/infotech.v9i2.7473.



- [9] F. F. Nursaid, A. Hendra Brata, dan A. P. Kharisma, “Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Persediaan Barang Dengan ReactJS Dan React Native Menggunakan Prototype (Studi Kasus : Toko Uda Fajri),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 1, hlm. 46–55, Jan 2020, [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [10] Ardiansyah, D. Risdiansyah, dan Faturahman Rizki, “PENERAPAN METODE EXTREME PROGRAMMING DALAM MENGEMBANGKAN APLIKASI PEMASUKAN DAN PENGELUARAN KAS BERBASIS WEB,” *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 5, no. 2, hlm. 390–395, 2021.
- [11] M. Rifqi Atsani dan G. T. Anjari, “Telemedicine Sebagai Platform Konsultasi Kesehatan Mental di Era Industri 4.0,” *Assertive: Islamic Counseling Journal*, vol. 02, no. 1, 2023.
- [12] S. N. Sugandi, F. Ananda, L. Magdalena, dan M. Hatta, “APLIKASI LAYANAN E-COUNSELING MENTAL HEALTH (MECARE) DENGAN PENDEKATAN AGILE SCRUM,” *JURNAL DIGIT*, vol. 12, no. 2, hlm. 178–190, 2022.
- [13] A. E. Y. Wibawa, “IMPLEMENTASI PLATFORM DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING DI MI MUHAMMADIYAH PK KARTASURA PADA MASA PANDEMI COVID-19,” *Berajah Journal*, vol. 1, no. 2, hlm. 76–84, Agu 2021, [Daring]. Tersedia pada: [www.belajar.id](http://www.belajar.id)
- [14] M. D. YANSYAH, “RANCANG BANGUN APLIKASI KONSULTASI GEJALA PENYAKIT BERBASIS MOBILE ANDROID,” Des 2022.
- [15] E. Saraswati, “MEMBANGUN REVOLUSI MENTAL MENUJU BBPK CILOTO HEBAT,” Jawa Barat, Jul 2020.
- [16] Pemerintah Pusat, “Undang-undang (UU) Nomor 18 Tahun 2014 tentang Kesehatan Jiwa,” DATABASE PERATURAN. Diakses: 19 April 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/38646/uu-no-18-tahun-2014>
- [17] Q. Oktiriani, A. Kelik Nugroho, dan E. Maryanto, “FRONTEND DEVELOPMENT IN THE FINAL STUDY MANAGEMENT SYSTEM (SIPEDA) AT THE ENGINEERING FACULTY OF JENDERAL SOEDIRMAN UNIVERSITY,” *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, vol. 3, no. 2, hlm. 321–329, Apr 2022, doi: 10.20884/1.jutif.2022.3.2.186.

- [18] P. A. Mandala dan Kurniawan, “Penerapan Metode Extreme Programming (XP) pada Pengembangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Olahraga (SIPELA),” *Jurnal Jupiter*, vol. 14, no. 2, hlm. 71–82, Okt 2022.
- [19] T. Sulistyorini, E. Sova, dan R. Ramadhan, “PEMANTAUAN KASUS PENYEBARAN COVID-19 BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK REACT JS DAN API,” *JURNAL JUKIM*, vol. 1, no. 4, Jul 2022, [Daring]. Tersedia pada: [www.corona.jakarta.go.id](http://www.corona.jakarta.go.id).
- [20] Y. Dwi Wijaya dan M. Wardah Astuti, “PENGUJIAN BLACKBOX SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN PT INKA (PERSERO) BERBASIS EQUIVALENCE PARTITIONS EQUIVALENCE PARTITIONS,” *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, hlm. 23–26, 2021.
- [21] S. Masripah dan L. Ramayanti, “PENERAPAN PENGUJIAN ALPHA DAN BETA PADA APLIKASI PENERIMAAN SISWA BARU,” *JURNAL SWABUMI*, vol. 8, no. 1, hlm. 2020, 2020.
- [22] STT TERPADU NURUL FIKRI, “Profil STT Terpadu Nurul Fikri.” Diakses: 19 April 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://nurulfikri.ac.id/sttnf/profil-sttnf/>
- [23] A. Rachman, E. Yochanan, A. I. Samanlangi, dan Hery Purnomo, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*, vol. 1. 2024.
- [24] H. Simanjuntak, K. M. D. Pasaribu, dan N. C. Sitanggang, “Pengaruh Sarana Prasarana dan Lingkungan Sekolah terhadap Hasilbelajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Swasta Karya Bhakti Medan Tahun Pelajaran 20222023,” *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, vol. 8, no. 2, hlm. 628–633, Apr 2023, doi: 10.24815/jimps.v8i2.24752.
- [25] I. R. Dhaifullah, M. Muttanifudin, A. A. Salsabila, dan M. A. Yakin, “Survei Teknik Pengujian Software,” *Journal Automation Computer Information System*, vol. 2, no. 1, hlm. 31–38, Mei 2022.
- [26] I. Ahmad, R. Indra Borman, J. Fakhurozi, dan G. G. Caksana, “Software Development Dengan Extreme Programming (XP) Pada Aplikasi Deteksi Kemiripan Judul Skripsi Berbasis Android,” *JURNAL INOVTEK POLBENG*, vol. 5, no. 2, hlm. 297–307, 2020.

## LAMPIRAN

**Lampiran 1: Tabel Kuesioner Identifikasi Pengalaman & Kebutuhan Pengguna**

<b>Bagian 1 tentang Kesadaran, Pengetahuan, dan Pendidikan Kesehatan Mental</b>		
<b>No.</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban Responden</b>
1.	Seberapa sering Anda mencari informasi tentang kesehatan mental?	Kadang-kadang (8), Sering (4)
2.	Dari mana Anda biasanya mendapatkan informasi tentang kesehatan mental? (Pilih semua yang berlaku)	Internet (12), Media sosial (6), Teman atau keluarga (3)
3.	Seberapa penting menurut Anda kesehatan mental dibandingkan dengan kesehatan fisik?	Sama penting (9), Lebih penting (2), Netral (1)
4.	Seberapa baik Anda memahami kondisi kesehatan mental?	Kurang Baik (1), Cukup (8), Baik (1), Sangat baik (2)
5.	Apakah Anda mengetahui tanda-tanda atau gejala umum dari masalah kesehatan mental seperti depresi, kecemasan, dan stres?	Ya (10), Tidak (2)
6.	Apakah Anda tahu di mana mencari bantuan jika mengalami masalah kesehatan mental?	Ya (8), Tidak (4)
7.	Apakah Anda pernah mengikuti kegiatan edukasi tentang kesehatan mental?	Ya (5), Tidak (7)
8.	Jenis kegiatan edukasi apa yang pernah Anda ikuti? (Pilih semua yang berlaku)	Seminar atau workshop (5), Diskusi kelompok (2), Kampanye kesadaran (3), Kursus atau pelatihan (1), Tidak Pernah (5)

**Analisis:**

Responden memiliki kesadaran dan pengetahuan yang cukup baik tentang kesehatan mental dan sering mencari informasi melalui internet dan media sosial. Ini menunjukkan pentingnya menyediakan informasi edukatif dan akses mudah terhadap sumber daya kesehatan mental pada platform yang akan dikembangkan

Lampiran Tabel 1.1 Kuesioner awal bagian 1

<b>Bagian 2 tentang Stigma dan Sikap</b>		
<b>No.</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban Responden</b>
1.	Apakah Anda merasa bahwa ada stigma terhadap orang dengan masalah kesehatan mental di lingkungan Anda?	Mungkin (10), Ya (1), Tidak (1)
2.	Seberapa sering Anda mendengar komentar negatif atau diskriminatif tentang masalah kesehatan mental di lingkungan Anda?	Kadang-kadang (5), Jarang (5), Sering (1), Hampir tidak pernah (1), Hampir setiap hari (0)
3.	Apakah Anda pernah mengalami atau menyaksikan diskriminasi terhadap seseorang karena masalah kesehatan mental?	Ya (7), Tidak (5)
4.	Bagaimana sikap Anda terhadap orang yang mengalami masalah kesehatan mental?	Empati/Peduli (12), Tidak peduli (0), Jijik (0), Takut (0)
5.	Apakah menurut Anda orang dengan masalah kesehatan mental mampu menjalani kehidupan yang normal?	Sangat setuju (5), Setuju (6), Netral (2), Tidak setuju (1), Sangat tidak setuju (0)
6.	Apakah Anda percaya bahwa masalah kesehatan mental dapat disembuhkan dengan perawatan yang tepat?	Sangat setuju (8), Setuju (3), Netral (1), Tidak setuju (0), Sangat tidak setuju (0)
7.	Apakah menurut Anda stigma terhadap kesehatan mental membuat orang enggan mencari bantuan?	Sangat setuju (2), Setuju (4), Netral (6), Tidak setuju (0), Sangat tidak setuju (0)
8.	Apakah Anda pernah merasa malu atau takut mencari bantuan karena khawatir dengan stigma sosial?	Ya (6), Tidak (6)

**Analisis:**

Mayoritas responden merasa ada stigma terhadap orang dengan masalah kesehatan mental dan sering mendengar komentar negatif terkait hal tersebut. Banyak yang telah menyaksikan diskriminasi terhadap orang dengan masalah kesehatan mental. Responden menunjukkan sikap empati dan percaya bahwa dengan perawatan yang tepat, masalah kesehatan mental dapat diatasi. Namun, stigma masih membuat beberapa responden enggan mencari bantuan.

Lampiran Tabel 1.2 Kuesioner awal bagian 2

<b>Bagian 3 tentang Perawatan Diri, Kesejahteraan, dan Perilaku Mencari Bantuan</b>		
<b>No.</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban Responden</b>
1	Seberapa sering Anda melakukan aktivitas perawatan diri untuk menjaga kesehatan mental Anda?	Hampir setiap hari (0), Sering (4), Kadang-kadang (5), Jarang (3), Hampir tidak pernah (0).
2	Apa kegiatan yang biasa Anda lakukan untuk meningkatkan kesejahteraan mental Anda? (Pilih semua yang berlaku)	Olahraga atau aktivitas fisik (9), Seni atau hobi (9), Meditasi atau relaksasi (5), Berbicara dengan teman atau keluarga (6), dll (1).
3	Apakah Anda pernah mencari bantuan untuk masalah kesehatan mental?	Ya (5), Tidak (7)
4	Jika ya, dari mana Anda biasanya mencari bantuan?(Pilih semua yang berlaku), isikan "-" pada kolom <i>lainnya</i> jika tidak.	Website atau forum kesehatan mental (4), Teman atau keluarga (3), Media sosial (3), Psikolog profesional (1), Tidak Pernah (6).
5	Seberapa sering Anda menggunakan platform digital untuk mendapatkan informasi atau dukungan tentang kesehatan mental?	Hampir setiap hari (0), Sering (4), Kadang-kadang (5), Jarang (3), Hampir tidak pernah (0).
6	Platform digital apa yang biasa Anda gunakan untuk masalah kesehatan mental? (Pilih semua yang berlaku)	Website kesehatan mental (7), Aplikasi kesehatan mental (2), Media sosial (7), Forum online (4)



**Analisis:**

Sebagian responden secara rutin melakukan aktivitas perawatan diri seperti olahraga dan seni untuk menjaga kesejahteraan mental mereka. Setengah dari responden pernah mencari bantuan untuk masalah kesehatan mental, dengan mencari bantuan melalui *website* atau forum kesehatan mental menjadi pilihan utama.

Lampiran Tabel 1.3 Kuesioner awal bagian 3

<b>Bagian 4 tentang Masalah, Kebutuhan, dan Preferensi Pengguna</b>		
<b>No.</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban Responden</b>
1.	Apa masalah utama yang Anda hadapi terkait kesehatan mental?	Stres (9), Kecemasan (7), Depresi (4), Kesepian (4).
2.	Seberapa sering masalah kesehatan mental ini memengaruhi kehidupan sehari-hari Anda?	Hampir setiap hari (0), Sering (3), Kadang-kadang (6), Jarang (3), Hampir tidak pernah (0).
3.	Apakah masalah kesehatan mental Anda pernah memengaruhi kinerja akademis atau pekerjaan Anda?	Ya (10), Tidak (2).
4.	Apakah Anda merasa bahwa aksesibilitas dan kenyamanan dalam menggunakan layanan konsultasi mental online penting?	Sangat setuju (4), Setuju (5), Netral (3), Tidak setuju (0), Sangat tidak setuju (0).
5.	Seberapa penting bagi Anda untuk merasa terhubung dengan komunitas atau kelompok yang memiliki pengalaman serupa melalui platform konsultasi mental online?	Sangat setuju (2), Setuju (5), Netral (4), Tidak setuju (1), Sangat tidak setuju (0).
6.	Apakah Anda lebih suka platform konsultasi mental online yang menyediakan konseling langsung atau platform yang menyediakan sumber daya dan informasi?	Konseling langsung (2), Sumber daya dan informasi (2), Sama penting (8)
7.	Apakah Anda pernah menggunakan layanan konseling atau terapi online sebelumnya?	Ya (3), Tidak (9)



8.	Apakah Anda merasa nyaman dengan layanan konseling atau terapi online?	Sangat setuju (1), Setuju (3), Netral (7), Tidak setuju (1), Sangat tidak setuju (0).
<b>Analisis:</b> Stres, kecemasan, dan depresi adalah masalah utama yang dihadapi responden. Mereka menganggap platform konsultasi mental online sebagai hal yang penting dan sangat menginginkan fitur chat/konseling langsung, artikel/informasi yang mudah diakses, serta grup dukungan/komunitas.		

Lampiran Tabel 1.4 Kuesioner awal bagian 4

<b>Bagian 5 tentang Kondisi Kesehatan Mental di Kampus</b>		
<b>No.</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban Responden</b>
1.	Apakah Anda merasa bahwa kampus Anda menyediakan dukungan yang memadai untuk masalah kesehatan mental?	Sangat setuju (2), Setuju (1), Netral (4), Tidak setuju (4), Sangat tidak setuju (1).
2.	Apakah Anda tahu adanya layanan atau program kesehatan mental yang tersedia di kampus Anda?	Ya (3), Tidak (9)
3.	Seberapa sering Anda merasa stres karena tuntutan akademik di kampus?	Hampir setiap hari (1), Sering (5), Kadang-kadang (4), Jarang (2), Hampir tidak pernah (0).
4.	Apakah Anda merasa bahwa ada stigma terhadap mahasiswa yang mengalami masalah kesehatan mental di kampus?	Ya (7), Tidak (5)
5.	Apakah Anda merasa bahwa informasi tentang layanan kesehatan mental di kampus cukup mudah diakses?	Sangat mudah diakses (1), Mudah diakses (1), Netral (8), Tidak mudah diakses (2), Sangat tidak mudah diakses (0).
6.	Apakah Anda merasa bahwa kampus Anda perlu meningkatkan upaya untuk meningkatkan kesadaran dan mendukung kesehatan mental mahasiswa?	Sangat setuju (7), Setuju (4), Netral (1), Tidak setuju (0), Sangat tidak setuju (0).

**Analisis:**

Sebagian besar responden merasa kampus tidak menyediakan dukungan yang memadai untuk masalah kesehatan mental dan tidak mengetahui adanya layanan atau program kesehatan mental di kampus. Akses informasi tentang layanan kesehatan mental di kampus dianggap tidak mudah, dan ada kebutuhan untuk meningkatkan upaya mendukung kesehatan mental mahasiswa.

Lampiran Tabel 1.5 Kuesioner awal bagian 5

<b>Bagian 6 tentang Harapan dan Saran</b>		
<b>No.</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban Responden</b>
1.	Apa fitur atau fungsi yang menurut Anda yang harus ada dalam platform konsultasi mental online untuk memastikan penggunaannya mudah dan efisien?	Chat/konseling langsung (12), Artikel/informasi mudah diakses (7), Grup dukungan/komunitas (7), Konseling Cepat (1)
2.	Seberapa penting bagi Anda bahwa platform ini menyediakan navigasi yang mudah dan antarmuka yang user-friendly?	Sangat setuju (7), Setuju (4), Netral (1), Tidak setuju (0), Sangat tidak setuju (0).
3.	Apakah Anda merasa penting bahwa platform ini memiliki respon yang cepat dan efisien dalam semua fitur yang disediakan?	Sangat setuju (7), Setuju (4), Netral (1), Tidak setuju (0), Sangat tidak setuju (0).
4.	Seberapa penting bagi Anda bahwa konselor atau terapis dapat dihubungi dengan mudah dan segera?	Sangat setuju (6), Setuju (5), Netral (1), Tidak setuju (0), Sangat tidak setuju (0).
5.	Apakah Anda lebih suka platform konsultasi mental online yang menyediakan fitur-fitur yang cepat dan mudah diakses daripada yang kompleks?	Sangat setuju (7), Setuju (4), Netral (1), Tidak setuju (0), Sangat tidak setuju (0).

6.	Apakah Anda merasa lebih nyaman dengan platform yang tidak memerlukan banyak langkah atau verifikasi untuk mulai menggunakan layanan?	Sangat setuju (7), Setuju (4), Netral (1), Tidak setuju (0), Sangat tidak setuju (0).
7.	Apakah Anda merasa layanan konseling online yang cepat dan mudah digunakan membantu mengatasi masalah kesehatan mental Anda?	Sangat setuju (5), Setuju (5), Netral (2), Tidak setuju (0), Sangat tidak setuju (0).
<p><b>Analisis:</b>          Responden menekankan pentingnya fitur chat/konseling langsung, navigasi yang mudah, antarmuka yang user-friendly, dan respon cepat dalam platform konsultasi mental online. Mereka juga berharap konselor atau terapis dapat dihubungi dengan mudah. Kenyamanan dengan layanan konseling atau terapi online bervariasi, tetapi secara umum, responden lebih menyukai platform yang mendukung interaksi langsung dengan konselor.</p>		

Lampiran Tabel 1.6 Kuesioner awal bagian 6

## Lampiran 2: Tabel Kuesioner Pengujian Platform Konsultasi Mental

Responden (R)	Skala Yang Diberikan	Pertanyaan (Q)									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R2		4	3	4	3	3	4	4	4	3	4
R3		4	3	4	3	4	3	3	3	4	3
R4		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R5		4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
R6		3	4	3	4	3	3	3	3	3	3
R7		2	3	3	4	3	3	2	4	3	3
R8		4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
R9		3	4	4	3	4	3	4	4	4	4
R10		4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
R11		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R12		4	3	3	4	4	4	3	3	3	4

Lampiran Tabel 2.1 Kuesioner akhir pengujian

<b>Saran Dan Masukan Dari Pengguna Terhadap Platform Ini</b>	
<b>Responden (R)</b>	<b>Saran dan Masukan Responden</b>
<b>R1</b>	Dari segi visual sudah menarik, segi fungsional sudah memenuhi kebutuhan
<b>R2</b>	Sebaiknya saat demo ditampilkan fleksibilitas platform secara keseluruhan ketika diakses dari berbagai perangkat, perbaiki kembali menu atau fitur yang belum berfungsi dengan baik
<b>R3</b>	Sudah bagus, mungkin untuk pengembangan selanjutnya, bisa dijadikan website umum untuk digunakan
<b>R4</b>	Keseluruhan dalam platform ini sudah sesuai kebutuhan pengguna
<b>R5</b>	Secara keseluruhan semua fitur sangat menarik saya tidak sabar untuk bisa mencobanya segera ketika website sudah terhosting
<b>R6</b>	saran saya untuk fitur ulasan itu di perbesar lagi agar user mudah ketika ingin mengetik
<b>R7</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- foto di beranda masih ke stretch</li> <li>- belum ngeh perbedaan konsul cepat dengan terjadwal, apakah memang konsul cepat akan direspon cepat oleh psikolog tersebut.</li> <li>- saran: user dapat request untuk menambah daftar nama-nama psikolog, selebihnya terserah admin mau menanggapi atau tidak.</li> </ul>
<b>R8</b>	Dari segi UI penggunaan collor button lebih baik konsisten berdasarkan panduan design sistem. Contoh ada botol selesai/simpan ada yg bewarna ungu dan biru, dan tombol batal bewarna merah dan abu"
<b>R9</b>	Overall semua cukup oke
<b>R10</b>	sudah baik
<b>R11</b>	Saya rasa website sudah sesuai dengan kebutuhan saya
<b>R12</b>	Dari segi penampilan platform sudah bagus hanya lebih disarankan untuk lebih disederhanakan

*Lampiran Tabel 2.2 Kuesioner akhir pengujian saran dan masukan*

### Lampiran 3: Struktur Komunikasi Data API Lokal

```
{
  "users": [
    {
      "id": 1,
      "username": "",
      "email": "",
      "password": "",
      "role": "admin"
    },
    {
      "id": 2,
      "username": "",
      "email": "",
      "password": "",
      "role": "psikolog",
      "spesialisasi": "",
      "whatsapp": "",
      "foto": "",
      "Availability": ""
    },
    {
      "id": 3,
      "username": "",
      "email": "",
      "password": "",
      "role": "pasien"
    }
  ],
  "konsultasis": [
    {
      "id": 1,
      "tanggal": "//",
      "jam": "",
      "keluhan": "",
      "psikologId": 2,
      "pasienId": 3,
      "status": "",
      "linkGoogleMeet": "",
      "adminId": 1,
      "conversation": [
        {
          "sender": "",
          "text": ""
        },
        {
          "sender": "",
          "text": ""
        }
      ],
      "catatanMedis": "",
      "testimonies": [
        {
          "rating": 5,
          "review": ""
        }
      ]
    }
  ],
  "schedules": [
    {
      "id": 1,
      "psikologId": 2,
      "tanggal": "//",
      "hari": "",
      "jam": "",
      "zona_waktu": "",
      "kuota": 2
    },
    {
      "id": 2,
      "psikologId": 2,
      "tanggal": "//",
      "hari": "",
      "jam": "",
      "zona_waktu": "",
      "kuota": 5
    }
  ],
  "grups": [
    {
      "id": 1,
      "name": "",
      "description": "",
      "platform": "",
      "link": "",
      "imageUrL": ""
    }
  ]
}
```

Lampiran Gambar 3.1 Struktur Komunikasi Data API Lokal

#### Lampiran 4: Dokumentasi Beta Testing ke Responden



*Lampiran Gambar 4. 1 Dokumentasi 1 pengujian ke user*



*Lampiran Gambar 4. 2 Dokumentasi 2 pengujian ke user*