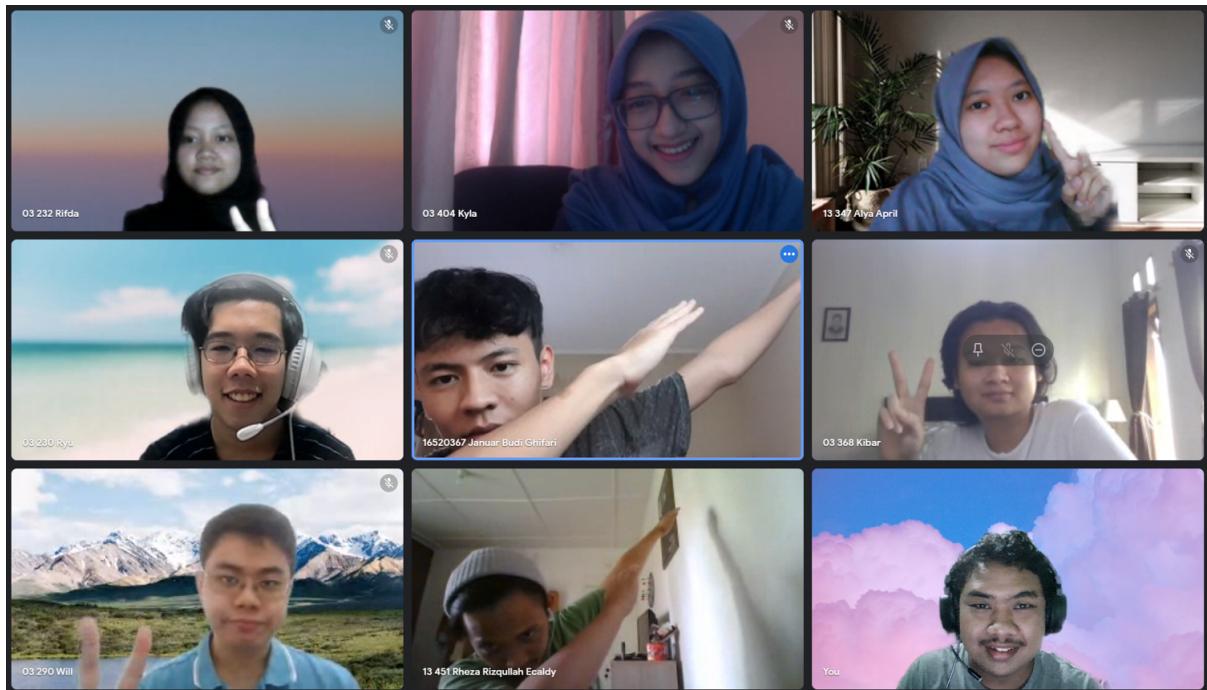


# **Website/App Mental Health For Youth**

## **“Ruang Bersama”**



### **Tim Nyambat Kelompok 11**

Rachmad Hidayat	16520115
Joshi Ryu Setiady	16520230
Rifda Tasyrikah Fauziah	16520232
William Gunawan	16520290
Alya Apriliyanti	16520347
Januar Budi Ghifari	16520367
Rizky Akbar Asmaran	16520368
Kyla Aisha	16520404
Rheza Rizqullah Ecaldy	16520451

# **Daftar Isi**

<b>Daftar Isi.....</b>	<b>2</b>
<b>Daftar Gambar.....</b>	<b>3</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>4</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>5</b>
<b>Pendahuluan.....</b>	<b>5</b>
1.1 Latar Belakang.....	5
1.2 Sasaran Produk.....	6
<b>BAB II.....</b>	<b>7</b>
<b>Design Thinking.....</b>	<b>7</b>
2.1 Empathize.....	7
2.2 Define.....	9
2.3 Idea.....	10
<b>BAB III.....</b>	<b>12</b>
<b>Detail Solusi.....</b>	<b>12</b>
3.1 Mockup Solusi.....	12
3.2 Butir Permasalahan yang Diselesaikan.....	15
<b>BAB IV.....</b>	<b>16</b>
<b>Analisis SWOT.....</b>	<b>16</b>
Strengths.....	16
Weaknesses.....	16
Opportunities.....	16
Threats.....	16
<b>BAB V.....</b>	<b>17</b>
<b>Kesimpulan dan Rangkuman.....</b>	<b>17</b>
<b>BAB VI.....</b>	<b>18</b>
<b>Pembagian tugas.....</b>	<b>18</b>
<b>Lampiran.....</b>	<b>19</b>
Rapat Milestone 1.0.....	19
Lanjutan Milestone 1.0.....	20
Rapat Milestone 2.0.....	20
Asistensi Milestone 1.0.....	22
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>24</b>

## **Daftar Gambar**

Gambar 3.1 Kerangka Website Ruang Bersama.....	12
Gambar 3.2 High-Fidelity Design Halaman Website Ruang Bersama.....	13
Gambar 3.3 High-Fidelity Design Konten Website Ruang Bersama.....	14

## **Daftar Tabel**

Tabel 4.1 Pembagian Tugas Milestone 1.....	18
--	----

# BAB I

## Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang sangat besar terhadap berbagai elemen dalam kehidupan manusia. Salah satu dampak tersebut adalah permasalahan kesehatan mental. Permasalahan kesehatan mental menjadi isu yang tak dapat dihindari di tengah pandemi Covid-19. Saat ini, meningkatnya orang yang mengalami permasalahan kesehatan mental dapat dipahami mengingat pandemi Covid-19 adalah sumber stress baru bagi masyarakat dunia sejak tahun 2020 kemarin. Berbagai perubahan yang terjadi seperti adanya perintah *social distancing* dan resesi ekonomi akan meningkatkan risiko bunuh diri akibat rasa keterasingan, pengangguran, dan tekanan ekonomi. Trauma, stress, stigma, dan diskriminasi yang dialami oleh seseorang terinfeksi Covid-19 pun meningkatkan risiko gangguan mental secara serius.

Permasalahan kesehatan mental sangat penting dijadikan prioritas yang harus segera ditangani. Dituturkan oleh Devora Kestel, Direktur Departemen Kesehatan Mental dan Pengguna NAPZA WHO, bahwa peningkatan jumlah dan keparahan penyakit mental akibat pandemi Covid-19 kemungkinan akan terus terjadi. Dengan demikian, pemerintah harus menempatkan permasalahan ini sebagai prioritas yang harus diatasi (Republika.co.id, 15 Mei 2020). Selaras dengan pernyataan Devora Kestel, dalam Laporan Gugus Tugas Covid-19 diberitakan bahwa 80% persoalan Covid-19 adalah persoalan psikologis, sedangkan sisanya adalah persoalan kesehatan fisik. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesehatan mental sangat perlu untuk mendapat perhatian tidak hanya dari pemerintah, tetapi juga dari pihak-pihak lain yang bersangkutan.

Salah satu fokus utama dalam permasalahan kesehatan mental pada saat pandemi adalah kesehatan mental anak remaja. Kegiatan yang mereka lakukan dapat dikatakan terhambat dan terdesak untuk melakukan transisi dari kegiatan *offline* menuju kegiatan *online*. Hal tersebut tentunya akan memengaruhi keadaan mental anak remaja mengingat terbatasnya interaksi sosial yang seharusnya menjadi faktor penting dalam memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan. Akibatnya, rasa bosan yang berujung stress dan kesulitan dalam pendewasaan pikiran dan jiwa akan sangat rentan dialami oleh anak remaja. Oleh

karena itu, kesehatan mental anak remaja merupakan sasaran utama produk yang akan kami buat.

Mengingat keterbatasan ruang gerak dan interaksi sosial akibat pandemi Covid-19, permasalahan kesehatan mental anak remaja dapat ditangani salah satunya dengan bantuan penggunaan website atau aplikasi yang diharapkan dapat membantu untuk menjaga kesehatan mental agar tetap baik dan stabil. Beberapa fitur yang dibuat telah disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan kebutuhan psikologis anak remaja seperti DailyNote, DailyDose, dan LiveMeet.

## 1.2 Sasaran Produk

- a. Demografis : umur 12-18, pelajar smp/sma
- b. Geografi : penduduk indonesia
- c. Psikografis : tertarik mengenai kesehatan mental, sulit bercerita dengan orang, merasa kesepian, menunjukkan tanda-tanda gangguan mental
- d. Behavioral : sering melakukan browsing mengenai kesehatan mental, mengalami penurunan performa belajar ketika sekolah online, menghabiskan banyak waktu dengan gadget

## BAB II

# Design Thinking

### 2.1 Empathize

Masa pandemi ini memaksa setiap masyarakat untuk tetap berada di dalam rumah. Hal tersebut dilakukan sebagai salah satu upaya untuk mencegah meluasnya rantai penyebaran virus Covid-19. Berbagai kegiatan yang normalnya dilakukan di luar rumah, kini terpaksa dilaksanakan di dalam rumah secara daring.

Studi telah menunjukkan bahwa perhatian terhadap kesehatan publik, seperti saat kondisi pandemi Covid-19 saat ini, dapat menimbulkan masalah psikologis bagi para pelajar. Masalah tersebut termasuk *spectrum of anger*, ketakutan, kekhawatiran, pudarnya harapan, dan kebosanan (Mirahmadizade et al., 2020). Di Indonesia sendiri terdapat beberapa persoalan pada kesehatan mental remaja di Indonesia. Seperti, perubahan *mood*, iritabilitas, kemarahan, kebosanan, gangguan pola tidur dan kualitas tidur yang buruk, depresi, kecemasan, serta resiko bunuh diri (Perdana, 2020).

Sebuah data di Amerika Serikat yang diambil dari KFF.org menunjukkan bahwa anak muda dan wanita, termasuk ibu dengan anak dibawah 18 tahun di rumahnya, adalah responden yang paling banyak mengatakan bahwa mereka merasakan stress dan kecemasan berkaitan dengan coronavirus yang memberikan dampak negatif terhadap kesehatan mental mereka. Sekitar satu pertiga dari orang-orang tersebut menyatakan bahwa mereka berencana untuk mendapatkan *mental health services* tetapi pada akhirnya mereka tidak mendapatkannya.

Sebuah data lainnya yang diambil di Amerika Serikat, Meksiko, dan Kanada menunjukkan 44.4% dari total responden menyatakan bahwa anak mereka tidak mendapat dukungan kesehatan mental secara profesional. Selain itu, 93.2% orang tua tidak mendapatkan *psychological assistance* dari seorang profesional sehingga mereka merasa kesulitan untuk memperhatikan perkembangan psikologis anaknya.

Sebuah permasalahan kesehatan mental di negara maju seperti Amerika Serikat terlihat cukup rumit dan belum terselesaikan dengan optimal. Menimbang banyak faktor yang mempengaruhi masalah ini membuat kami menyimpulkan bahwa hal yang sama juga memiliki kemungkinan yang besar terjadi di Indonesia, mengingat Indonesia saat ini merupakan negara yang masih berkembang dan memiliki permasalahan sosial yang cukup kompleks.

Di Indonesia sendiri, sebuah data dari PDSKJI.org menyatakan bahwa 68% dari swaperiksa merasa cemas, 67% merasa depresi, 77% merasa trauma. Hal ini menunjukkan cukup tingginya masalah psikologis yang timbul pada masyarakat Indonesia akibat dari masa pandemi ini. Padahal perkembangan psikologis anak muda di Indonesia sangat penting bagi masa depan setiap individu dan bagi bangsa Indonesia juga.

Perkembangan seorang anak membutuhkan banyak aspek dukungan seperti interaksi sosial, nutrisi cukup bagi tubuh, dan media eksplorasi. Dalam kondisi pembatasan interaksi sosial akibat pandemi ini, banyak anak muda kehilangan peluangnya untuk pengembangan diri. Ditambah lagi dengan kondisi orang tua yang tetap bekerja, walau berada di rumah, tidak bisa selalu menemani buah hatinya setiap saat. Dr. Michelle Aguilar, seorang kepala divisi pediatrik di Venice Family Clinic, Los Angeles, California mengatakan "*Children are not getting the cognitive and social stimulation that they would normally get outside their home*".

Berbagai tantangan yang dihadapi dari pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara daring ini memberikan dampak psikologis bagi para remaja di Indonesia. Mereka dapat merasakan stress dan kesulitan untuk dapat mendewasakan pikiran dan jiwanya. Untuk itu, dirasa mereka butuh seseorang untuk bercerita dan berinteraksi. Bagi sebagian dari anak muda, mereka cenderung mau mendengar orang yang umurnya tidak jauh dengan mereka, merasa seperti bercerita kepada seseorang yang dianggapnya teman atau seorang kakak. Namun, tidak sedikit dari mereka yang merasa bingung harus bercerita kepada siapa. Harapannya ada suatu *platform* yang dapat mempertemukan mereka dengan orang-orang yang mau, bisa, dan mampu untuk mendengarkan keluh kesah mereka.

Anak muda juga membutuhkan *daily dose of mental care* agar mereka dapat berkembang walau hanya 1% setiap harinya. Hal tersebut dipertimbangkan berdasarkan kondisi mereka yang hampir setiap saat hanya berada di rumah saja. Dengan pola keseharian yang selalu monoton, membuat motivasi untuk berkembang dan mencari hal yang menarik dalam hidupnya dapat menurun. Selain itu, seperti yang kita ketahui bahwa di masa pandemi ini interaksi anak muda sangat banyak dihabiskan dengan *gadget* setiap harinya. Jadi, harapannya dalam setiap interaksi yang mereka lakukan dengan *gadget*, setidaknya terdapat pengembangan diri dan penjagaan kesehatan mental.

## 2.2 Define

Setelah melakukan *empathize*, kami jadi mengetahui banyak tantangan yang harus dihadapi oleh masyarakat pada masa pandemi ini. Pandemi Covid-19 ini tentu mengubah cara hidup masyarakat yang semula dapat beraktivitas secara offline menjadi online/daring. Perubahan cara hidup tersebut mengakibatkan beberapa permasalahan, salah satunya adalah penyakit mental.

Kami akan menganalisis permasalahan ini dengan menggunakan cara design thinking. Design thinking dilakukan untuk merancang sebuah solusi/alat yang bisa membantu kehidupan orang sehari-hari dan menyelesaikan masalah secara kreatif. Design thinking menggabungkan cara kreatif memecahkan masalah dengan empati dalam seorang pengguna. Salah satu step dari design thinking yang akan kami terapkan adalah define.

Langkah pertama, kami akan mencoba untuk menentukan berbagai permasalahan yang ada. Pada pandemi ini banyak permasalahan mengenai penyakit mental yang kerap muncul di kalangan masyarakat. Penyakit mental ini dapat memberikan dampak psikologis yang besar. Penderita dapat merasa sedih berkepanjangan, merasa putus asa, peningkatan emosi dan menjadi sangat sensitif. Gangguan kesehatan mental ini juga dapat mempengaruhi kesehatan fisik penderita. Gejala penyakit mental akan semakin parah jika tidak ditangani dengan serius dan cepat.

Oleh karena itu, kami menemukan beberapa ide yang dapat dijadikan solusi mengenai permasalahan di atas. Kami mencoba untuk membuat website ruang

bersama yang bertujuan untuk membantu penderita penyakit mental tersebut dengan melakukan identifikasi masalah. Pencarian data kualitatif dan kuantitatif dengan cara riset, wawancara, dan survei sehingga diharapkan data tersebut dapat diandalkan untuk keperluan website.

Dengan ini kami dapat menyimpulkan bahwa masalah kesehatan mental mempunyai dampak psikologis dan fisik bagi para remaja. Ruang bersama dirancang dengan menggunakan pendekatan design thinking yang diharapkan dapat membantu pengguna website dalam menangani berbagai permasalahan mental yang terjadi.

### **2.3 Idea**

Setelah melewati step Empathize dan Define, kami dapat simpulkan bahwa masalah utama dari kasus ini adalah banyaknya orang yang merasa stres dan kesulitan untuk berinteraksi dengan orang lain karena adanya covid-19 ini yang membatasi kegiatan dengan orang lain. Oleh karena itu, hal tersebut mempengaruhi kesehatan mental mereka menjadi lebih buruk. Oleh karena itu, kami telah mendapatkan beberapa ide untuk mengatasi hal tersebut.

Pertama, kami membuat website dengan apapun yang terkait dengan kesehatan mental, mulai dari “How to Manage stress”, “meditation”, hingga “How to handle it”. Tidak hanya itu, website tersebut juga terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan, seperti nantinya terdapat sebuah daftar beberapa orang yang dapat dihubungi untuk berkonsultasi tentang masalah yang dihadapinya. Selanjutnya, website ini akan terdapat fitur daily dosis dimana nantinya akan menampilkan beberapa kegiatan yang dapat dicoba agar setiap harinya mereka dapat produktif, bisa belajar hal baru, dan berkembang. Selain itu, website ini akan memberikan beberapa artikel yang berkaitan dengan mental health dan beberapa video yang dirasa dapat memberikan pengetahuan tentang mental health.

Kedua, kami akan membuat aplikasi yang kurang lebih fungsinya sama dengan website di atas tetapi akan ada fitur tambahan seperti adanya fitur DailyNote yang didalamnya ada tingkatan mood sehingga nanti para pengguna bisa mencerahkan apa yang dirasa selama hari itu yang nantinya bisa dikirimkan ke konsultan. Selanjutnya, aplikasi ini akan menampilkan daftar konsultan sehingga nantinya pengguna dapat langsung menghubungi para konsultan melalui aplikasi ini tanpa

harus ke website lagi. Terakhir, aplikasi ini akan terdapat fitur LiveMeet dimana akan terdapat section dimana pengguna langsung bisa bergabung ke platform online seperti zoom dan google meet sehingga para pengguna dapat bercengkrama dengan pengguna yang lain untuk berinteraksi.

Ketiga, kami akan membuat sebuah Line Chatbot yang dimana setiap pengguna menggunakan Line Chatbot ini akan diberikan beberapa pilihan seperti, konsultasi yang dapat digunakan para pengguna untuk berkonsultasi terkait permasalahan yang dihadapi, Tips and Trick yang nantinya chatbot akan memberikan beberapa tips and trick bagaimana menghandle masalah tersebut dan akan diberikan opsi untuk link meet agar para pengguna dapat berinteraksi sehingga saling bertukar cerita dan saling menguatkan.

Akan tetapi dari semua ide tersebut, kami berkesimpulan untuk membuat website karena website lebih mudah untuk diakses dan fitur yang diberikan terbilang cukup lengkap daripada ide yang lain.

# BAB III

## Detail Solusi

### 3.1 Mockup Solusi

Kami membuat wireframe serta beberapa high fidelity design yang harapannya dapat menggambarkan solusi yang akan kami buat.

#### Wireframe

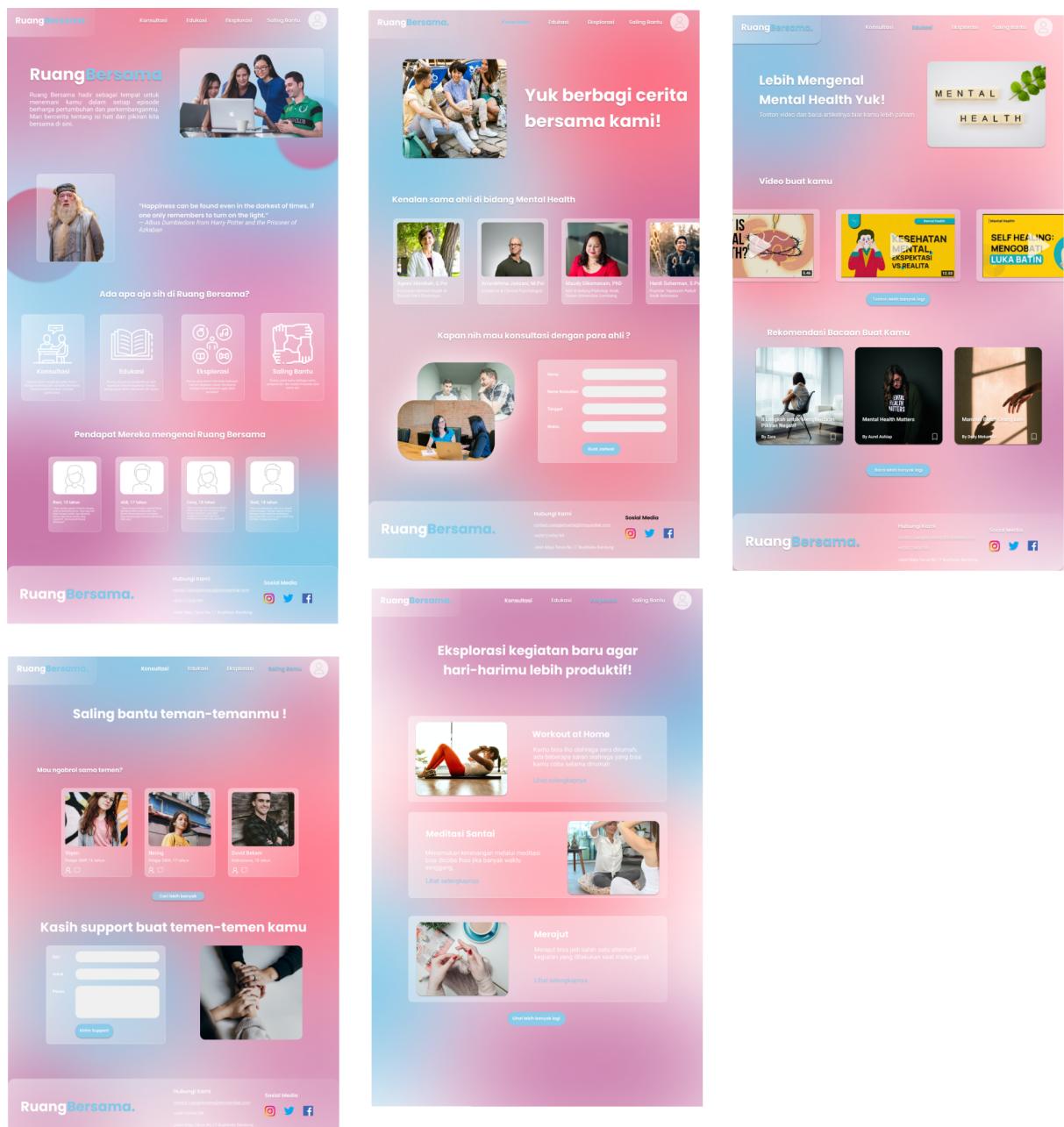
Wireframe merupakan kerangka yang berfungsi untuk membuat tata letak suatu website agar sesuai dengan keinginan



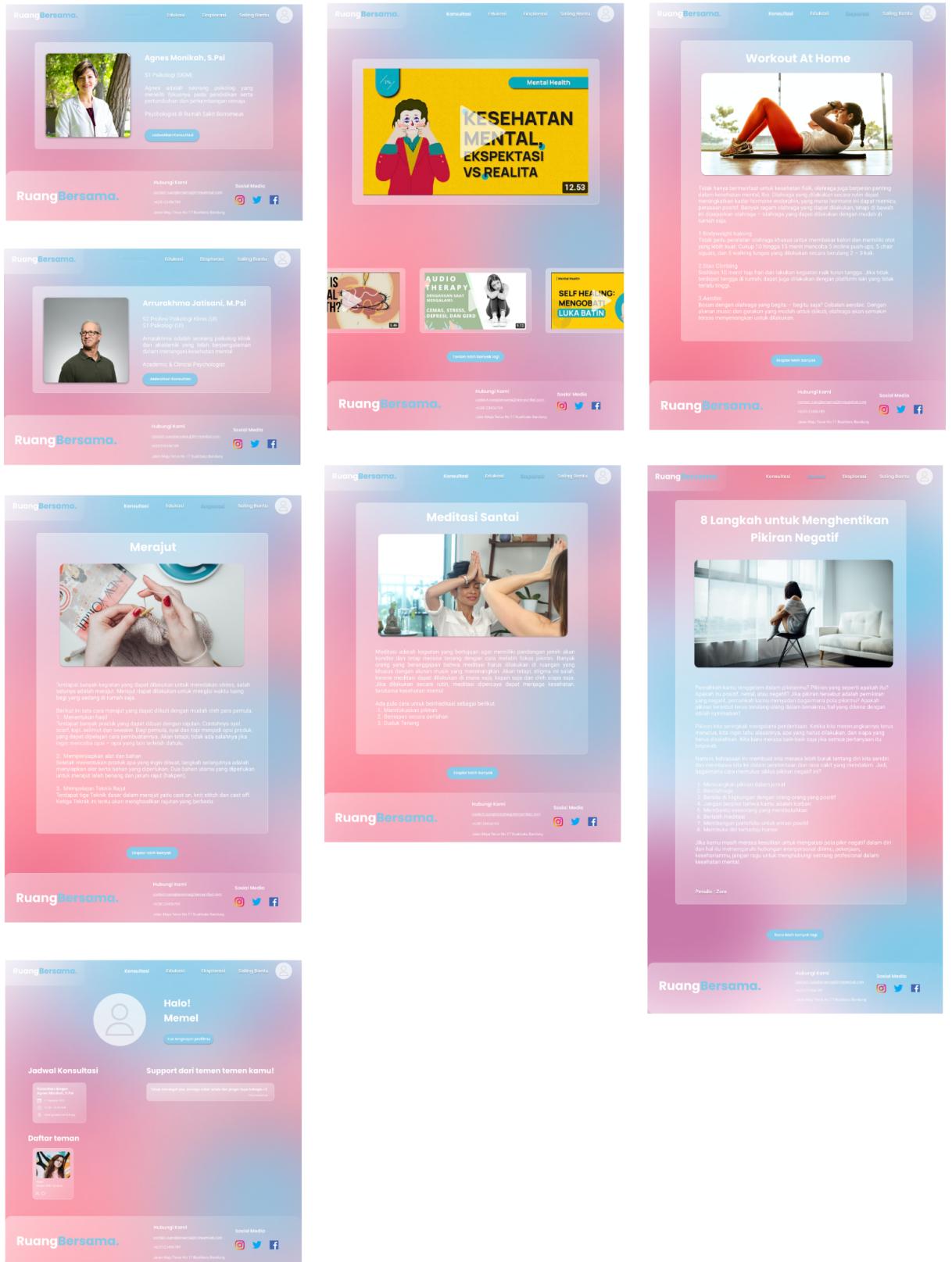
Gambar 3.1 Kerangka Website Ruang Bersama

## High-Fidelity Design

High-Fidelity Design adalah desain yang tingkat presisinya tinggi. Sudah memiliki warna, ukuran , jarak dan bentuk elemennya juga sudah dibuat dengan tingkat presisi dan akurasi yang detail.



Gambar 3.2 High-Fidelity Design Beberapa Halaman Website Ruang Bersama



Gambar 3.3 High-Fidelity Design Konten Website Ruang Bersama

### **3.2 Butir Permasalahan yang Diselesaikan**

Ruang Bersama dibuat dengan tujuan membantu pengguna mencegah, mengidentifikasi, atau menangani berbagai permasalahan mental yang kerap kali menjadi hal yang sering terjadi di masa pandemi seperti sekarang ini. kurangnya interaksi sosial karena online, kurang pahamnya seseorang terhadap masalah mental yang dihadapi, sampai dengan tidak mengetahui siapa yang harus dikontak dapat memperburuk masalah kedepannya. Dengan menggunakan pendekatan design thinking, Ruang Bersama berharap bisa menyelesaikan masalah-masalah tersebut yang sesuai dengan tujuan kami :

#### **Identify**

Pengguna dapat mengetahui apa yang dicari/dialami dan apa yang harus dilakukan sebagai langkah pertama dengan tujuan mencegah/menangani masalah yang dicari/dialami oleh pengguna.

#### **Treat**

Pengguna dapat mengetahui hal apa yang dapat dilakukan untuk mencegah/menangani masalah yang dicari dengan beberapa hal yang disarankan oleh ahli.

#### **Connect**

Pengguna dapat mengetahui siapa yang harus dikontak dan mendapatkan pengetahuan yang lebih jelas tentang masalah yang dicari/dialami

## **BAB IV**

# **Analisis SWOT**

Analisis SWOT terhadap solusi yang dibuat :

### **Strengths**

- Kesehatan mental pada pandemi menjadi isu serius yang sedang dihadapi remaja
- Kesehatan mental dapat mempengaruhi kesehatan fisik (imun) yang saat pandemi ini sangat penting untuk dijaga
- Kelompok ini dapat lebih paham apa yang dirasakan dan dibutuhkan karena telah/sedang melalui apa yang dilalui remaja pada umumnya

### **Weaknesses**

- Kurangnya sumber daya manusia yang berlatar belakang psikologi
- Keterbatasan dana saat ini yang bisa menjadi penghambat keberjalanan kegiatan

### **Opportunities**

- Baru sedikit instansi/gerakan yang berfokus pada remaja
- Dapat berkolaborasi dengan banyak pihak sekolah atau instansi yang berhubungan dengan remaja
- Masih terdapat banyak fitur/gerakan yang dapat dikembangkan lebih jauh lagi

### **Threats**

- Masih banyak yang belum sadar akan pentingnya untuk merawat kesehatan mental
- Terdapat banyak pesaing yang sudah lebih lama berdiri dan lebih professional
- Terjadi pengaruh buruk kepada sesama saat dilakukan diskusi bersama

## **BAB V**

### **Kesimpulan dan Rangkuman**

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dalam pandemi Covid-19 ini, kesehatan mental merupakan suatu masalah yang harus ditangani dengan tepat. Bila tidak ditangani secara cepat dan tepat, permasalahan tersebut dapat menimbulkan hal-hal yang lebih serius terhadap kesehatan mental seseorang. Hal tersebut lebih ditekankan kepada remaja karena mereka seharusnya dalam fase banyak melakukan interaksi sosial yang menjadi faktor penting dalam pertumbuhan / perkembangan mereka.

Oleh karena itu, kami awalnya memiliki beberapa ide untuk mengatasi hal tersebut yaitu website mengenai kesehatan mental, versi aplikasi dari website tersebut (dengan fitur tambahan), dan juga Line Chatbot dengan fitur mirip dengan website pada ide pertama. Pada akhirnya, dipilih ide untuk membuat website yang dikarenakan website mudah untuk diakses dan juga fitur yang dimilikinya cukup lengkap. Diharapkan dari adanya website ini, kami dapat membantu menjaga kesehatan mental dari remaja yang ada di Indonesia.

## BAB VI

### Pembagian tugas

Tabel 4.1 Pembagian Tugas Milestone 1

NIM	Nama	Tugas
16520115	Rachmad Hidayat	Mockup Solusi
16520230	Joshi Ryu Setiady	Rangkuman dan Kesimpulan
16520368	Rizky Akbar Asmaran	Design Thinking : Ideate
16520290	William Gunawan	Design Thinking : Define
16520232	Rifda Tasyrikah Fauziah	Design Thinking : Empathize
16520404	Kyla Aisha	Analisis SWOT
16520367	Januar Budi Ghifari	Masalah yang diselesaikan
16520347	Alya Apriliyanti	Latar Belakang
16520451	Rheza Rizqullah Ecaldy	Sasaran Produk

# Lampiran

## Rapat Milestone 1.0

Selasa, 27 Juli 2021 - 13.00

Kehadiran :

- Rachmad H
- Kyla A
- Rifda T
- Ryu
- Alya April
- Rhea
- Rizky Akbar
- Januar
- William

Pembahasan : Ide Desain Produk

Hasil Rapat :

1. Pembatasan masalah
  - a. Pandemi Covid-19
  - b. Limbah medis
  - c. Pendidikan
  - d. Kesehatan Mental
2. Pertimbangan Ide Desain Produk
  - a. Alat pendekripsi hoax
  - b. **Website/App bantuan Covid-19**

Penjelasan :

- Data orang yang membutuhkan dana sosial
- Pesan antar bantuan sosial (semacam Gojek/Grab)
- Info bantuan plasma/donor darah
- Bantuan lain (volunteer, dll)

Opsional :

- Untuk orang yang tidak peka teknologi, diberikan alat otomatis pendaftaran bantuan sosial di beberapa daerah (mesin)

Contoh :

[Urun Daya Covid-19](#)

<https://www.wargabantuwarga.com/>

c. **Website/App cek kesehatan mental anak sekolah (batas : anak SMA)**

Penjelasan :

- Terhubung dengan psikiater atau psikolog
- Volunteering sebagai teman cerita (mahasiswa psikologi)
- Cek kesehatan mental sehari-hari
- Bekerja sama dengan instansi/lembaga dalam sekolah

Contoh :

<https://www.temancerita.org/>

## Lanjutan Milestone 1.0

Grup Line

Pembahasan : Pemilihan Ide Desain Produk & Pembagian Tugas

Hasil Diskusi :

1. Ide desain produk : Website Kesehatan Mental
2. Pembagian tugas
  - a. Ide
  - b. Cover, Pembagian tugas, lampiran, daftar pustaka
  - c. Latar belakang
  - d. Sasaran Produk
  - e. Design Thinking : Empathy
  - f. Design Thinking : Define
  - g. Design Thinking : Idea
  - h. Mockup solusi
  - i. Masalah yang diselesaikan
  - j. Analisis SWOT
  - k. Rangkuman dan Kesimpulan

## Rapat Milestone 2.0

Minggu, 1 Agustus 2021 - 10.30

Kehadiran :

- Rachmad H
- Kyla A
- Rifda T

- Ryu
- Alya April
- Rheza
- Januar (Izin : wawancara)
- William (Izin : mengantarkan orang tua)
- Rizky Akbar

Pembahasan : Laporan Proposal Milestone

Hasil Rapat :

1. Nama kelompok :

- Sahabat Nabi
- Peduli Masyarakat
- Moe Moe Kyun
- In Harmonia Depression
- Maulantikkak
- Tim Nyambat

Kesimpulan : Tim Nyambat (voting)

2. Ulasan mengenai isi laporan milestone

- Latar belakang : dimulai dari dampak Covid-19 yang mempengaruhi kesehatan mental khususnya anak remaja, dibuatlah web/app untuk membantu menjaga kesehatan mental anak remaja.
- Sasaran produk :
  - 1. Tambahan : lebih eksplisit lagi dalam menjelaskan sasaran produk yang terdiri dari demografi, geografi, perilaku, dan psikografi
  - Empathize : diambil beberapa data yang menunjukkan bahwa kesehatan mental perlu dijadikan prioritas saat ini
  - Define : mengambil dari empathize
  - Idea : masalah utama orang-orang yang butuh cerita dan konsultasi dari 3 ide
    - 1. Website
    - 2. Aplikasi
    - 3. Chatboard
    - 4. Tambahan : *group discussion* atau mengadakan pertemuan sebulan sekali untuk bercerita dll
- Masalah yang diselesaikan :
- Analisis SWOT : Strength, Weakness, Opportunities, Threats dari produk website/app mental health

## Asistensi Milestone 1.0

Minggu, 1 Agustus 2021 - 14.00

Kehadiran :

- Kak Marcelino Feihan
- Rachmad H
- Kyla A
- Rifda T
- Ryu
- Alya April
- Rheza
- Rizky Akbar
- Januar
- William

Hasil Asistensi :

1. Penjelasan hasil laporan proposal milestone
  2. Feedback
    - Masalah yang cukup menarik dan besar, jarang diangkat sama temen yang lain
    - Bab 1 : udah keren dan valid dengan data
    - Sasaran produk : suka dengan umur 12-18 tahun karena masa-masa orang bingung dengan jati dirinya, tapi bingung dengan bab 2 karena ada yang pake kata **anak** dan ada yang pake kata **remaja**. Lebih ditekankan pada **penggunaan kata yang benar.**
    - Empathize : udah valid dan dilengkapi dengan data sesuai dengan latar belakang
    - Define : masalah yang diangkat
    - Idea : gue aga bingung gitu soalnya kalian bilang anak-anak lebih mudah cerita ke sesama gitu ya, apakah kalian udah kebayang dan mikirin assurance umur segitu bisa ga menyesatkan temen-temen? terus gue aga bingung karena tujuannya tuh mau **preventif** atau **all rounded** gitu?
- Kyla : ada seorang profesional yang membimbing atau mengawasi group discussion
- Rifda : tujuan dari produk kita bisa masuk preventif atau all rounded juga soalnya ada fitur konsultasi ke psikolog profesional.
- Rachmad : produk kita lebih ke preventif soalnya menyediakan media aja.

Kak Feihan : Sebaiknya **didiskusikan kembali** terkait tujuan produknya mau preventif atau all rounded soalnya beberapa dari kalian masih berbeda pendapat.

- Bab 3 : buat mock up solusi sebaiknya dijelasin per page-nya biar lebih tahu dan lebih jelasin UI/UX-nya.
- Mau memberikan saran sebagai temen, buat penamaan kelompok “Nyambat” mungkin bagi beberapa orang bakal memberikan negatif vibes yang mungkin bakal bikin less interest duluan.
- Harus diperhatikan buat nanti : Design thinking, Mock up solusi, Feasibility, Pembagian tugas.
- apakah harus smpe high fidelity ? aku tahun lalu smpe gitu si, perhatiin ui/ux mad.
- SWOT tambahan jadi 3 atau 4 point
- Rifda : kalo data dari amerika serikat untuk bagian empathize itu gimana ya kak?

Kak Feihan : kalo bisa nyari dari indonesia karena kalian sendiri yang membatasi geografinya sendiri dari indonesia. kalo emang gaada ya pake data luar gapapa. pake bridging data amerika itu data global biar bisa relate sama indonesia.

## Daftar Pustaka

Winurini, Sulis. 2020. "Permasalahan Kesehatan Mental Akibat Pandemi Covid-19", [Info Singkat-XII-15-I-P3DI-Agustus-2020-217.pdf \(dpr.go.id\)](#), diakses pada 31 Juli 2021

Tinambunan, Desnawaty, Nadia A., Yessica E., Angela O. S. 2021. Persoalan Perkembangan dan Kesehatan Mental Anak Usia 6-12 Tahun pada Masa Pandemi COVID-19 : Analisis Hasil-hasil Penelitian Lintas Budaya. *Prosiding Konferensi Nasional Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia*. Vol.1 (1) : 13-28.

Araújo, L. A., Veloso, C. F., Souza, M. C., Azevedo, J., & Tarro, G. (2021). The potential impact of the COVID-19 pandemic on child growth and development: a systematic review. *Jornal de pediatria*, 97(4), 369–377. <https://doi.org/10.1016/j.jped.2020.08.008>

Mirahmadizadeh, A., Ranjbar, K., Shahriarirad, R. et al. Evaluation of students' attitude and emotions towards the sudden closure of schools during the COVID-19 pandemic: a cross-sectional study. *BMC Psychol* 8, 134 (2020).  
<https://doi.org/10.1186/s40359-020-00500-7>