

**MENINGKATKAN KUALITAS KESEHATAN MENTAL SERTA
WAWASAN MENGENAI SELF-CARE MELALUI
PENGEMBANGAN APLIKASI BASIS DIGITAL “MIND”**



KELOMPOK MILESTONE 14 - TRAILBLAZERS

oleh

Muhammad Aji Wibisono	16521119
Abraham Megantoro Samudra	16521145
Nicholas	16521356
Kinanti Wening Asih	16521154
Justin Yusuf Abidjoko	16521494
Immanuel Raditya	16521421
Salomo Reinhart Gregory Manalu	16521331
Muchammad Dimas Sakti W.	16521454
Michelle Lim	16521361
Benyamin Jodi Sitinjak	16521055
Imam Rusydi Ibrahim	16521470
Darren	16521063
Bintang Hijriawan Jachja	16521533
Manuella Ivana Uli Sianipar	16521354

SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA

INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG

BANDUNG

2022

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	I
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Sasaran Produk	2
BAB II	3
DESIGN THINKING	3
2.1 Empathize	3
2.2 Define.....	6
2.3 Ideate	8
BAB III	10
SOLUSI.....	10
3.1 Mock up solution	10
3.2 Permasalahan yang diselesaikan	16
BAB IV	19
SWOT ANALYSIS	19
4.1 Strengths.....	19
4.2 Weakness	19
4.3 Opportunities.....	19
4.4 Threats.....	19
BAB V	20
KESIMPULAN	20
BAB VI.....	21
PEMBAGIAN TUGAS.....	21
LAMPIRAN	22
DAFTAR PUSTAKA	23

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi COVID-19 telah mengubah begitu banyak aspek dalam hidup kita. Untuk melindungi diri sendiri dan orang-orang di sekitar kita, kita diwajibkan untuk menjaga cara dan menghentikan mayoritas dari kegiatan sosial yang sudah menjadi bagian esensial dari hidup kita. Sekolah dan universitas ditutup, organisasi dan kantor melakukan pengurangan pegawai, serta banyak usaha menengah kebawah yang terpaksa gulung tikar. Tingkat kecemasan, kegelisahan, serta depresi kian meningkat karena hal-hal tersebut. Menurut survei internasional terhadap anak-anak dan orang dewasa di 21 negara yang dilaksanakan oleh UNICEF dan Gallup yang dipublikasikan pada The State of the World's Children 2021 – terdapat median 1 dari 5 anak muda usia 15-24 tahun yang menyatakan sering merasa depresi atau rendah minatnya untuk berkegiatan.

Agar dapat melanjutkan kegiatan-kegiatan yang biasanya dilakukan secara tatap muka, dunia mulai bertransisi ke media-media digital. Kini, semakin banyak fitur-fitur yang disajikan dalam gawai-gawai kita. Hal ini dapat dijadikan kesempatan untuk mengembangkan inovasi yang dapat meningkatkan kualitas hidup manusia.

Dengan memperhatikan turunnya tingkat kesehatan mental serta kurangnya awareness terhadap pentingnya self-care, penulis mengembangkan aplikasi MIND. Aplikasi ini dapat digunakan untuk memperluas wawasan mengenai kesehatan mental dan self-care, mencari informasi mengenai kanal media dan hotline kesehatan mental, melakukan mood tracking, menulis jurnal harian, serta membaca artikel mengenai self-care. Diharapkan, aplikasi ini dapat meningkatkan kualitas kesehatan mental pengguna, terutama para pelajar dan mahasiswa.

1.2 Sasaran Produk

Aplikasi MIND bertujuan untuk membantu generasi muda khususnya para pelajar dan mahasiswa dalam menjaga kesehatan mental baik di saat pandemi maupun setelahnya. Aplikasi ini juga diharapkan dapat membantu konsumennya untuk lebih memahami diri sendiri dan mengetahui tindakan yang harus dilakukan untuk memahami dan meningkatkan kualitas kesehatan mentalnya.

Menjaga kesehatan mental termasuk dalam upaya untuk lebih mencintai diri sendiri dengan cara merawat batin diri semaksimal mungkin. Dengan itu, aplikasi MIND diharapkan dapat membantu penggunaanya dalam lebih mencintai diri sendiri serta memerhatikan dan menjaga kondisi mental dengan fitur-fitur yang tersedia seperti *mood tracker* dan tempat untuk menulis jurnal, informasi hotline dan kanal media kesehatan mental, course mengenai *self-care*, serta membaca berita atau tips baru mengenai kesehatan mental.

BAB II

DESIGN THINKING

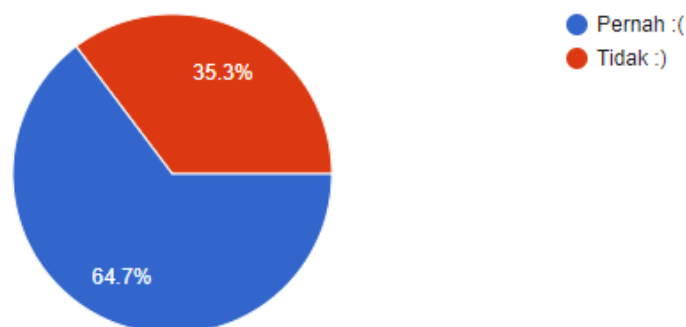
2.1 Empathize

Empathize memiliki makna berempati. Hal yang dapat dilakukan untuk memenuhi langkah ini adalah melihat permasalahan dari sudut pandang target atau subjek pengamatan. Dalam tahap ini, peneliti berfokus untuk memahami kebutuhan dari user agar kedepannya dapat mendefinisikan permasalahan serta merumuskan alternatif-alternatif-solusi yang mungkin. Pandemi yang sudah berlangsung selama 2 tahun telah membuat banyak orang mengalami stres berat atau depresi. Beragam aspek dapat menjadi faktor yang menyebabkan hal tersebut. Contohnya faktor ekonomi, kurangnya sosialisasi, serta tekanan pekerjaan dan sekolah. Masalah-masalah yang dihadapi tersebut adalah hal yang penulis targetkan untuk dapat diatasi agar pihak pengguna tidak mengalami depresi ataupun kecemasan berkelanjutan.

Berdasarkan survey yang telah dilakukan pada kalangan mahasiswa dan pelajar di Bandung, dari total 51 responden, 64.7% mengaku selama 3 bulan ke belakang pernah mengalami stress berat atau depresi.

Selama 3 bulan ke belakang, apakah kamu pernah mengalami stres berat atau depresi?

51 responses

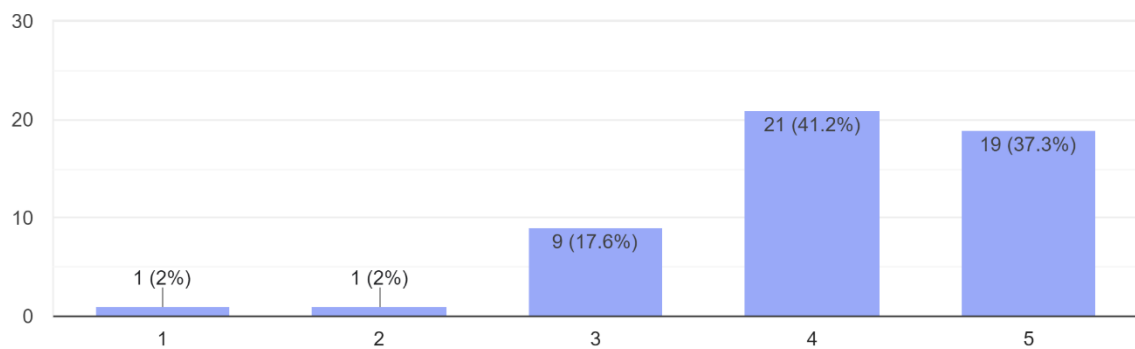


Gambar 2.1 Grafik respon stress berat pada survey

Mayoritas responden (secara kuantitatif dilihat dari jumlah yang menjawab angka 4 atau 5 pada butir pertanyaan ini) juga menganggap bahwa kebiasaan untuk tetap *keep-in-track* dengan mood dan emosi masing-masing merupakan suatu hal yang penting.

Seberapa penting sih menurut kalian untuk keep-in-track dengan mood/emosi kalian dari waktu ke waktu?

51 responses

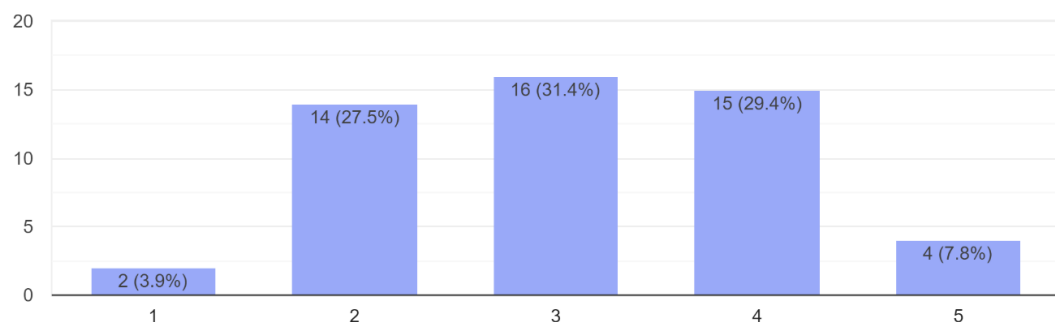


Gambar 2.2 Grafik respon tingkat kepentingan untuk *keep-in-track* dengan mood atau emosi

Walaupun begitu, persebaran mereka yang melakukan *tracking* terhadap mood masih terlalu dinamis dan masih banyak yang merasa *tracking* yang dilakukan kurang (secara kuantitatif dilihat dari responden yang memilih butir 1 atau 2).

Seberapa sering kalian keep-in-touch dengan mood kalian atau men-track mood kalian (Misal, oh aku udah 3 hari ke belakang kayanya moodnya bur...k beristirahat dan melakukan hobiku kedepannya)

51 responses

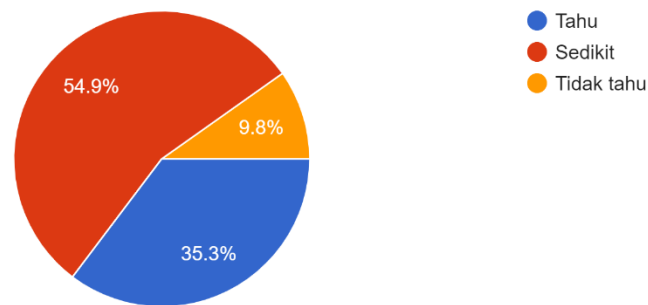


Gambar 2.3 Grafik respon tingkat frekuensi untuk *tracking* mood atau emosi

Masih banyak juga dari mereka yang hanya memahami sedikit dan bahkan tidak mengetahui mengenai *self-care*. Jika dielaborasi, responden yang merasa hanya memahami sedikit sebanyak 54.9% dan yang tidak memahami 9.8% dari total responden.

Apakah kamu mengetahui mengenai Self-Care?

51 responses

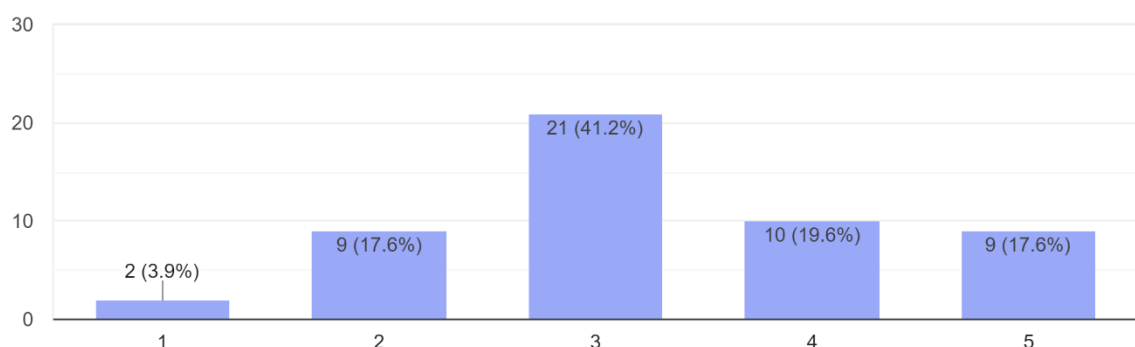


Gambar 2.3 Grafik respon tingkat pengetahuan mengenai *self-care*

Berikut merupakan respon mengenai frekuensi *self-care*. Masih banyak yang menjawab bahwa mereka jarang atau hanya terkadang saja melakukan praktik *self-care* (secara kuantitatif ditunjukkan oleh nomor 1-3).

Seberapa sering kamu melakukan Self-Care?

51 responses



Gambar 2.4 Grafik respon tingkat frekuensi melakukan *self-care*

2.2 Define

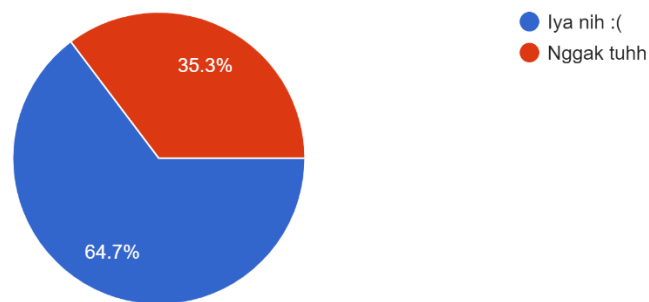
Cuplikan forms yang telah penulis bagikan dan jabarkan sebelumnya merupakan suatu upaya untuk melakukan langkah empathize. Dengan menganalisis jawaban-jawaban dari responden, penulis dapat lebih memahami kebutuhan serta keadaan terkini dari distribusi target riset ini. Langkah berikut yang diambil oleh penulis adalah mendefinisikan permasalahan dan juga kebutuhan para target riset.

Kesehatan mental merupakan baik buruknya kondisi psikologis seseorang. Dengan memiliki mental yang sehat, orang-orang dapat berpikir dengan baik dalam menghadapi masalah dan melakukan kegiatan sehari-hari. Di tengah kesibukan sekolah, kuliah maupun kerja, kesehatan mental seringkali diabaikan. Padahal, kesehatan mental penting untuk diperhatikan karena akan mempengaruhi performa kerja seseorang. Tidak jarang kita melihat orang-orang dengan tingkat kesibukan yang tinggi memiliki kesehatan mental yang kurang baik.

Berdasarkan informasi yang telah dijabarkan dan dipahami pada bagian sebelumnya, masyarakat perlu meningkatkan tingkat kesadaran serta kepedulian terhadap kesehatan mental supaya dapat berfungsi dan berkontribusi dalam kehidupan secara efektif. Definisi permasalahan ini didukung respon survey yang sama dengan 33 dari 51 orang merasa kesulitan untuk mencari informasi lengkap mengenai *self-care* dan 40 dari 51 orang bingung untuk mencari informasi hotline mental health.

Apakah kalian seringkali kesusahan mencari informasi lengkap mengenai Self-Care?

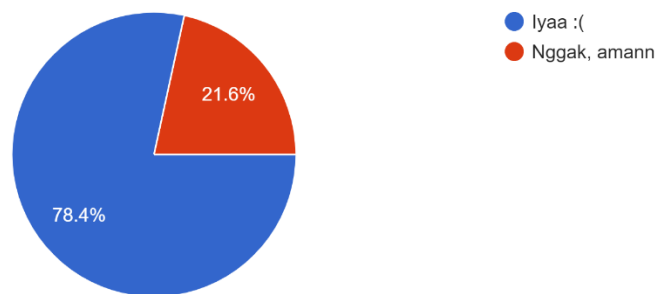
51 responses



Gambar 2.5 Grafik respon kesulitan mencari informasi lengkap mengenai *self-care*

Apakah kalian bingung untuk mencari informasi hotline Mental Health? (yang bisa kalian hubungi untuk melakukan konsultasi tentang kesehatan mental kalian)

51 responses



Gambar 2.6 Grafik respon kesulitan mencari informasi hotline Mental Health

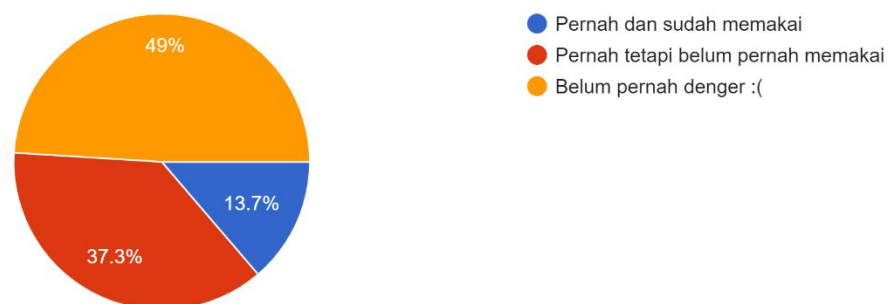
2.3 Ideate

Dari permasalahan yang penulis temukan, solusi yang diformulasikan adalah perancangan sebuah aplikasi yang memiliki beragam fitur yang akan membantu orang mempelajari lebih dalam mengenai kesehatan mental dan mempraktikkan *self-care*, bernama MIND. Terkait salah satu butir analisis forms yaitu kurangnya praktik mood-tracking pada mayoritas responded, penulis memiliki ide untuk membuat *mood tracker*.

Ide tersebut dipilih secara spesifik karena beberapa alasan. Pertama, mayoritas responded belum pernah mendengar maupun memakai aplikasi *mood tracker*. Hal ini merupakan suatu ide baru yang dapat menarik perhatian khalayak. Selain itu, aplikasi merupakan sesuatu yang fleksibel dan serbaguna. Penulis dapat menambahkan dan mengintegrasikan beberapa fitur menarik yang akan berguna bagi para pengguna kelak. Fitur-fitur dalam aplikasi MIND diharapkan dapat memfasilitasi pengguna untuk melakukan *mood tracking*, mempelajari tentang *self-care*, menulis jurnal harian, dan menyediakan informasi hotline untuk konsultasi kesehatan mental.

Berikut adalah cuplikan forms yang menggambarkan bahwa 25 orang dari 51 belum pernah mendengar mengenai aplikasi mood tracker dan 19 orang dari 51 pernah mendengar namun tidak pernah memakainya.

Pernah denger aplikasi mood tracker belum?
51 responses



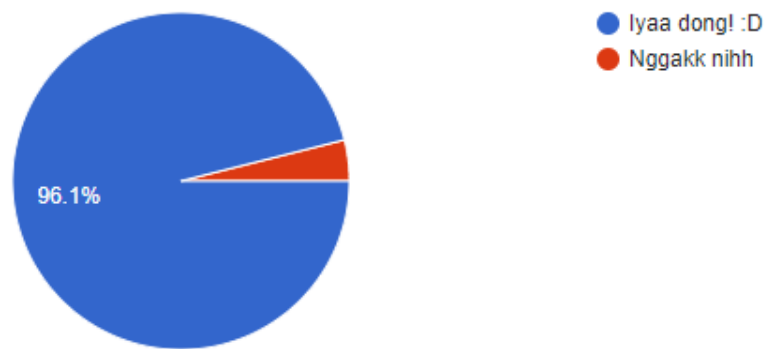
Gambar 2.7 Grafik respon mengenai informasi aplikasi *mood tracker*

Sementara itu, 49 dari 51 orang berminat untuk menggunakan aplikasi yang dapat memfasilitasi untuk melakukan *tracking mood*, mempelajari tentang *self-care*,

menulis jurnal harian, dan menyediakan informasi hotline untuk konsultasi kesehatan mental. Hal ini menjadikan ide yang penulis rancang sesuatu yang memiliki potensi yang baik untuk dikembangkan lebih jauh.

Apakah kalian tertarik dengan aplikasi yang dapat memfasilitasi kalian untuk melakukan tracking mood, mempelajari tentang self-care, menulis jurnal/diary harian, dan menyediakan informasi hotline untuk konsultasi kesehatan mental?

51 responses



Gambar 2.8 Grafik respon antusiasme aplikasi solusi

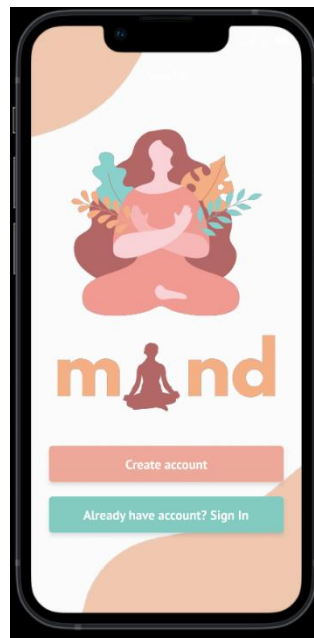
BAB III

SOLUSI

3.1 Mock up solution

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan di bab II, dirancang sebuah solusi untuk membuat aplikasi dengan ragam fitur untuk membantu menyelesaikan permasalahan mental.

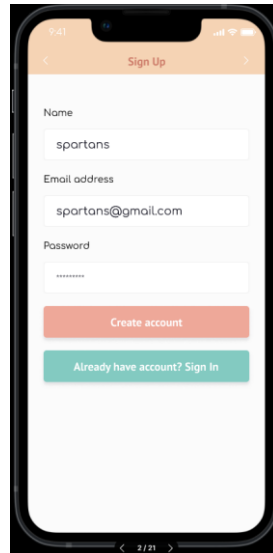
Aplikasi yang dibuat adalah aplikasi gawai dengan fitur yang membantu pengguna untuk dapat memahami lebih dalam mengenai kesehatan mental dan juga *self-care*. Adapun rincian dari rancangan aplikasi tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Halaman *login* aplikasi Mind

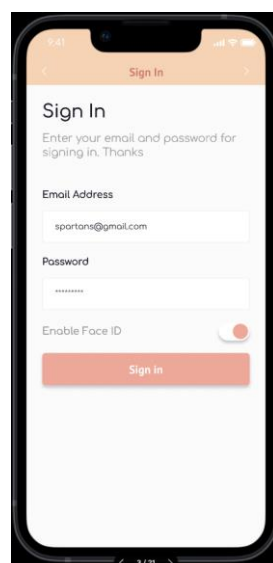
Ketika baru membuka aplikasi, pengguna akan disambut dengan halaman berisi pilihan untuk membuat akun atau *login* dengan akun pengguna apabila sebelumnya sudah pernah dibuat. Interface aplikasi menggunakan warna-warna pastel. Hal ini diputuskan setelah menganalisis beberapa jurnal mengenai psikologi warna, salah satunya adalah riset yang dilakukan oleh perusahaan cat, Pantone, yang dipublikasikan pada tahun 2015. Risetnya menyatakan bahwa warna-warna pastel menimbulkan rasa tenang. Hal tersebut adalah efek yang berusaha diraih oleh penulis.

Pembuatan akun akan memudahkan penyimpanan data dalam aplikasi sekiranya pengguna akan menggunakan aplikasi yang sama di gawai yang lain. Untuk memudahkan pembuatan akun, pembuatan akun hanya akan membutuhkan nama, alamat email, dan password. Berikut adalah halaman pembuatan akun:



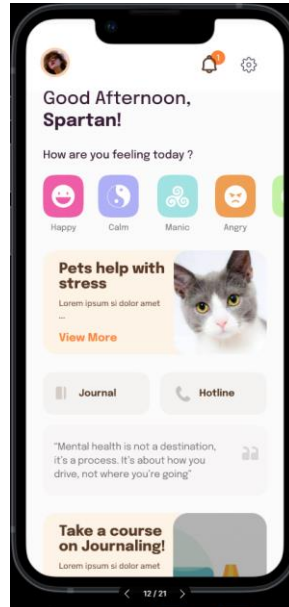
Gambar 3.2 Halaman *sign up* aplikasi Mind

Setelah membuat akun, pengguna dapat masuk ke dalam aplikasi menggunakan email yang terdaftar beserta passwordnya ataupun menggunakan *face id* yang terintegrasi langsung ke dalam sistem keamanan gawai. Berikut adalah halaman untuk masuk ke dalam aplikasi:



Gambar 3.3 Halaman *sign in* aplikasi Mind

Pengguna yang telah masuk ke dalam aplikasi akan disambut antarmuka halaman beranda yang memiliki beberapa komponen. Halaman beranda aplikasi adalah seperti berikut:



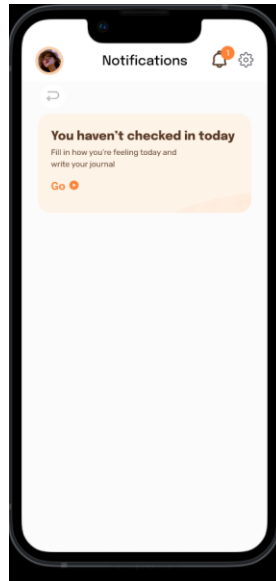
Gambar 3.4 Halaman beranda aplikasi Mind

Terdapat tiga komponen dalam *bar* paling atas. Dari paling kiri adalah foto profil, gambar lonceng yang merupakan tombol notifikasi, dan gambar gir yang merupakan tombol pengaturan.



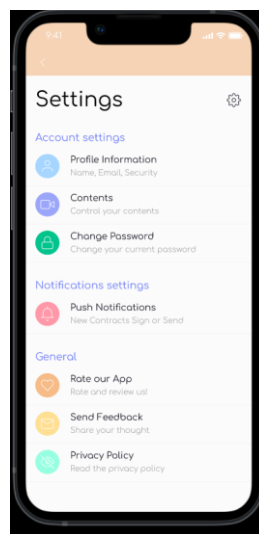
Gambar 3.5 *Headbar* beranda aplikasi Mind

Tombol notifikasi akan menggerakkan pengguna ke halaman notifikasi, dengan notifikasi yang akan diberikan adalah penulisan jurnal, jadwal janji temu *hotline*, ataupun, jika diinginkan, berita atau tips baru mengenai kesehatan mental. Selain itu, aplikasi MIND juga akan mengeluarkan suatu notifikasi yang berkaitan dengan *mood tracking*. Notifikasi ini akan muncul apabila pengguna meng-klik *mood* yang negatif selama 3 hari berturut-turut.



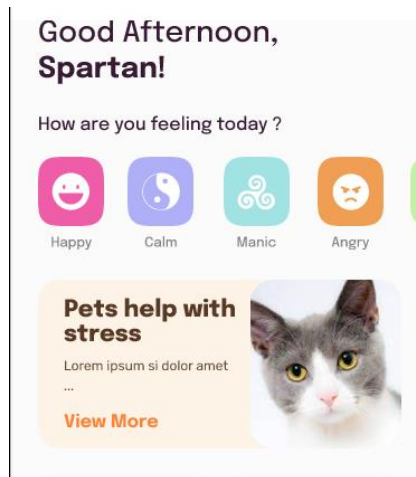
Gambar 3.6 Halaman *notifications* aplikasi Mind

Sedangkan tombol pengaturan akan menggerakkan pengguna ke halaman pengaturan berisi daftar opsi yang berfungsi untuk mengganti berbagai aspek yang berhubungan mengenai aplikasi, baik dari akun, profil, notifikasi, dan sebagainya.



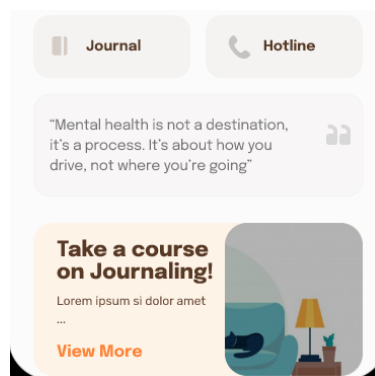
Gambar 3.7 Halaman *settings* aplikasi Mind

Komponen selanjutnya dari halaman beranda adalah sambutan untuk pengguna, diikuti dengan pilihan *mood* untuk dipilih oleh pengguna sesuai dengan keadaan emosionalnya di hari pengaksesan aplikasi. Setelah itu, ada *banner* yang berisi tips ataupun berita yang berhubungan dengan peningkatan kualitas kesehatan mental.



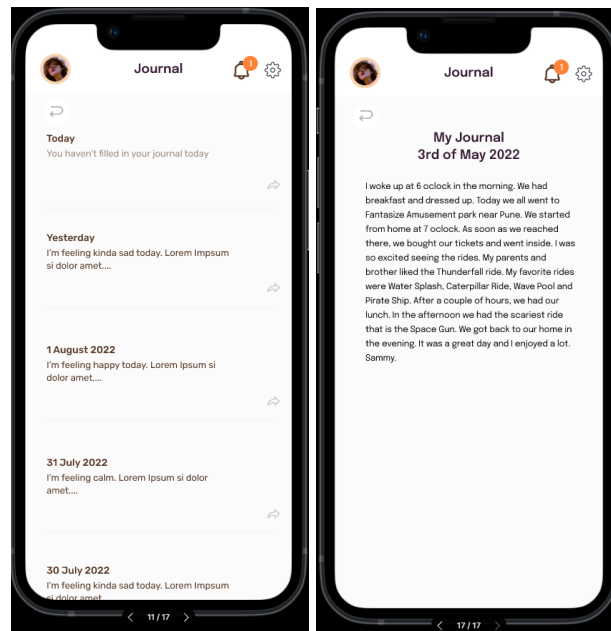
Gambar 3.8 Bagian tengah halaman beranda aplikasi Mind

Lalu di bagian bawah adalah tombol jurnal, tombol hotline kesehatan mental, quotes yang berhubungan dengan kesehatan mental, dan tombol kursus.



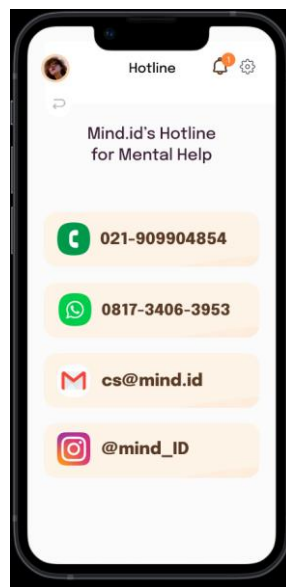
Gambar 3.9 Bagian bawah halaman beranda aplikasi Mind

Tombol jurnal akan mengarahkan pengguna ke halaman jurnal yang berisi kumpulan catatan pribadi pengguna. Pengguna juga dapat menambahkan jurnal yang nantinya akan disimpan di halaman ini.



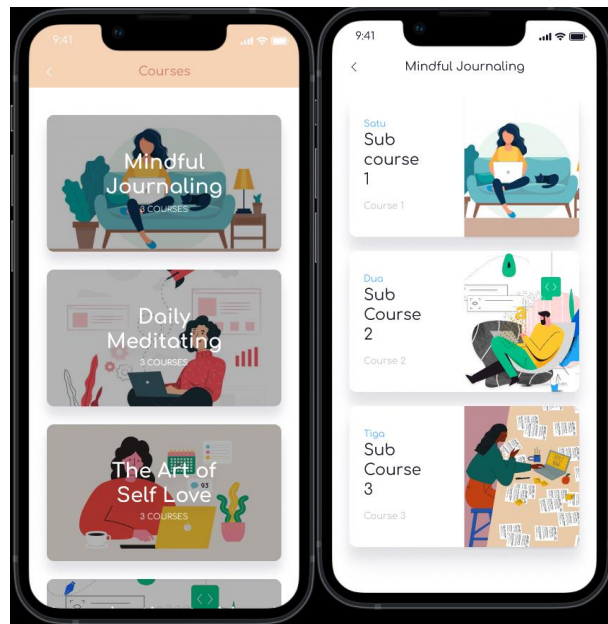
Gambar 3.10 Halaman jurnal aplikasi Mind

Tombol hotline akan mengarahkan pengguna ke halaman yang berisi informasi kontak *hotline* kesehatan mental professional. *Hotline* ini berbentuk nomor telepon, akun sosial media, dan alamat email.



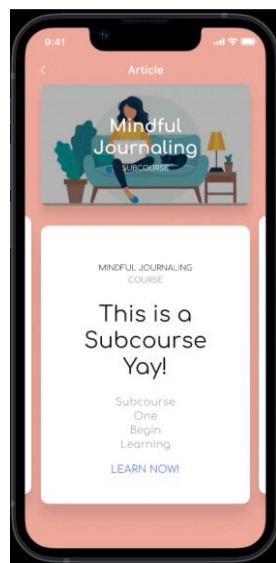
Gambar 3.11 Halaman *hotline* aplikasi Mind

Lalu yang terakhir adalah tombol kursus yang akan mengarahkan pengguna ke halaman kursus aplikasi Mind. Halaman kursus berisi daftar bab materi dan informasi mengenai kesehatan mental. Bab materi tersebut merupakan tombol yang jika ditekan akan mengerjakan pengguna ke halaman yang berisi daftar subbab dari bab tersebut.



Gambar 3.12 Halaman daftar bab dan daftar subbab

Subbab akan mengarahkan pengguna ke materi yang akan disampaikan.



Gambar 3.13 Halaman materi subbab

3.2 Permasalahan yang diselesaikan

MIND dibuat dengan tujuan untuk membantu meningkatkan kesadaran generasi muda, seperti pelajar dan mahasiswa pada khususnya dan masyarakat luas pada umumnya tentang pentingnya kesehatan mental setiap orang. Ada berbagai fitur dari MIND yang dapat membantu berbagai aspek kesehatan mental yang dibutuhkan oleh setiap orang. Oleh karena itu, diharapkan beberapa permasalahan yang

berkaitan dengan kesehatan mental dapat diringankan atau bahkan diselesaikan dengan adanya MIND. Namun, tentu saja untuk penanganan yang lebih lanjut dan intens, setiap orang dihibau dan disarankan untuk mencari pertolongan dari pihak-pihak yang lebih profesional dan ahli dalam bidangnya agar dapat memperoleh penanganan yang tepat dan sesuai.

Berikut adalah beberapa fitur dari MIND dan masing-masing permasalahan yang dapat dibantu terselesaikan dengannya. Pertama, ada fitur *daily mood tracker* yang bertujuan untuk mengetahui dan mencatat *mood* dari pengguna setiap harinya. Hal ini ditujukan untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai suasana hati dan mentalnya pada hari tersebut. Dengan begitu, pengguna dapat menentukan tindakan yang sebaiknya dilakukan untuk mengatasi suasana hatinya tersebut, misalnya jika *mood* pengguna pada hari tersebut sedang sedih dan kelelahan, maka pengguna bisa meluangkan waktu untuk *me time* dan menghibur diri agar tidak terlarut dalam kesedihan itu dalam jangka panjang.

Fitur kedua adalah konten-konten artikel dan video tentang *self-care*. Fitur ini bertujuan untuk memberikan berbagai *insight* dan informasi tentang *self-care* kepada pengguna. Dengan adanya fitur ini, diharapkan *awareness* dari setiap pengguna tentang bagaimana mereka harus merawat dan menjaga kondisi diri mereka sendiri, baik secara fisik maupun mental, dapat ditingkatkan lebih lagi sehingga kualitas hidupnya pun bisa semakin meningkat.

Ketiga, terdapat fitur *mini journal / daily diary* yang menjadi wadah bagi pengguna untuk mencurahkan berbagai perasaan ataupun keluhan tentang apa yang ia alami pada hari tersebut. Hal ini cukup penting dikarenakan jika seseorang menimbun perasaan yang sebenarnya ingin ia ungkapkan karena tidak adanya media yang tepat untuk mengungkapkan perasaannya tersebut, kesehatan mentalnya malah akan cenderung terganggu. Oleh karena itu, fitur ini bertujuan untuk menjadi media yang tepat dan aman untuk menceritakan dan mencurahkan perasaan yang dialami oleh setiap pengguna.

Fitur yang keempat adalah *mood reminder*. Berkaitan dengan fitur pertama, yaitu *daily mood tracker* yang mencatat kondisi *mood* pengguna setiap harinya, jika kondisi *mood* pengguna dalam kurun waktu tertentu terus menurun, maka MIND akan memberikan notifikasi atau peringatan mengenai hal ini. Hal ini disebabkan kondisi

mental yang terus menurun dalam jangka waktu yang cukup panjang akan dapat membawa dampak negatif dan menurunkan kualitas kesehatan mental setiap orang. Oleh karena itu, MIND akan memberi peringatan sehingga pengguna bisa mencoba mengatasinya, seperti pergi dan berkonsultasi dengan pihak-pihak yang lebih profesional sebelum masalah yang timbul lebih fatal.

Fitur terakhir dari MIND yang diharapkan akan dapat meringankan permasalahan pengguna yang berkaitan dengan kesehatan mental adalah informasi tentang *mental care hotline*. Dengan adanya fitur ini, para pengguna bisa segera menghubungi pihak-pihak profesional sesuai dengan kondisi atau permasalahan mental yang mereka alami sehingga permasalahan tersebut dapat cepat teratasi dan terselesaikan.

BAB IV

SWOT ANALYSIS

4.1 Strengths

- Tersedia fitur *self-care course* yang tidak dimiliki aplikasi mood tracker lain
- Tersedia fitur *mental care hotline* yang dapat digunakan untuk mencari informasi mengenai kanal media atau hotline yang dapat dihubungi pengguna jika membutuhkan tempat bercerita maupun saran dari para profesional
- Gratis dan dapat diakses secara offline
- UI/UX menarik dan tidak kompleks

4.2 Weakness

- Tidak menyediakan fitur community/support hub
- Baru dikembangkan untuk OS Android saja

4.3 Opportunities

- Masyarakat semakin menyadari pentingnya *mental health*
- Meningkatnya tingkat depresi di Indonesia
- Perkembangan teknologi yang mempermudah akses internet masyarakat dan lebih banyak orang yang melek digital

4.4 Threats

- Bukan satu-satunya aplikasi mood-tracking di Indonesia

BAB V

KESIMPULAN

MIND merupakan suatu aplikasi yang dihasilkan dari *design thinking* akan pentingnya kesehatan mental, yang mana dapat mempengaruhi seluruh aspek kehidupan seseorang, termasuk performa kerjanya. Aplikasi ini hadir untuk membantu para konsumennya, terutama mahasiswa dalam menjaga kesehatan mental mereka melalui berbagai fitur yang disediakan pada aplikasi. Selain login, dan pengaturan profil lainnya pada aplikasi, MIND dapat menjadi wadah penulisan jurnal, penjadwalan janji temu *hotline*, ataupun, jika diinginkan, wadah untuk para pengguna membaca berita atau tips baru mengenai kesehatan mental. Selain itu, MIND juga dilengkapi dengan *mood tracker* di mana para penggunanya dapat mengisi *mood* atau suasana hati mereka pada saat tersebut.

Dengan adanya MIND, diharapkan rakyat Indonesia, khususnya para mahasiswa, dapat memiliki kondisi mental yang lebih sehat dan terjaga. Hal ini penting karena khususnya di tengah pandemi, di mana aktivitas terbatas dan minimnya interaksi langsung dengan sesama makhluk sosial, seseorang mungkin akan merasa lebih sesak dan terbatas, yang dapat berujung pada kondisi mental yang memburuk. Dengan demikian, MIND hadir sebagai solusi untuk mengupayakan akses kesehatan mental yang lebih menjangkau bagi semua orang.

BAB VI

PEMBAGIAN TUGAS

Nama	NIM	Tugas
Muhammad Aji Wibisono	16521119	Laporan Bab III (Mock up solution)
Abraham Megantoro Samudra	16521145	Laporan Bab IV (Analisis SWOT)
Nicholas	16521356	Desain UI (Figma)
Kinanti Wening Asih	16521154	Desain UI (Figma), Laporan Bab I
Justin Yusuf Abidjoko	16521494	Laporan Bab IV (Analisis SWOT)
Imanuel Raditya	16521421	Laporan Bab III (Permasalahan yang diselesaikan)
Salomo Reinhart Gregory Manalu	16521331	Laporan Bab I, Cover
Muchammad Dimas Sakti W.	16521454	Desain UI (Figma)
Michelle Lim	16521361	Laporan Bab I (Sasaran Produk), Bab V (Kesimpulan)
Benyamin Jodi Sitinjak	16521055	Laporan Bab II
Imam Rusydi Ibrahim	16521470	Desain UI (Figma)
Darren	16521063	Laporan Bab I
Bintang Hijriawan Jachja	16521533	Laporan Bab IV, Notulensi
Manuella Ivana Uli Sianipar	16521354	Laporan Bab II

LAMPIRAN

Nomor Asistensi : 1
No. Kelompok : 14
Tanggal asistensi : 30 Juli 2022

Anggota kelompok	NIM / Nama (Hanya yang Hadir)	
1	16521119/	Muhammad Aji Wibisono
2	16521145 /	Abraham Megantoro Samudra
3	16521356 /	Nicholas
4	16521154 /	Kinanti Wening Asih
5	16521494 /	Justin Yusuf Abidjoko
6	16521421 /	Immanuel Raditya
7	16521331 /	Salomo Reinhart Gregory Manalu
8	16521454 /	Muchammad Dimas Sakti W.
9	16521361 /	Michelle Lim
10	16521055 /	Benyamin Jodi Sitinjak
11	16521470 /	Imam Rusydi Ibrahim
12	16521063 /	Darren
13	16521533 /	Bintang Hijriawan Jachja
14	16521354 /	Manuella Ivana Uli Sianipar
Mentor	Nama	
	Rheza Rizqullah Ecaldy	

Catatan Asistensi :

Rangkuman Diskusi
<p>Asistensi dimulai dengan perwakilan kelompok menyampaikan ide-ide yang sudah dipikirkan. Ide pertama berupa peta interaktif kawasan ITB dengan detail ruangan-ruangannya yang dapat berguna untuk memudahkan orang-orang yang belum mengenali kawasan ITB. Ide yang kedua berupa semacam aplikasi yang bertujuan untuk membantu orang-orang yang belum mengetahui tentang dunia entrepreneurship, media disruption, digital business untuk meningkatkan awareness tentang hal-hal tersebut melalui webinar dan kursus. Ide ketiga berupa alat yang dibuat menggunakan arduino untuk memonitoring pasien dari jarak jauh yang dapat berguna selama masa pandemi. Ide keempat berupa aplikasi untuk melakukan tracking mental health dengan fitur reminder jika mood sedang buruk beberapa hari berturut-turut, dll. Terakhir berupa aplikasi mengenai climate change dengan fitur seperti pengingat sudah berapa lama menyalakan AC, edukasi tentang perubahan iklim, dll. Asisten merespon dengan mengatakan ide-ide kami feasible kecuali aplikasi monitoring pasien dengan menggunakan arduino.</p>
Tindak Lanjut
<ul style="list-style-type: none"> -Memilih hanya solusi permasalahan yang lebih feasible -Membandingkan solusi yang tersisa dari ide yang feasible -Menentukan solusi dari perbandingan yang dilakukan -Mulai mengerjakan mock-up dan laporan setelah solusi ditentukan

DAFTAR PUSTAKA

- Widati, Sri. 2021. Mental Health During COVID-19: An Overview in Online Mass Media Indonesia. Diakses pada 4 Agustus 2022 dari https://repository.unair.ac.id/116507/10/1_Korespondensi.pdf
- Badan Pusat Statistik Indonesia. 2022. Indeks Kebahagiaan Menurut Provinsi 2014-2021. Diakses pada 4 Agustus 2022 dari <https://www.bps.go.id/indicator/34/601/1/indeks-kebahagiaan-menurut-provinsi.html>
- World Population Review. 2022. Suicide Rate by Country 2022. Diakses pada 4 Agustus 2022 dari <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/suicide-rate-by-country>
- Unicef. 2021. Dampak COVID-19 terhadap rendahnya Kesehatan mental anak-anak dan pemuda hanyalah 'puncak gunung es'. Diakses pada 4 Agustus 2022 dari <https://www.unicef.org/indonesia/id/press-releases/dampak-covid-19-terhadap-rendahnya-kesehatan-mental-anak-anak-dan-pemuda-hanyalah>