

Aplikasi Kesehatan Mental

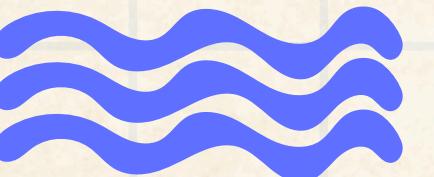
MENTALCARE

Tema : Good Health and Well Being

Disusun Oleh:

Setyo Aryo Wiguno (254311016)
Lutfilah Ahmad (254311020)
Wijdan Hesa Fausta (254311030)

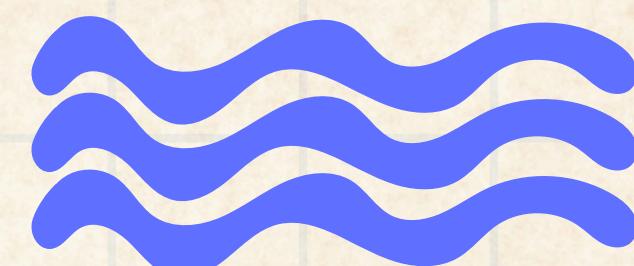
REKAYASA KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK



APA SAJA YANG DIBAHAS

- 1 Elisitasi Kelompok
- 2 Permasalah & SDG
- 3 Analisis Kebutuhan
- 4 Model Kebutuhan

5 Prioritas Kebutuhan



ELISITASI KELOMPOK

Kuesioner adalah metode survei yang dipakai untuk mengumpulkan data dari responden yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Metode Kuesioner paling baik digunakan jika Banyak jumlah user (partisipan) yang ingin dilibatkan Waktu dan dananya terbatas



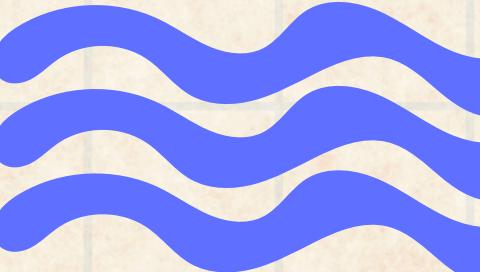
ELISITASI KELOMPOK

Contoh Pertanyaan Kuesioner :

- Saya sering merasa stres atau cemas karena tekanan akademik (tugas, ujian, nilai).
- Saya biasanya mengatasi stres dengan cara yang positif (seperti olahraga, curhat ke teman, hobi).
- Saya lebih memilih untuk mencari informasi atau dukungan kesehatan mental secara online/daring daripada secara tatap muka.
- Menurut Anda, fitur apa yang paling penting dan harus ada dalam aplikasi kesehatan mental untuk mahasiswa? Mengapa?



HASIL KUESIONER

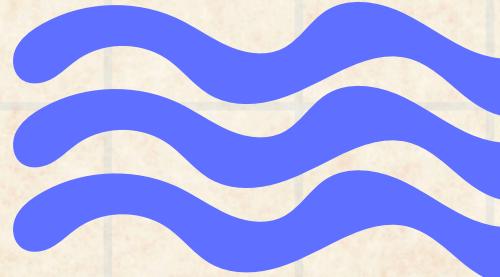


PERTANYAAN TENTANG TINGKAT STRES & KONDISI MENTAL

Aspek	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju
Stres Akademik	24%	53%	24%	0%
Gejala Fisik/Emosional	24%	47%	12%	18%
Kesulitan Manajemen Waktu	12%	41%	18%	29%



HASIL KUESIONER



PERTANYAAN TENTANG FITUR APLIKASI YANG PALING DIBUTUHKAN

FITUR	KETERANGAN
Self-Assessment (35%)	"Tes singkat biar tau kondisi mental, langsung dapet saran"
Konseling Virtual (24%)	"Alternatif curhat untuk yang sulit terbuka"
Jurnal & Pencatatan Suasana Hati (23%)	"Buat yang gak bisa cerita langsung, bisa lewat tulisan"
Konten Edukasi (12%)	"Video yang gampang dicerna, buat belajar sendiri."

PERMASALAHAN & SDG

1

- **Banyak mahasiswa mengalami stres, cemas, hingga burnout akibat tekanan akademik.**

2

- **Keterbatasan Akses dan Preferensi terhadap Layanan Kesehatan Mental**

3

- **Kurangnya platform digital terintegrasi yang bisa membantu mahasiswa mengelola kesehatan mental mereka dengan cara yang praktis, mudah diakses, dan tetap menjaga privasi.**

PERMASALAHAN & SDG

Aplikasi ini mendukung Sustainable Development Goals (SDG) nomor 3, yaitu Good Health and Well-being, dengan fokus pada kesehatan mental sebagai bagian dari kesejahteraan."

MENGAPA MEMILIH SDG 3

Kesehatan mental adalah fondasi produktivitas dan kualitas hidup

Krisis kesehatan mental di kalangan remaja dan dewasa muda semakin meningkat

SDG 3 mendukung pencegahan dan promosi kesehatan

ANALISIS KEBUTUHAN

Fokus Utama:

Fitur inti aplikasi yang menjadi solusi langsung atas masalah kesehatan mental mahasiswa

Poin:

- Akses Pengguna (registrasi & login)
- Layanan Utama (assessment, konseling virtual, dan jurnal harian)
- Dukungan (konten edukasi)

Kebutuhan Fungsional

Fokus Utama:

Standar kualitas dan batasan yang menjamin sistem dapat digunakan secara aman, cepat, dan nyaman

Poin:

- Keamanan (kerahasiaan identitas dan data pengguna)
- Performa (kecepatan akses & response time)
- Aksesibilitas (dapat diakses kapanpun)

Kebutuhan Non Fungsional

ANALISIS KEBUTUHAN

• KEBUTUHAN FUNGSIONAL

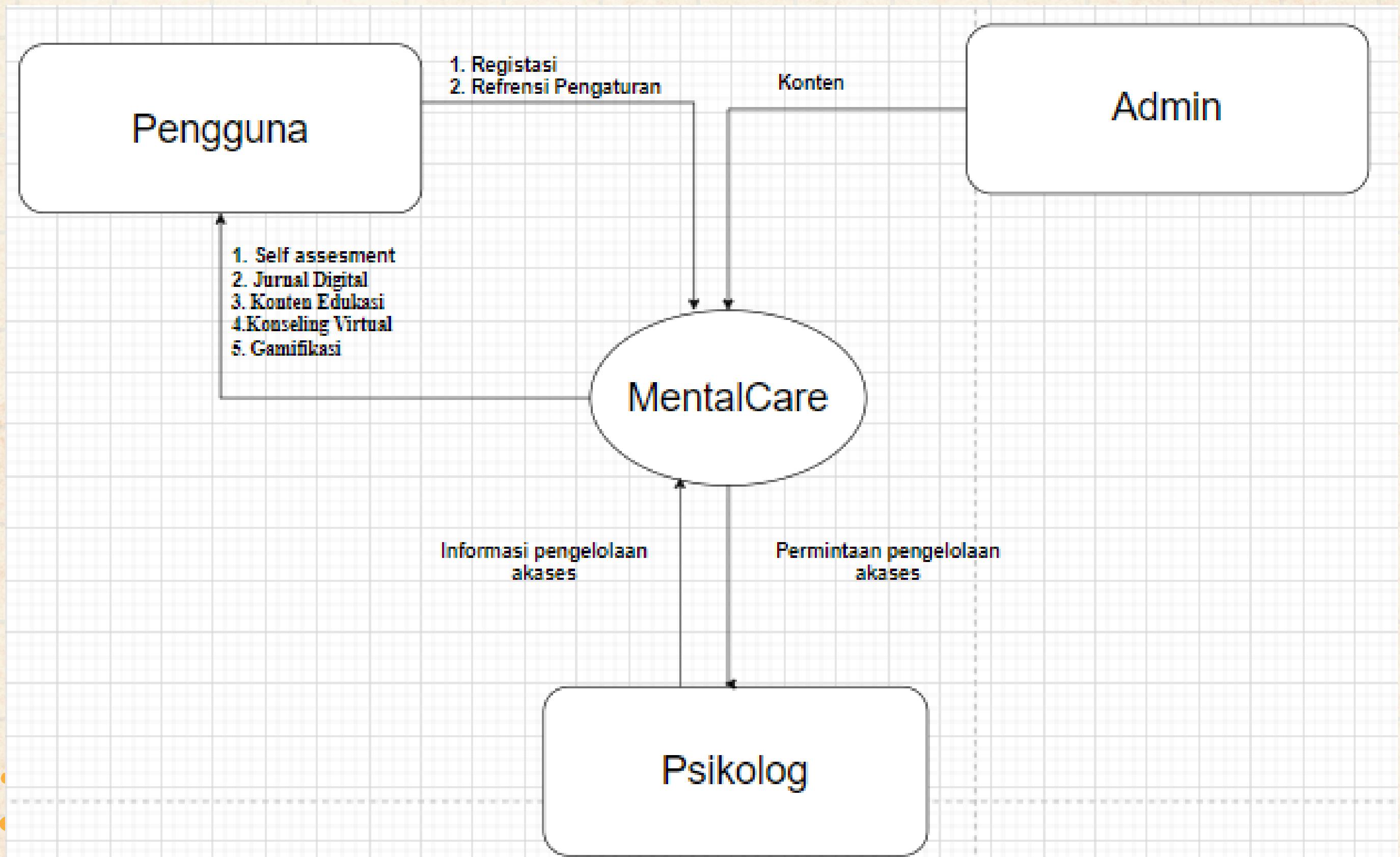
ID	Kebutuhan	Penjelasan
KF-01	Manajemen User	Registrasi, login, profil pengguna
KF-02	Self-Assessment	Kuesioner kesehatan mental dengan scoring otomatis dan saran aktivitas berdasarkan hasil assessment
KF-03	Jurnal Digital	Pencatatan mood dan pemantauan perkembangan
KF-04	Konten Edukasi	Artikel, video, podcast kesehatan mental
KF-05	Konseling Virtual	Chat/voice call dengan konselor terjadwal
KF-06	Sistem Gamifikasi	Poin, badge.

ANALISIS KEBUTUHAN

• KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL

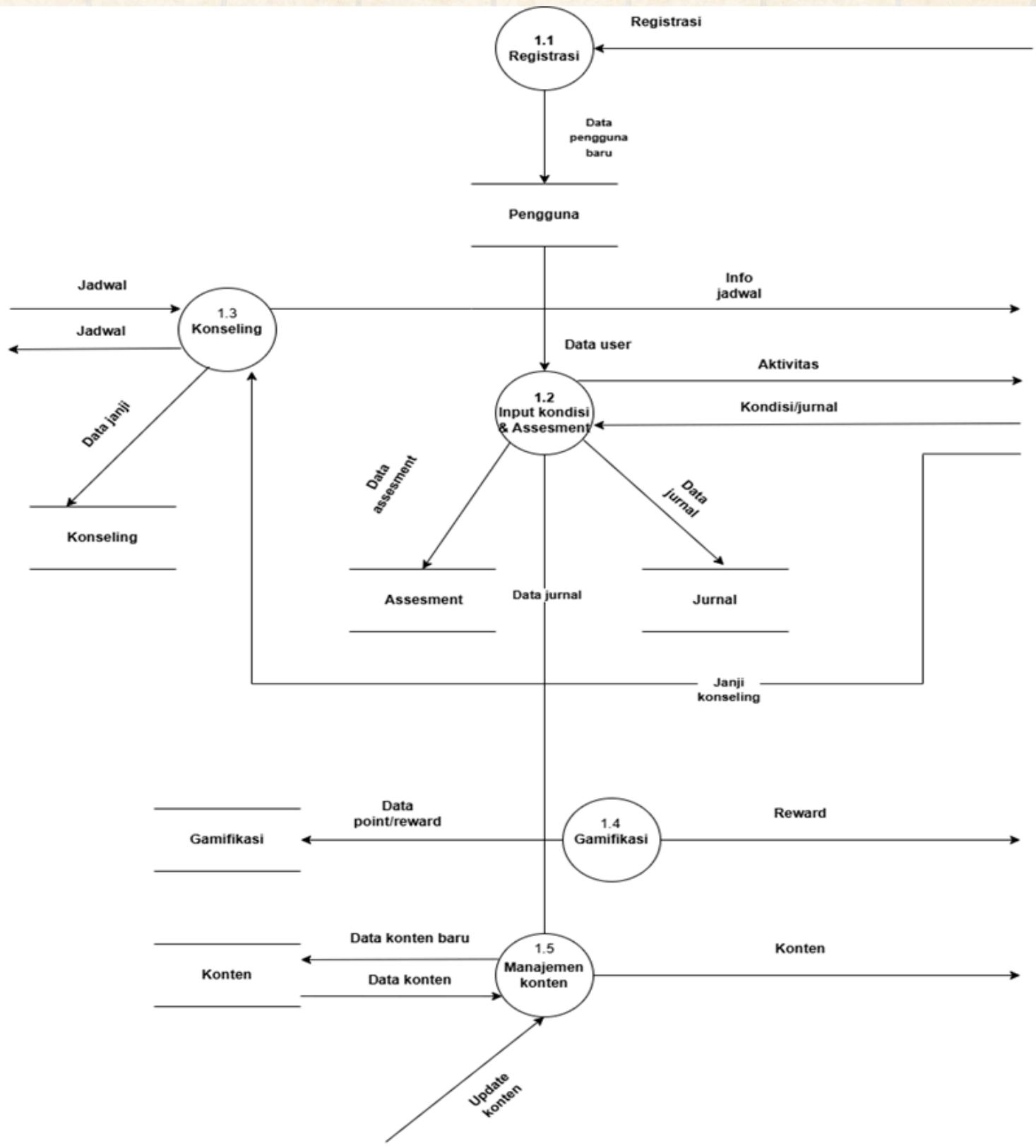
ID	Parameter	Kebutuhan
KNF-01	Availability	Aplikasi harus dapat diakses 24/7 dengan uptime 99.5%
KNF-02	Reliability	Error rate maksimal 0.1% dari total transaksi
KNF-03	Ergonomics	Antarmuka intuitif, maksimal 3 klik untuk fitur utama
KNF-04	Portability	Support Android 8.0+, iOS 12+, dan browser modern
KNF-05	Memory	Optimasi penggunaan memory untuk device rendah spesifikasi
KNF-06	Response time	Load halaman utama < 3 detik, proses assessment < 5 detik
KNF-07	Safety	Data sensitif harus terenkripsi, backup rutin
KNF-08	Security	Autentikasi 2 faktor, enkripsi end-to-end untuk konseling
KNF-09	Bahasa komunikasi	Semua konten dapat menggunakan Bahasa Indonesia & Bahasa Inggris

MODEL KEBUTUHAN



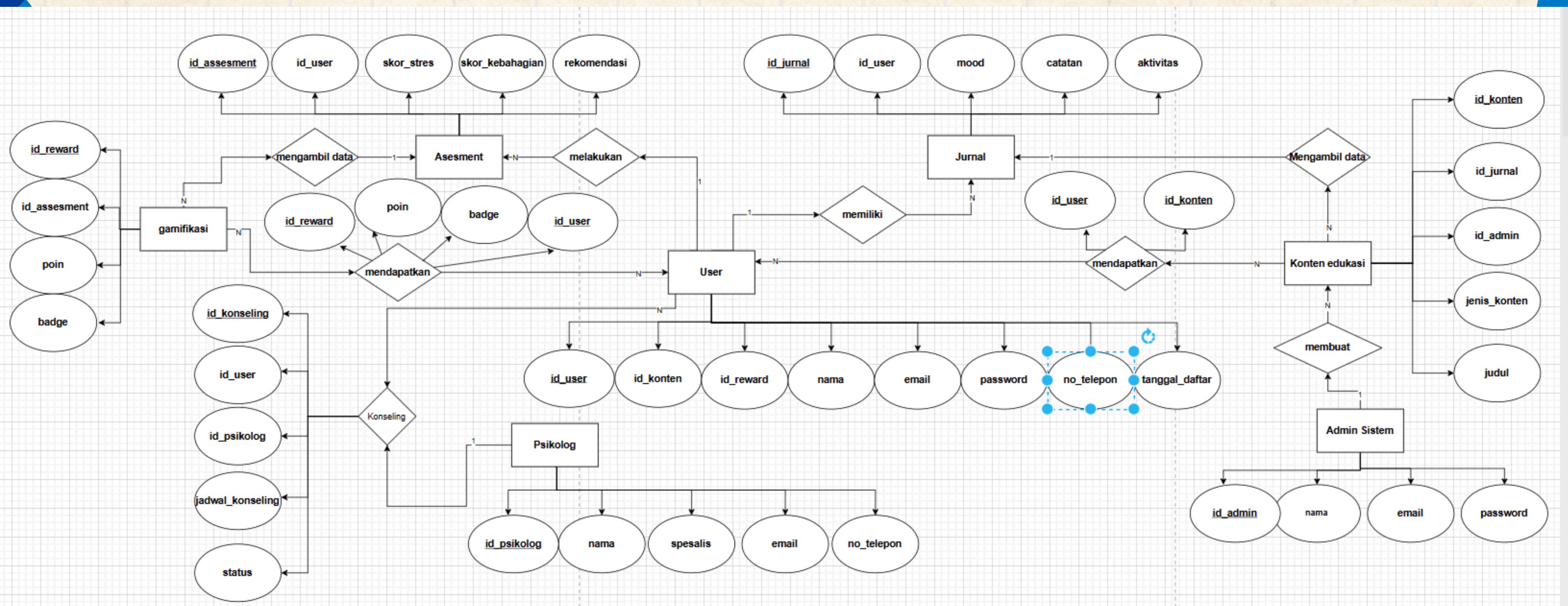
MODEL KEBUTUHAN

- Diagram Overview



MODEL KEBUTUHAN

ER - DIAGRAM



PRIORITAS KEBUTUHAN



Teknik prioritas kebutuhan Ranking (Peringkat) adalah metode mengurutkan daftar kebutuhan dari yang paling penting (peringkat 1) hingga yang paling tidak penting,



PRIORITAS KEBUTUHAN ● ● ●

- Rangking Kebutuhan Fungsional

Rank	ID Kebutuhan	Nama Kebutuhan	Penjelasan
1	KF-02	Self-Assessment	Kuesioner kesehatan mental dengan scoring otomatis dan saran aktivitas
2	KF-05	Konseling Virtual	Chat/voice call dengan konselor terjadwal
3	KF-03	Jurnal Digital	Pencatatan mood dan pemantauan perkembangan
4	KF-01	Manajemen User	Registrasi, login, profil pengguna
5	KF-04	Konten Edukasi	Video, podcast kesehatan mental
6	KF-06	Sistem Gamifikasi	Poin, badge untuk engagement

PRIORITAS KEBUTUHAN ● ● ●

• Rangking Kebutuhan Non - Fungsional

Rank	ID Kebutuhan	Parameter	Penjelasan
1	KF-08	Security	Autentikasi 2 faktor, enkripsi end-to-end untuk konseling
2	KF-07	Safety	Data sensitif harus terenkripsi, backup rutin
3	KF-01	Availability	Aplikasi harus dapat diakses 24/7 dengan uptime 99.5%
4	KF-06	Response time	Load halaman utama < 3 detik, proses assessment < 5 detik
5	KF-02	Reliability	Error rate maksimal 0.1% dari total transaksi
6	KF-09	Bahasa komunikasi	Semua konten dapat menggunakan Bahasa Indonesia & Inggris
7	KF-03	Ergonomics	Antarmuka intuitif, maksimal 3 klik untuk fitur utama
8	KF-04	Portability	Support Android 8.0+, iOS 12+, dan browser modern
9	KF-05	Memory	Optimasi penggunaan memory untuk device rendah spesifikasi.



**TERIMA
KASIH**