

**IDENTIFIKASI PRINSIP- PRINSIP *PERSUASIVE
SYSTEM DESIGN* PADA FITUR FITUR APLIKASI
KESEHATAN MENTAL**



OLEH

KADEK UTARI DARMA PUTRI

NIM 1915101033



PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2023



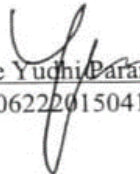
SKRIPSI

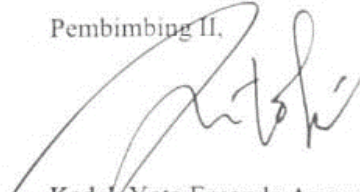
**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA MURNI**

Menyetujui,

Pembimbing I,

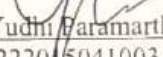
Pembimbing II,


A.A. Gede Yuchi Paramartha, S.Kom., M.Kom.
NIP 198806222015041003

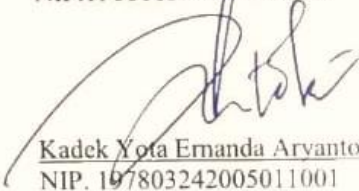

Kadek Yota Ernanda Arvanto, S.Kom., M.T., Ph.
NIP 197803242005011001

Skripsi oleh Kadek Utari Darma Putri ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 20 Juni 2023

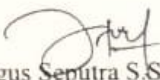
Dewan Penguji,


A.A. Gede Yudhi Paramartha, S.Kom., M.Kom.
NIP.198806222015041003

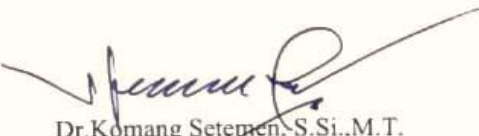
(Ketua)


Kadek Yota Ernanda Arvanto, S.Kom., M.T., Ph.D.
NIP. 197803242005011001

(Anggota)


Ketut Agus Seputra S.ST.,M.T.
NIP.19900815201931018

(Anggota)


Dr. Komang Setemen, S.Si.,M.T.
NIP.197603152001121002

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana

Pada:

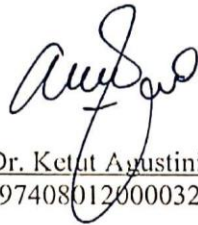
Hari : Selasa

Tanggal : 20 Juni 2023

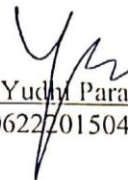
Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si.
NIP. 197408012000032001



A.A. Gede Yudy Paramartha, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198806222015041003

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Prof. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd
NIP. 197106161996021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Identifikasi Prinsip Prinsip *Persuasive System Design* Pada Fitur Fitur Aplikasi Kesehatan Mental" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap karya saya ini.

Singaraja,

Yang membuat pernyataan



Kadek Utari Darma Putri

MOTTO

**“DO SOMETHING TODAY THAT YOUR FUTURE SELF WILL THANK
YOU FOR”**



PRAKATA

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya-lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“IDENTIFIKASI PRINSIP PRINSIP PERSUASIVE SYSTEM DESIGN PADA FITUR FITUR APLIKASI KESEHATAN MENTAL”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana komputer pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
2. Prof. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
3. Dr. Luh Joni Erawati Dewi, ST., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
4. A.A. Gede Yudhi Paramartha, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Prodi Ilmu Komputer dan Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk skripsi dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Kadek Yota Ernanda Aryanto, S.Kom., M.T., Ph.D. selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk skripsi, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian ini.
6. Seluruh Dosen Jurusan Teknik Informatika/Program Studi Ilmu Komputer yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya selama saya kuliah semoga semua yang peneliti pelajari di kampus dapat bermanfaat bagi masyarakat luas.
7. Kedua orang tua saya I Gede Adnyana Darma dan Kadek Artini, beserta kedua saudara saya Ni Luh Putu Utami Darma Putri dan Komang Jaya

Utama Darma Putra serta seluruh keluarga atas dukungan, motivasi, dan doanya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

8. Teruntuk Kadek Ari Awatara Virsa Meitriyanti, Ni Ketut Deni Julia Marlina, Luh Nintya Mahayani, Luh Risma Pradnyadari, Luh Putu Yuliawati, Luh Putu Ayu Candra Dewi, dan Putu Indah Sri Puspawati telah menemani saya selama 4 tahun ini.
9. Teman-teman Prodi Ilmu Komputer angkatan 2019 yang telah memberikan berbagai pengalaman dan kebersamaan selama peneliti menempuh pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.
10. Semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Saya ucapkan terima kasih.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa apa yang disajikan dalam skripsi ini masih perlu diperbaiki mengingat keterbatasan kemampuan peneliti. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi, peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berharga bagi kita semua, khususnya untuk mengembangkan dunia pendidikan.

Singaraja, 20 Juni 2023

Peneliti

**IDENTIFIKASI PRINSIP-PRINSIP *PERSUASIVE SYSTEM DESIGN*
PADA FITUR FITUR APLIKASI KESEHATAN MENTAL**

Oleh

Kadek Utari Darma Putri, NIM 1915101033

Jurusan Teknik Informatika

ABSTRAK

Kesehatan mental merupakan suatu hal yang penting untuk setiap individu, dapat dikatakan setiap individu memiliki kesehatan mentalnya masing masing dan tidak dapat dihindari bahwa kesehatan mental adalah suatu hal yang penting bagi keberlangsungan hidup manusia. Adapun hal yang sudah diupayakan dari seluruh pihak untuk melindungi kesehatan mental untuk menekan tindakan bunuh diri akibat gangguan kesehatan mental. Aplikasi kesehatan mental cukup berperan penting dalam penyembuhan gangguan kesehatan mental dikarenakan aplikasi yang mudah digunakan dan ditemukan, tetapi dapat dilihat bahwa ada beberapa fitur yang belum sesuai dengan sebuah aplikasi kesehatan mental dan menyebabkan berdampak yang tidak diinginkan untuk pengguna. Fitur aplikasi kesehatan mental diusahakan sesuai dengan beberapa penelitian terkait dari paper yang sudah dapat dipastikan kebenarannya dengan demikian pengguna dapat dengan nyaman menggunakan aplikasi tersebut dan dapat mengurangi tingkat gangguan mental pengguna. Persuasive System Design merupakan prinsip yang dipetakan ke beberapa fitur aplikasi kesehatan mental untuk melihat tingkat keakuratan suatu fitur aplikasi kesehatan mental.

Kata Kunci: kesehatan mental, fitur, paper, persuasive system design

**PRINCIPLE IDENTIFICATION *PERSUASIVE SYSTEM DESIGN* ON THE
FEATURES OF THE MENTAL HEALTH APPLICATION**

By

Kadek Utari Darma Putri, NIM 1915101033

Informatics Engineering

ABSTRACT

Mental health is something that is important for every individual, it can be said that every individual has their own mental health and it cannot be avoided that mental health is an important thing for human survival. As for things that have been attempted from all parties to protect mental health to suppress suicide due to mental health disorders. Mental health applications play an important role in healing mental health disorders because the applications are easy to use and find, but it can be seen that there are some features that are not compatible with a mental health application and have an unwanted impact on users. The features of mental health applications are endeavored in accordance with several related studies from papers that have been confirmed to be true so that users can comfortably use the application and can reduce the level of the user's mental disorders. Persuasive System Design is a principle that is mapped to several mental health application features to see the level of accuracy of a mental health application feature.

Keywords: mental health, features, paper, persuasive system design

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Batasan Masalah.....	4
BAB II KAJIAN TEORI.....	5
2.1. Kesehatan Mental.....	5
2.2. Persuasive Sytem Design.....	6
2.3. Penelitian Terkait.....	8
BAB III METODE PENELITIAN.....	11
3.1. Langkah-Langkah Penelitian.....	11
3.2. Mengidentifikasi Fitur Menggunakan Studi Literatur.....	11
3.3. Membuat Matriks Pemetaan antara fitur yang diidentifikasi dengan prinsip-prinsip PSD.....	12
3.3. Studi Literatur.....	14
3.4. Wawancara.....	14
3.5. Rekomendasi.....	14
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	16
4.1 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17
4.1.1 Hasil Studi Literatur Paper.....	17
4.1.1.1 Hasil Perincian Fitur.....	20
4.1.1.2 Hasil Pengelompokan Fitur.....	30
4.1.2 Hasil Pemetaan Fitur Baru ke Persuasive System Design.....	50
4.1.2.1 Pembahasan Hasil 16 Fitur.....	53

4.1.3 Wawancara	57
4.1.4 Rekomendasi	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran	65



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Prinsip prinsip <i>Persuasive System Design</i>	11
Table 3.1 Pemetaan matriks untuk identifikasi fitur fitur... ..	17
Tabel 4.1.1 Identifikasi Paper Internasional	18
Tabel 4.1.2 Identifikasi 10 Paper	23
Tabel 4.1.13 Penggabungan Fitur yang sudah diidentifikasi	43
Tabel 4.1.14 Penjelasan paper 01.....	46
Tabel 4.1.15 Penjelasan paper 02.....	46
Tabel 4.1.16 Penjelasan paper 03.....	47
Tabel 4.1.17 Penjelasan paper 04.....	47
Tabel 4.1.18 Penjelasan paper 05.....	48
Tabel 4.1.19 Penjelasan paper 06.....	48
Tabel 4.1.20 Penjelasan paper 07.....	48
Tabel 4.1.21 Penjelasan paper 08.....	48
Tabel 4.1.22 Penjelasan paper 09.....	49
Tabel 4.1.23 Penjelasan paper 10.....	49
Tabel 4.1.24 Hasil Matriks Pemetaan <i>Persuasive System Design</i>	56
Tabel 4.1.25 Primary Task Support	58
Tabel 4.1.26 Dialogue Support	59
Tabel 4.1.27 System Credibility Support	60
Tabel 4.1.28 Sosial Support	61
Tabel 4.1.29 Hasil Wawancara	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode Secara Umum.....	12
Gambar 3.2 Metode Studi Literatur.....	13
Gambar 4.1.1 Grafik PSD.....	61
Gambar 4.1.2 Grafik Fitur Baru.....	61



Daftar Lampiran

Lampiran 1. Foto Wawancara Dengan Narasumber.....	68
---	----

