

ABSTRAK

Peningkatan gangguan kesehatan mental, khususnya pada remaja, telah menjadi isu global. Namun, hanya 2,6% remaja yang menggunakan fasilitas kesehatan mental, sementara 43,8% melakukan penanganan mandiri. Hal ini dapat disebabkan karena keterbatasan tenaga kesehatan terlatih, dukungan pemerintah yang kurang, dan stigma negatif yang menghambat pencarian bantuan profesional. Dalam upaya mengatasi masalah ini, diperlukan perancangan UI/UX aplikasi kesehatan mental yang dapat meningkatkan kesehatan mental remaja. Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX aplikasi kesehatan mental untuk remaja menggunakan metode *design thinking* dengan penerapan unsur gamifikasi dan wawasan ahli psikologis. Hasil pengujian 7 *task scenarios* menggunakan aplikasi Maze dengan melibatkan 8 responden mendapatkan hasil Maze Usability Score (MAUS) sebesar 93, yang berada dalam kategori “Tinggi”. Hasil ini menunjukkan bahwa perancangan UI/UX aplikasi kesehatan mental ini dapat dipahami dan digunakan oleh remaja. Berdasarkan hasil tersebut, perancangan UI/UX aplikasi kesehatan mental dengan penerapan elemen gamifikasi dapat menjadi cara yang efektif dalam memotivasi pengguna untuk aktif meningkatkan kesehatan mental serta menjaga kualitas hidup secara keseluruhan.

Kata Kunci: Kesehatan Mental, *User Interface*, *User Experience*, *Design Thinking*, Gamifikasi

ABSTRACT

The increase in mental health disorders, particularly among adolescents, has become a global concern. Despite this, only 2.6% of adolescents utilize mental health facilities, while 43.8% engage in self-treatment. This low utilization may be attributed to the limited availability of trained healthcare professionals, insufficient government support, and the negative stigma associated with seeking professional help. To address this issue, it is essential to design a UI/UX for a mental health application that can enhance adolescent mental health. This research focuses on designing the UI/UX of a mental health application for adolescents using design thinking methodologies, incorporating gamification elements and insights from psychological experts. The evaluation of seven task scenarios using the Maze application with eight respondents resulted in a Maze Usability Score (MAUS) of 93, categorized as "High," indicating that the UI/UX design of this mental health application is comprehensible and usable by adolescents. These results suggest that incorporating gamification elements in the UI/UX design of mental health applications can effectively motivate users to actively improve their mental health and maintain overall quality of life.

Keywords: *Mental Health, User Interface, User Experience, Design Thinking, Gamification*