

SKRIPSI

**Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Gamifikasi
untuk Mengelola Kecemasan pada Generasi Z dengan
Metode Agile DSDM**

Nizar Zeth Basalamah

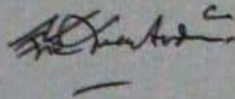
Pembimbing I : Erie Kresna Andana, S.Kom., MT
Pembimbing II : Dr. Tining Haryanti, S. Kom, M.M., M. Kom

Program Studi Informatika
Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surabaya
2026

LEMBAR PERSETUJUAN

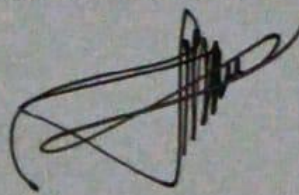
Telah diperiksa dan disetujui oleh Pembimbing I dan Pembimbing II untuk
Ujian Skripsi Informatika UMSurabaya:

Pembimbing I
Tanggal: 06 November 2025



Erie Kresna Andana, S.Kom., MT
NIDN. 0727067502

Pembimbing II
Tanggal: 06 November 2025



Dr. Tining Haryanti, S. Kom, M.M., M. Kom
NIDN. 0711108501

LEMBAR PEMBIMBING

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE BERBASIS GAMIFIKASI
UNTUK MENGELOLA KECEMASAN PADA GENERASI Z DENGAN
METODE AGILE DSDM**

Disusun untuk memenuhi persyaratan akademik gelar Sarjana
Di Program Studi Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Disusun oleh :

Nizar Zeth Basalamah
NIM. 20221337044

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing :

1. Erie Kresna Andana, S.Kom., MT

(.....)

2. Dr. Tining Haryanti, S. Kom, M.M., M. Kom

(.....)

LEMBAR PENGUJI

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE BERBASIS GAMIFIKASI
UNTUK MENGELOLA KECEMASAN PADA GENERASI Z DENGAN
METODE AGILE DSDM**

Disusun untuk memenuhi persyaratan akademik gelar Sarjana
Di Program Studi Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surabaya

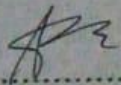
Disusun oleh :

Nizar Zeth Basalamah
NIM. 20221337044

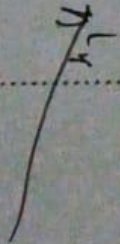
Disetujui oleh :

Dosen Penguji :

1. Ashr Hafiizh Tantri, S.Kom., M.Kom

(
.....)

2. Lukman Hakim, S.T., M.T

(
.....)

**LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE BERBASIS GAMIFIKASI
UNTUK MENGELOLA KECEMASAN PADA GENERASI Z DENGAN
METODE AGILE DSDM**

Disusun untuk memenuhi persyaratan akademik gelar Sarjana
di Program Studi Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surabaya
Disusun oleh:

Nizar Zeth Basalamah

NIM. 20221337044

Disetujui oleh,
Ketua Program Studi Informatika



Aswin Rosadi, S.Kom., M.T
NIDN. 0730068805

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik



Ir. Vippy Dharmawan, M.Ars
NIDN. 0707085902

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nizar Zeth Basalamah
NIM : 20221337044
Jurusan/ Program Studi : Informatika
Fakultas/ Program : Teknik

Adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil penjiplakan (plagiarisme) dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang telah saya cantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan dan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiarisme, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan akademik yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh rasa tanggung jawab untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 26 Januari 2026

buat pernyataan



Nizar Zeth Basalamah

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, kesehatan, kekuatan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga mampu melalui setiap proses, tantangan, dan keterbatasan dalam penyusunan skripsi ini hingga dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.
2. Bapak Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya beserta seluruh jajaran pimpinan universitas yang telah memberikan dukungan serta lingkungan akademik yang kondusif bagi penulis selama menempuh pendidikan.
3. Bapak Ir. Vippy Dharmawan, M.Ars. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surabaya yang telah memberikan arahan dan kebijakan akademik sebagai landasan bagi penulis dalam menyelesaikan studi.
4. Bapak Aswin Rosadi, S.Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi Informatika yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan akademik, serta dukungan kepada penulis sejak awal perkuliahan hingga tahap akhir penyusunan skripsi.
5. Bapak Erie Kresna Andana, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing I yang dengan penuh dedikasi, kesabaran, dan ketulusan telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran untuk membimbing, mengarahkan, dan memotivasi penulis dalam setiap tahap penyusunan skripsi ini.

6. Ibu Dr. Tining Haryanti, S.Kom., M.M., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh perhatian dan kesabaran telah memberikan bimbingan, saran, masukan, serta dorongan moral yang sangat berarti bagi penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Bapak Ashr Hafizh Tantri, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Penguji I dan Bapak Lukman Hakim, S.T., M.T. selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang konstruktif serta membuka wawasan penulis demi penyempurnaan skripsi ini.
8. Ibu Hetty Murdiyani, S.Psi., M.Kes. selaku pakar psikologi yang dengan penuh kesabaran dan keterbukaan telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta kontribusi keilmuan kepada penulis, meskipun berasal dari program studi yang berbeda.
9. Seluruh dosen dan staf di lingkungan Universitas Muhammadiyah Surabaya yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, serta pelayanan akademik dan administratif yang sangat berarti bagi penulis selama masa perkuliahan.
10. Orang tua tercinta yang selalu menjadi sumber doa, kasih sayang, dukungan, dan kekuatan utama bagi penulis, serta tidak pernah lelah memberikan semangat dalam setiap langkah perjalanan akademik penulis.
11. Kedua kakak penulis, Zahirah Zeth Basalamah dan Muhammad Nail Zeth Basalamah, yang senantiasa memberikan perhatian, semangat, dan dukungan moral, serta menjadi penguat bagi penulis dalam menghadapi berbagai tantangan selama perkuliahan dan penyusunan skripsi.
12. Kedua sepupu penulis, Muammar dan Nadhiv Basalamah, yang turut memberikan motivasi, semangat, dan dukungan kepada penulis sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat dilalui dengan lebih ringan.
13. Teman-teman seperjuangan yang telah berbagi cerita, pengalaman, kebersamaan, serta saling memberikan dukungan dan semangat selama menjalani masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
14. Sahabat-sahabat penulis yang selalu hadir menemani, mendengarkan, dan memberikan dukungan emosional serta motivasi, sehingga penulis mampu bertahan dan terus melangkah hingga skripsi ini terselesaikan.

15. Diri penulis sendiri, yang telah berusaha dengan sungguh-sungguh, belajar untuk bersabar, bangkit dari kelelahan, dan tetap bertanggung jawab hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai bagian dari proses pendewasaan diri.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

Surabaya, _____ 2026

Penulis

Nizar Zeth Basalamah

Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Gamifikasi untuk Mengelola Kecemasan pada Generasi Z dengan Metode Agile DSDM

Nama mahasiswa : Nizar Zeth Basalamah
Pembimbing I : Erie Kresna Andana, S.Kom., MT
Pembimbing II : Dr. Tining Haryanti, S. Kom, M.M., M. Kom

ABSTRAK

Generasi Z yang lahir antara tahun 1997–2012 menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari, seperti tekanan akademik, tuntutan karier, dan tekanan sosial yang dapat memicu stres serta gangguan kecemasan. Meskipun kesadaran akan pentingnya kesehatan mental semakin meningkat, banyak dari mereka yang masih enggan mencari bantuan profesional akibat stigma sosial, keterbatasan akses layanan psikologis, atau kurangnya pemahaman mengenai solusi yang tersedia. Berdasarkan Asia Care Survey tahun 2024, sekitar 61% Generasi Z Indonesia mengalami perubahan suasana hati (mood swing), 54% mengalami gangguan tidur, dan 37% mengaku sering merasa cemas. Selain itu, sekitar 91,82% pengguna smartphone di Indonesia didominasi oleh Generasi Z, menunjukkan potensi besar dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung pengelolaan kecemasan. Salah satu inovasi yang berkembang adalah Digital Health Interventions (DHI) berbasis aplikasi mobile. Ditemukan bahwa 89% laki-laki Generasi Z menyatakan ketertarikannya dalam bermain gim, sementara pada perempuan mencapai 56%. Oleh karena itu, pendekatan gamifikasi dipilih karena mampu meningkatkan keterlibatan pengguna melalui elemen permainan seperti tantangan harian, sistem level-up, dan penghargaan digital. Pendekatan ini dinilai relevan dengan karakter Generasi Z yang akrab dengan interaksi digital dan sistem reward. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi mobile berbasis gamifikasi yang berfokus pada pengelolaan kecemasan Generasi Z melalui fitur latihan pernapasan (4-7-8 Breathing), metode grounding, dan mini jurnal reflektif. Aplikasi ini dikembangkan dengan metode Gamifikasi dan Agile, menggunakan Firebase sebagai basis data utama. Dengan pendekatan interaktif dan menyenangkan, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam layanan digital mental health yang mampu membantu pengguna mengenali, memantau, dan mengelola tingkat kecemasannya secara mandiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi mobile berbasis gamifikasi yang dikembangkan mampu meningkatkan keterlibatan pengguna serta membantu Generasi Z dalam mengenali, memantau, dan mengelola kecemasan secara mandiri melalui fitur latihan pernapasan, grounding, dan jurnal reflektif yang terintegrasi secara digital.

Kata kunci: Generasi Z, Kecemasan, Kesehatan Mental Digital, Gamifikasi.

Development of a Gamification-Based Mobile Application for Managing Anxiety in Generation Z Using the Agile DSDM Method

By : Nizar Zeth Basalamah
Promotor : Erie Kresna Andana, S.Kom., MT
Co-Promotor : Dr. Tining Haryanti, S. Kom, M.M.,
M. Kom

ABSTRACT

Generation Z, born between 1997 and 2012, faces numerous challenges in daily life, including academic pressure, career demands, and social expectations that can trigger stress and anxiety disorders. Although awareness of mental health is increasing, many individuals in this cohort remain reluctant to seek professional help due to social stigma, limited access to psychological services, or a lack of understanding about available support options. According to the Asia Care Survey (2024), around 61% of Indonesia's Generation Z experiences mood swings, 54% suffer from sleep disturbances, and 37% frequently feel anxious. Furthermore, 91.82% of smartphone users in Indonesia belong to Generation Z, highlighting the significant potential of digital technology in supporting anxiety management. One promising approach is Digital Health Intervention (DHI) through mobile applications. Studies indicate that 89% of male and 56% of female Generation Z respondents express interest in gaming, making gamification a relevant strategy to enhance user engagement through features such as daily challenges, level-up systems, and digital rewards—elements well aligned with their digitally native and reward-oriented behavior. This research aims to develop a gamification-based mobile application that focuses on managing anxiety among Generation Z through features such as the 4-7-8 Breathing technique, grounding exercises, and a reflective mini-journal. The application was developed using gamification principles integrated with the Agile DSDM method and utilizes Firebase as the main database. Through an interactive and enjoyable approach, the system is designed to serve as an innovative digital mental health platform that enables users to self-recognize, monitor, and manage their anxiety levels independently. The findings show that the developed gamified mobile application successfully enhances user engagement and assists Generation Z in managing anxiety more effectively through integrated digital features for breathing exercises, grounding, and reflective journaling.

Key words: Generation Z, Anxiety, Digital Mental Health, Gamification

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGUJI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	16
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.2. Perumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4. Kontribusi dan Orisinalitas Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5. Batasan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.6. Sistematika Penulisan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Dasar Teori	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 DHI (Digital health interventions).....	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Generasi Z.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Dynamic Systems Development Method (DSDM)	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Indikator Kecemasan: GAD-7 (Generalized Anxiety Disorder-7).....	Error! Bookmark not defined.
2.1.5 Pendekatan Gamifikasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.6 Teknik Kecemasan	Error! Bookmark not defined.
2.2 Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
2.3 Analisa Kebaruan Penelitian	Error! Bookmark not defined.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1 Tahapan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Pengolahan Data	Error! Bookmark not defined.
3.4 Rancangan atau Design yang diusulkan.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.1. Desain Antarmuka (UI/UX)	Error! Bookmark not defined.
3.4.2. Perancangan Tema Warna Antarmuka.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.3. Psikologi Bentuk (Shape Psychology) dalam Desain Ikon .	Error! Bookmark not defined.
3.4.4. Rancangan dan Fitur Gamifikasi	Error! Bookmark not defined.
3.4.5. GAD-7 In-App Questionnaire	Error! Bookmark not defined.
3.4.6. Use Case Diagram.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.7. Activity Diagram	Error! Bookmark not defined.
3.4.8. Sequence Diagram.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.9. Class Diagram	Error! Bookmark not defined.
3.4.10. Deployment Diagram.....	Error! Bookmark not defined.
3.5 Kebutuhan Sistem	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Kebutuhan Fungsional	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 Kebutuhan Non-Fungsional	Error! Bookmark not defined.
3.6 Teknik Pengujian Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.1 Flowchart Pengujian Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.2 Black Box Testing.....	Error! Bookmark not defined.
3.7 Rencana Evaluasi	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL dan PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1 Hasil Pengembangan Aplikasi	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Implementasi Antarmuka (UI/UX)	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Implementasi Fitur Gamifikasi.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Implementasi GAD-7 In-App Questionnaire	Error! Bookmark not defined.
4.1.4 Implementasi Sistem Poin, Badge, dan Misi	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pengujian Aplikasi.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Hasil Pengujian Blackbox	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Pengujian Firebase	Error! Bookmark not defined.
4.2.3 Pengujian Kinerja dan Kestabilan Aplikasi ...	Error! Bookmark not defined.
4.2.4 Pengujian Pakar IT	Error! Bookmark not defined.

4.3	Hasil Pengujian Data Kuesioner	Error! Bookmark not defined.
4.3.1	Hasil Kuesioner Pra-Pemakaian	Error! Bookmark not defined.
4.3.2	Hasil Kuesioner Pasca-Pemakaian	Error! Bookmark not defined.
4.4	Analisis Efektivitas Aplikasi	Error! Bookmark not defined.
4.4.1	Analisis Efektivitas Gamifikasi.....	Error! Bookmark not defined.
4.4.2	Analisis Efektivitas Teknik Kecemasan.....	Error! Bookmark not defined.
4.4.3	Analisis Efektivitas GAD-7 sebagai Indikator.	Error! Bookmark not defined.
4.4.4	Kesesuaian Aplikasi dengan Kebutuhan Generasi Z....	Error! Bookmark not defined.
4.4.5	Keterkaitan Hasil dengan Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		Error! Bookmark not defined.
Lampiran		Error! Bookmark not defined.
BIODATA PENULIS		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Metode.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.1 Penjelasan Tahapan SDLC.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Kuesioner Pra-Pemakaian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.3 Kuesioner Pasca-Pemakaian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.4 Perancangan Tema Warna Antarmuka	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.5 Fitur & Parameter Gamifikasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.6 Pertanyaan GAD-7 (Generalized Anxiety Disorder - 7 Item)	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Tabel 3.7 Use Case : Melakukan Login	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.8 Use Case : Melakukan Register.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.9 Use Case : Melihat Halaman Utama	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.10 Use Case : Melihat Misi Harian/Mingguan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.11 Use Case : Melakukan Tes GAD-7	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.12 Use Case : Melakukan Latihan Pernapasan (4-7-8 Breathing)	Error! Bookmark not defined.
not defined.	
Tabel 3.13 Use Case : Melakukan Grounding.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.14 Use Case : Melakukan Latihan CBT	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.15 Use Case : Melakukan Pencatatan Jurnal / Diary Mini.....	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Tabel 3.16 Use Case : Melihat Profil.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.17 Use Case : Melihat Achievement	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.18 Use Case : Melihat Weekly Recap.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.19 Use Case : Melihat Menu Dekorasi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.20 Tabel Kebutuhan Fungsional Aplikasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.21 Tabel Kebutuhan Non-Fungsional Aplikasi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.22 Tabel Penjelasan Black Box Testing	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Hasil Pengolahan Uji Validitas Pra-Pemakaian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Hasil Pengolahan Uji Reabilitas Pra-Pemakaian...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Hasil Pengolahan Uji Validitas Pasca-Pemakaian .	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Hasil Pengolahan Uji Reabilitas Pasca-Pemakaian	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gangguan Kesehatan Mental Pada Gen Z Indonesia Asia Care Survey, 2024	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.1 Development System Development Methodology.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.2 Activity Diagram Misi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.3 Activity Diagram Profil.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.4 Sequence Diagram (Breathing Misi)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.5 Sequence Diagram (Grounding Misi)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.6 Sequence Diagram (GAD-7 Misi)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.7 Sequence Diagram (Profil).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.8 Class Diagram Aplikasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.9 Deployment Diagram Aplikasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.10 Flowchart Pengujian Sistem	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 UI Login.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2 UI Register	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 UI Utama	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4 UI Profil.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.5 UI Daftar Tema	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6 UI Pilih Tema	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.7 UI Light	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.8 UI Cyber Mint	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.9 UI Ocean.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.10 UI Sakura	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.11 UI Catatan Harian	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.12 UI Tembok Dekorasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.13 UI Daftar Misi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.14 UI GAD-7.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Endorsement Letter Abstract	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Surat Keterangan Bebas Pinjam Perpustakaan.	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Surat Keterangan Bebas Plagiasi Turnitin	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 SPSS Pra-Pemakaian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 SPSS Pasca-Pemakaian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Surat Pernyataan Pakar / Ahli Psikologi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Pengujian Sistem Oleh Pakar IT	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Surat Pernyataan UI/UX Pakar Psikologi.....	Error! Bookmark not defined.