

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI TERAPI KOGNITIF  
PERILAKUAN UNTUK SOLUSI GANGGUAN KECEMASAN  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Idham Muhamad Irfani**

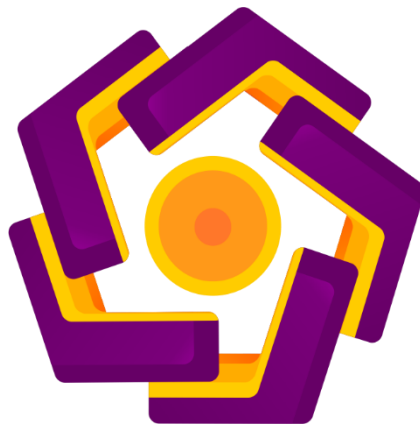
**18.21.1198**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI TERAPI KOGNITIF  
PERILAKUAN UNTUK SOLUSI GANGGUAN KECEMASAN  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Idham Muhamad Irfani**

**18.21.1198**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI TERAPI KOGNITIF  
PERILAKUAN UNTUK SOLUSI GANGGUAN KECEMASAN  
BERBASIS ANDROID**

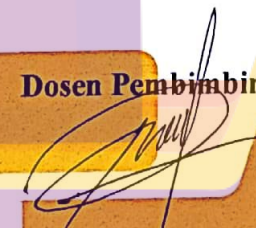
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Idham Muhamad Irfani**

18.21.1198

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 02 Januari 2020

**Dosen Pembimbing,**



**Ainal Yaqin, M.Kom.**  
**NIK. 190302255**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI TERAPI KOGNITIF  
PERILAKUAN UNTUK SOLUSI GANGGUAN KECEMASAN  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Idham Muhamad Irfani**

**18.21.1198**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Januari 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Drs. Bambang Sudaryatno, M.M.**  
**NIK. 190302029**

**Hartatik, S.T., M.Cs.**  
**NIK. 190302232**

**Ainul Yaqin, M.Kom.**  
**NIK. 190302255**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Januari 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si., M.T.**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi mana pun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Januari 2020



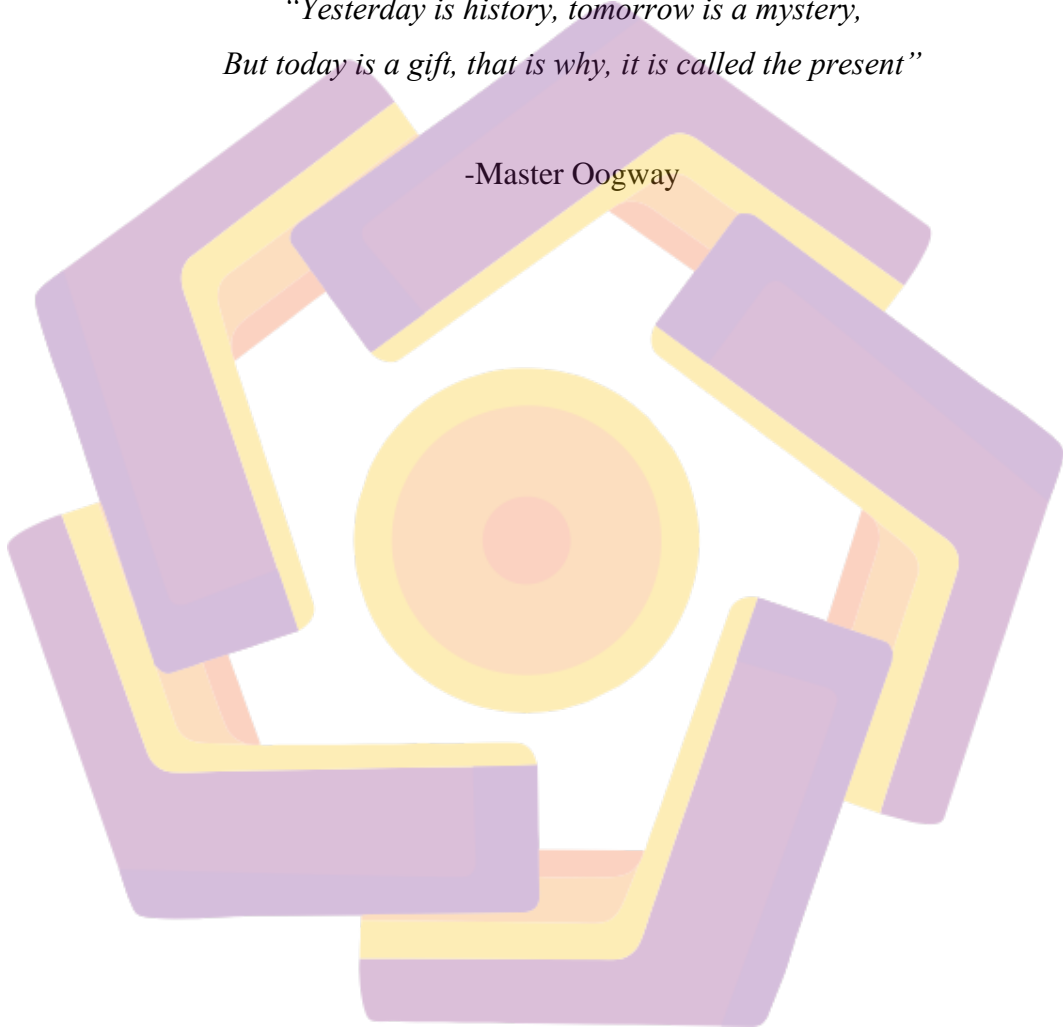
Idham Muhamad Irfani

NIM. 18.21.1198

## MOTTO

*“Yesterday is history, tomorrow is a mystery,  
But today is a gift, that is why, it is called the present”*

-Master Oogway



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas berkat rahmat dan kuasanya telah memberikan kemudahan dan kelancaran kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan ini penulis ingin mempersembahkan karya yang sederhana ini kepada :

1. Kedua orang tua beserta keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis sehingga menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Ainul Yaqin, M.Kom, selaku dosen pembimbing penulis yang telah meluangkan waktunya serta memberikan arahan kepada penulis.
3. Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, Bapak Ardian Praptomojati, S.Psi., M.Psi, Alfinurin Istiqomah, Monica Mega Purnamasari dan Gilas Raafi A. yang telah memberikan proyek dan materi seputar terapi kognitif perilaku untuk mengatasi gangguan kecemasan sebagai bahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh guru, dosen dan mentor yang sudah membagikan ilmunya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh pihak yang ikut berpartisipasi membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Terapi Kognitif Perilaku Untuk Solusi Gangguan Kecemasan Berbasis Android”. Selawat beserta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bimbingan dan arahan serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Program Studi S1 Informatika.
4. Bapak Ainul Yaqin, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberi arahan serta bimbingan kepada penulis.
5. Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, Bapak Ardian Praptomojati, S.Psi., M.Psi, Alfinurin Istiqomah, Monica Mega Purnamasari dan Gilas Raafi A. yang telah memberikan proyek dan materi untuk skripsi ini.
6. Bapak Drs. Asro Nasiri, M.Kom, Bapak Arif Dwi Laksito, M.Kom dan segenap pegawai **Innovation Center AMIKOM**.
7. Keluarga yang telah memberikan dukungan serta doa demi kelancaran penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman Komsis X seperjuangan mahasiswa/i transfer yang telah berbagi kisah selama kuliah.
9. Teman-teman perantauan angkatan 2015 Payakumbuh dan Kontrakan Sayang Agus.
10. Serta seluruh pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini.



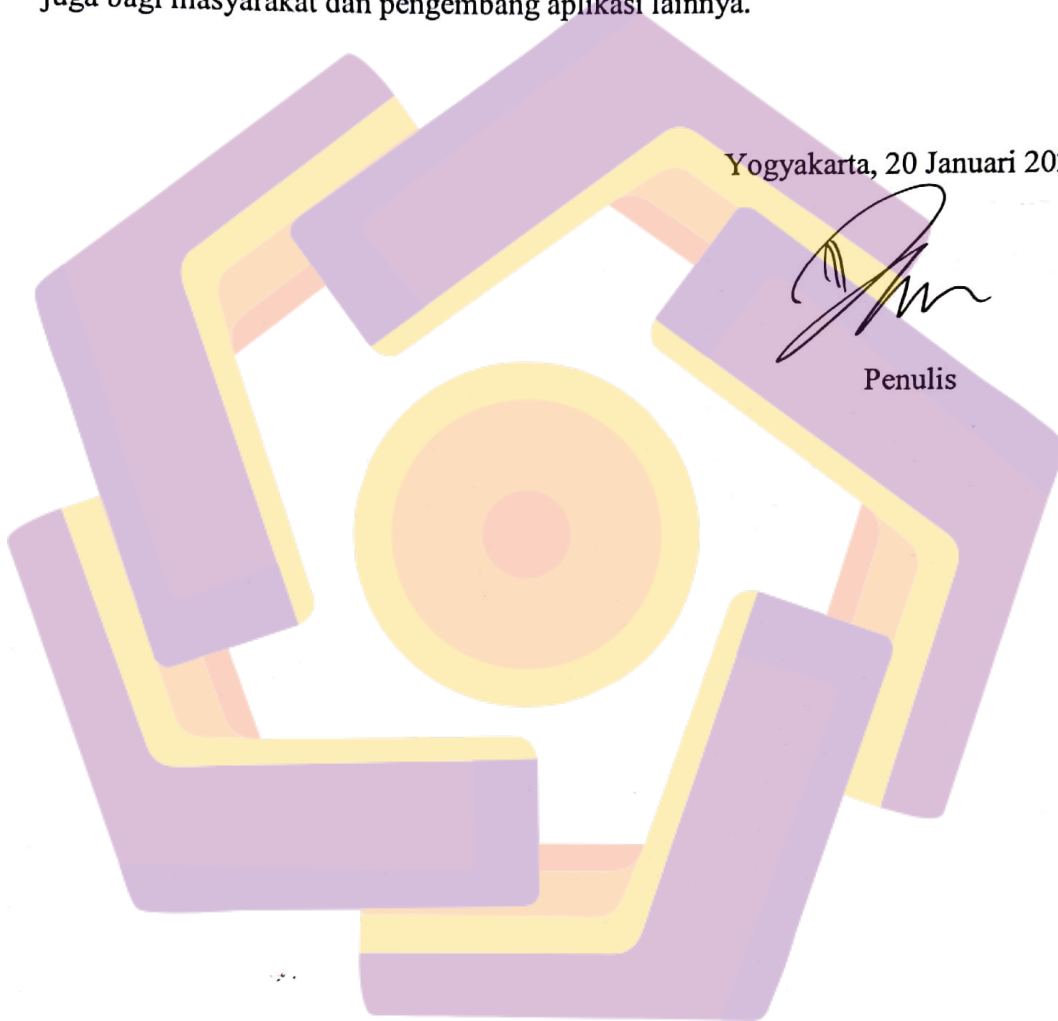
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Maka dari itu penulis sangat berharap adanya saran dan kritik yang membangun sebagai bahan pelajaran dan perbaikan penulis ke depannya.

Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat tidak hanya bagi penulis tetapi juga bagi masyarakat dan pengembang aplikasi lainnya.

Yogyakarta, 20 Januari 2020



Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	I
HALAMAN JUDUL.....	II
PERSETUJUAN .....	III
PENGESAHAN .....	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO .....	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR .....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR GAMBAR.....	XV
INTISARI.....	XVIII
ABSTRACT.....	XIX
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN .....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Pengembangan .....	4
1.6.3 Metode Analisis .....	5
1.6.4 Metode Perancangan .....	5
1.6.5 Metode Pembuatan.....	5

1.6.6	Metode Pengujian.....	6
1.7	SISTEMATIKA PENULISAN .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>8</b>
2.1	TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.2	DASAR TEORI.....	12
2.2.1	Kecemasan .....	12
2.2.2	Aspek-aspek Kecemasan.....	13
2.2.3	Cognitive Behavioral Therapy (CBT).....	14
2.2.4	Android .....	14
2.2.5	Basis Data .....	17
2.2.6	ERD (Entity Relationship Diagram).....	17
2.2.7	SDLC (System Development Life Cycle).....	20
2.2.8	Model Waterfall .....	20
2.2.9	DFD (Data-Flow Diagram).....	21
2.2.10	API (Application Programming Interface).....	22
2.3	ANALISIS SISTEM .....	22
2.3.1	Analisis PIECES .....	23
2.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	23
2.3.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	23
2.4	PENGUJIAN SISTEM .....	24
2.4.1	Pengujian White-box.....	24
2.4.2	Pengujian Black-box .....	24
2.4.3	Pengujian Kelayakan.....	24
2.5	BAHASA PEMROGRAMAN .....	28
2.5.1	Kotlin .....	29
2.5.2	Java.....	29
2.5.3	PHP .....	30
2.6	PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN .....	30
2.6.1	Android Studio.....	30
2.6.2	Android SDK (Software Development Kit).....	31

2.6.3	JDK (Java Development Kit).....	32
2.6.4	MySQL.....	32
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>33</b>
3.1	GAMBARAN UMUM.....	33
3.2	ANALISIS SISTEM .....	34
3.2.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	34
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	37
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	39
3.3	PENGUMPULAN DATA .....	41
3.3.1	Studi Literatur .....	41
3.3.2	Wawancara .....	41
3.4	PERANCANGAN SISTEM.....	41
3.4.1	Perancangan Proses.....	42
3.4.2	Perancangan Struktur Menu .....	51
3.4.3	Perancangan Basis Data .....	52
3.4.4	Perancangan Antar Muka Aplikasi .....	55
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL .....</b>		<b>67</b>
4.1	IMPLEMENTASI.....	67
4.2	SPESIFIKASI PENGEMBANGAN SISTEM .....	67
4.2.1	Perangkat Keras (Hardware).....	67
4.2.2	Perangkat Lunak (Software) .....	68
4.3	BASIS DATA .....	68
4.3.1	Tabel User .....	69
4.3.2	Tabel Result .....	70
4.3.3	Tabel Article.....	71
4.4	API (APPLICATION PROGRAMMING INTERFACE).....	71
4.4.1	API Login.....	72
4.4.2	API Register .....	72
4.4.3	API Profile .....	73
4.4.4	API Update Profile.....	74

4.4.5	API Update Progress .....	75
4.4.6	API Article .....	76
4.4.7	API Send Result .....	76
4.4.8	API Change Password.....	77
4.5	ANTARMUKA APLIKASI.....	78
4.5.1	Halaman Splash Screen.....	78
4.5.2	Halaman Intro.....	80
4.5.3	Halaman Login.....	81
4.5.4	Halaman Register .....	84
4.5.5	Halaman Menu Utama / Home .....	85
4.5.6	Halaman Sub-Menu Terapi.....	88
4.5.7	Halaman Detail Terapi .....	90
4.5.8	Halaman Menu Artikel.....	102
4.5.9	Halaman Detail Artikel .....	104
4.5.10	Halaman Menu Profile .....	105
4.5.11	Halaman Edit Profile.....	106
4.5.12	Halaman Ganti Password .....	108
4.5.13	Halaman Petunjuk .....	109
4.5.14	Halaman Tentang .....	110
4.6	PENGUJIAN APLIKASI.....	111
4.6.1	White-box Testing.....	111
4.6.2	Black-box Testing .....	111
4.6.3	Pengujian Kelayakan.....	114
BAB V PENUTUP.....		126
5.1	KESIMPULAN.....	126
5.2	SARAN.....	127
DAFTAR PUSTAKA .....		128
LAMPIRAN.....		130

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Sistem.....	10
Tabel 2.2 Sejarah perkembangan Android.....	15
Tabel 2.3 Simbol-simbol dalam ERD .....	18
Tabel 2.4 Kategori Kelayakan.....	25
Tabel 2.5 Skala Likert.....	28
Tabel 3.1 Hasil Analisis PIECES.....	35
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras Untuk Pembuatan Aplikasi .....	38
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras Untuk Pengujian.....	38
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak Untuk Pembuatan Aplikasi.....	39
Tabel 3.5 Kebutuhan Perangkat Lunak Untuk Pengujian.....	39
Tabel 3.6 Struktur Tabel <i>User</i> .....	53
Tabel 3.7 Struktur Tabel <i>Article</i> .....	54
Tabel 3.8 Struktur Tabel <i>Result</i> .....	54
Tabel 4.1 Perangkat Keras Peneliti Untuk Pembuatan Aplikasi.....	67
Tabel 4.2 Perangkat Keras Peneliti Untuk Pengujian Aplikasi.....	68
Tabel 4.3 Perangkat Lunak Peneliti Untuk Pembuatan Aplikasi.....	68
Tabel 4.4 Perangkat Lunak Peneliti Untuk Pengujian Aplikasi.....	68
Tabel 4.5 Pengujian <i>Black-box</i> Aplikasi.....	112
Tabel 4.6 Data Nilai Kelayakan Oleh Responden .....	114
Tabel 6.7 Bobot Kriteria Indikator.....	116
Tabel 4.8 Kategori Kelayakan Segi <i>Correctness</i> .....	118
Tabel 4.9 Kategori Kelayakan Segi <i>Reliability</i> .....	120
Tabel 4.10 Kategori Kelayakan Segi <i>Integrity</i> .....	122
Tabel 4.11 Kategori Kelayakan Segi <i>Usability</i> .....	124

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Notasi Kardinalitas <i>Information Engineering</i> .....	19
Gambar 2.2 Ilustrasi Model Waterwall.....	21
Gambar 2.3 Komponen DFD.....	22
Gambar 3.1 Diagram Konteks.....	42
Gambar 3.2 DFD Level 1.....	45
Gambar 3.3 DFD Level 2 Proses Login <i>User</i> .....	46
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses Register <i>User</i> .....	47
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses Menu Terapi.....	48
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses Sub-Menu Terapi.....	48
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses Detail Terapi.....	49
Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses Edit <i>Profile</i> .....	50
Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses Ganti <i>Password User</i> .....	51
Gambar 3.10 Rancangan Struktur Menu Aplikasi.....	52
Gambar 3.11 Entity Relation Diagram.....	53
Gambar 3.12 Tampilan Splash Screen.....	56
Gambar 3.13 Tampilan Halaman Intro.....	56
Gambar 3.14 Tampilan Login Pengguna.....	57
Gambar 3.15 Tampilan Register Pengguna.....	58
Gambar 3.16 Tampilan Menu Utama ( <i>Home</i> ).....	59
Gambar 3.17 Tampilan Menu Utama ( <i>Artikel</i> ).....	59
Gambar 3.18 Tampilan Menu Utama ( <i>Profile</i> ).....	60
Gambar 3.19 Tampilan Sub-menu Terapi.....	61
Gambar 3.20 Tampilan Detail Terapi.....	62
Gambar 3.21 Tampilan Detail Artikel.....	63
Gambar 3.22 Tampilan Ubah <i>Profile</i> .....	64
Gambar 3.23 Tampilan Ganti <i>Password</i> Pengguna.....	65
Gambar 3.24 Tampilan Petunjuk Aplikasi.....	65
Gambar 3.25 Tampilan Tentang Aplikasi.....	66
Gambar 4.1 Kode Pembuatan Basis Data.....	69

Gambar 4.2 Kode Pembuatan Tabel <i>User</i> .....	69
Gambar 4.3 Hasil Pembuatan Tabel <i>User</i> .....	69
Gambar 4.4 Kode Pembuatan Tabel <i>Result</i> .....	70
Gambar 4.5 Hasil Pembuatan Tabel <i>Result</i> .....	70
Gambar 4.6 Kode Pembuatan Tabel <i>article</i> .....	71
Gambar 4.7 Hasil Pembuatan Tabel <i>Article</i> .....	71
Gambar 4.8 Implementasi Pembuatan API <i>Login</i> .....	72
Gambar 4.9 Implementasi Pembuatan API Register.....	73
Gambar 4.10 Implementasi Pembuatan API Profile .....	74
Gambar 4.11 Implementasi Pembuatan API <i>Update Profile</i> .....	75
Gambar 4.12 Implementasi Pembuatan API <i>Update Progress</i> .....	76
Gambar 4.13 Implementasi Pembuatan API <i>Article</i> .....	76
Gambar 4.14 Implementasi Pembuatan API <i>Send Result</i> .....	77
Gambar 4.15 Implementasi Pembuatan API <i>Change Password</i> .....	78
Gambar 4.16 Antarmuka Halaman <i>Splash Screen</i> .....	79
Gambar 4.17 Potongan Kode Halaman <i>Splash Screen</i> .....	79
Gambar 4.18 Antarmuka Halaman Intro.....	80
Gambar 4.19 Potongan Kode Halaman Intro .....	81
Gambar 4.20 Antarmuka Halaman <i>Login</i> .....	82
Gambar 4.21 Potongan Kode Halaman <i>Login</i> .....	83
Gambar 4.22 Antarmuka Halaman Register .....	84
Gambar 4.23 Potongan Kode Halaman Register .....	85
Gambar 4.24 Antarmuka Halaman Utama / <i>Home</i> .....	86
Gambar 4.25 Potongan Kode Halaman Utama .....	87
Gambar 4.26 Potongan Kode Halaman Utama <i>Home</i> .....	88
Gambar 4.27 Antarmuka Sub-Menu Terapi.....	89
Gambar 4.28 Potongan Kode Halaman Sub-Menu Terapi .....	89
Gambar 4.29 Antarmuka Detail Terapi Tulisan dan Gambar .....	90
Gambar 4.30 Potongan Kode Detail Terapi Tulisan dan Gambar .....	91
Gambar 4.31 Antarmuka Detail Terapi Suara.....	91
Gambar 4.32 Potongan Kode Detail Terapi Suara.....	92



Gambar 4.33 Antarmuka Detail Terapi Video.....	93
Gambar 4.34 Potongan Kode Detail Terapi Video .....	93
Gambar 4.35 Antarmuka Detail Terapi Pilihan Ganda.....	94
Gambar 4.36 Potongan Kode Detail Terapi Pilihan Ganda .....	95
Gambar 4.37 Antarmuka Detail Terapi Pilihan <i>Checklist</i> .....	96
Gambar 4.38 Potongan Kode Detail Terapi Pilihan <i>Checklist</i> .....	96
Gambar 4.39 Antarmuka Detail Terapi Termometer.....	97
Gambar 4.40 Potongan Kode Detail Terapi Termometer .....	98
Gambar 4.41 Antarmuka Detail Terapi Cari Kata .....	99
Gambar 4.42 Potongan Kode Detail Terapi Cari Kata .....	100
Gambar 4.43 Antarmuka Detail Terapi Hubungkan kalimat .....	101
Gambar 4.44 Potongan Kode Detail Terapi Hubungkan Kata.....	102
Gambar 4.45 Antarmuka Halaman Menu Artikel.....	103
Gambar 4.46 Potongan Kode Halaman Menu Artikel.....	103
Gambar 4.47 Antarmuka Halaman Detail Artikel .....	104
Gambar 4.48 Potongan Kode Halaman Detail Artikel.....	105
Gambar 4.49 Antarmuka Halaman Menu <i>Profile</i> .....	106
Gambar 4.50 Potongan Kode Halaman Menu <i>Profile</i> .....	106
Gambar 4.51 Antarmuka Halaman Edit <i>Profile</i> .....	107
Gambar 4.52 Potongan Kode Halaman Edit <i>Profile</i> .....	107
Gambar 4.53 Antarmuka Halaman Ganti <i>Password</i> .....	108
Gambar 4.54 Potongan Kode Halaman Ganti <i>Password</i> .....	108
Gambar 4.55 Antarmuka Halaman Petunjuk .....	109
Gambar 4.56 Potongan Kode Halaman Petunjuk .....	109
Gambar 4.57 Antarmuka Halaman Tentang .....	110
Gambar 4.58 Potongan Kode Halaman Tentang.....	110
Gambar 4.59 Keterangan Hasil <i>Compile</i> Kode Program.....	111
Gambar 4.60 Perbandingan Kelayakan Segi <i>Correctness</i> .....	118
Gambar 4.61 Perbandingan Kelayakan Segi <i>Reliability</i> .....	121
Gambar 4.62 Perbandingan Kelayakan Segi <i>Integrity</i> .....	123
Gambar 4.63 Perbandingan Kelayakan Segi <i>Usability</i> .....	125

## INTISARI

Berdasarkan data hasil Riset Kesehatan Dasar tahun 2018 menunjukkan bahwa prevalensi gangguan mental emosional penduduk di Indonesia naik dari 6% menjadi 9.8% dari tahun 2013 sampai 2018. Gangguan kecemasan termasuk ke dalam gangguan mental emosional, kondisi kecemasan yang dialami berbeda dengan orang normal kebanyakan. Orang dengan kondisi ini akan merasa sangat khawatir terhadap berbagai hal, merasa gelisah terus-menerus, kesulitan berkonsentrasi dan dapat mengganggu aktivitas sehari-hari.

Dengan membangun aplikasi terapi kognitif perilaku berbasis Android, maka penderita gangguan kecemasan tidak lagi disulitkan harus bertemu secara langsung dengan psikolog. Tetapi cukup dilakukan melalui *smartphone* sehingga dapat mengurangi beban biaya, efisiensi waktu, fleksibel dan dapat diakses dengan mudah. Aplikasi memiliki fitur untuk melakukan terapi selama tiga hari, selain itu pengguna juga dapat membaca artikel seputar kesehatan mental.

Hasil pengujian kelayakan aplikasi oleh responden menunjukkan tingkat kelayakan aplikasi yang dibuat dari segi *correctness* adalah sebesar 60% (sangat layak), dari segi *reliability* adalah sebesar 60% (layak), dari segi *integrity* adalah sebesar 50% (sangat layak), dan dari segi *usability* adalah sebesar 60% (layak).

**Kata Kunci:** aplikasi android, gangguan kecemasan, terapi kognitif perilaku

## ***ABSTRACT***

*Based on data from the RISKESDAS in 2018 showed that the prevalence of mental-emotional disorders of the population in Indonesia rose from 6% to 9.8% from 2013 to 2018. Anxiety disorders are included in mental-emotional disorders, anxiety conditions experienced are different from most normal people. People with this condition will feel very worried about various things, feel restless constantly, difficulty concentrating and can interfere with daily activities.*

*By building an Android-based cognitive behavioral therapy application, sufferers of anxiety disorders no longer must have to meet directly with a psychologist. But it can be done through a smartphone so that it can cut the burden of costs, time efficiency, flexibility and can be accessed easily. The application has a feature to conduct therapy for three days, besides that users can also read articles about mental health.*

*The results of the appropriateness testing by respondents show the level of appropriateness of applications made in terms of correctness is 60% (very decent), in terms of reliability is 60% (decent), in terms of integrity is 50% (very decent), and in terms of usability is 60% (decent).*

***Keywords:*** *android application, anxiety disorders, cognitive behavioral therapy*