

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan yang telah dilakukan penulis pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi terapi kognitif perilaku untuk solusi gangguan kecemasan ini telah berhasil dibuat. Aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah dan interaktif untuk mengatasi gangguan kecemasan secara mandiri tanpa bantuan psikolog.
2. Aplikasi ini dapat digunakan kapan dan di mana saja selama pengguna terhubung ke dalam jaringan internet. Aplikasi juga dapat menyimpan informasi *user* dan hasil terapi yang telah dilakukan. Selain itu aplikasi juga dapat menampilkan artikel-artikel seputar kesehatan mental yang dapat berguna bagi *user*.
3. Analisis yang dilakukan untuk pembuatan aplikasi ini meliputi analisis PIECES, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan. Tahap perancangan meliputi perancangan diagram alir data, struktur menu, basis data dan antar muka aplikasi.
4. Berdasarkan pengujian kelayakan aplikasi oleh responden, tingkat kelayakan aplikasi terapi kognitif perilaku untuk solusi gangguan kecemasan ini 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).

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat penulis berikan untuk pengembangan lanjut aplikasi ini yaitu:

1. Pengembangan fasilitas web admin untuk mengelola tahap-tahap terapi secara *online* dan penambahan konten artikel sehingga pembaharuan aplikasi bisa lebih mudah dan cepat.
2. Pengembangan pada *mini-game* cari kata dan hubungkan kata yang lebih baik dan mudah dimainkan oleh pengguna.
3. Penambahan fitur ganti tema aplikasi sesuai dengan keinginan pengguna sehingga aplikasi lebih menarik.
4. Penambahan fitur sosial antar sesama pengguna aplikasi sehingga dapat berinteraksi dan berbagi cerita seputar gangguan kecemasan.