

LAPORAN INDIVIDU KUKERTA
SOSIALISASI PLATFORM DIGITAL "RUANGHASAN" SEBAGAI
MEDIA DIGITAL HEALING KEPADA MAHASISWA UIN SULTAN
MAULANA HASANUDDIN BANTEN

Disusun untuk memenuhi laporan kegiatan KUKERTA
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh:
Nama : Haeva Salsabila
NIM : 231730024

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN
2026

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan individu KUKERTA ini telah disusun oleh:

Nama : Haeva Salsabila
NIM : 231730024
Program Studi : Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Kegiatan : Sosialisasi Platform Digital “RuangHasan” sebagai
Media Digital Healing kepada Mahasiswa UIN Sultan
Maulana Hasanuddin Banten
Tempat Kegiatan : Rumah Masing-masing
Waktu Kegiatan : 19 Juni 2026

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan sebagai laporan pelaksanaan kegiatan KUKERTA pada Program Studi Informatika.

Serpong, 24 Juni 2026

Dosen Pembimbing,

Mahasiswa,

Dr. Birru Muqdamien M.Kom
NIP/NIDN. 198509172018011002

Haeva Salsabila
NIM. 231730024

Mengetahui,
Ketua Program Studi Informatika

Ahmad Tabrani, M.T.I
NIP/NIDN. 198509172018011002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan individu KUKERTA yang berjudul “Sosialisasi Platform Digital RuangHasan sebagai Media Digital Healing kepada Mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten” dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan KUKERTA yang dilakukan melalui sosialisasi Platform Digital “RuangHasan” kepada mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu peserta memahami manfaat, alur penggunaan, serta penerapan project/program/aplikasi yang telah dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan dukungan selama kegiatan berlangsung hingga penyusunan laporan ini, terutama kepada:

1. Ahmad Tabrani, M.T.I;
2. Dr. Birru Muqdamien M.Kom;
3. Christine Cecylia Munthe, S.Kom., M.T.I dan seluruh Kelompok Riset Human-Computer Interaction and Visualization (KR HCIV) - Pusat Riset Sains Data dan Informasi (PRSDI);
4. Mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang menjadi peserta sosialisasi;
5. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan KUKERTA.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar laporan ini dapat menjadi lebih baik. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Serpong, 24 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	5
BAB I PENDAHULUAN	7
1.1 Latar Belakang	7
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Kegiatan	8
1.4 Manfaat Kegiatan	8
BAB II GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN.....	9
2.1 Gambaran Umum Project.....	9
2.2 Kebutuhan Pengguna.....	9
2.3 Sasaran Kegiatan	9
BAB III METODE PELAKSANAAN KEGIATAN.....	11
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	11
3.2 Peserta Kegiatan	11
3.3 Bentuk Kegiatan	11
3.4 Materi Sosialisasi	11
3.5 Tahapan Pelaksanaan	12
BAB IV HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN.....	14
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi	14
4.2 Hasil Kegiatan	14
4.3 Dokumentasi Kegiatan	17
BAB V PENUTUP.....	18
5.1 Kesimpulan.....	18

5.2	Saran	18
LAMPIRAN		20
Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi.....		20
Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta		20
Lampiran 3. Materi Sosialisasi.....		21

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) merupakan salah satu kegiatan akademik yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki melalui kegiatan yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaannya, kegiatan KUKERTA dapat dilakukan melalui kegiatan sosialisasi, pendampingan, edukasi, maupun pengenalan suatu program kepada sasaran tertentu.

Pada Program Studi Informatika, kegiatan KUKERTA dapat diarahkan pada penerapan teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat dilakukan adalah sosialisasi project, program, atau aplikasi yang dikembangkan oleh mahasiswa kepada sasaran kegiatan. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya membuat luaran berbasis teknologi, tetapi juga menjelaskan cara penggunaan, manfaat, dan alur kerja luaran tersebut kepada calon pengguna.

Berdasarkan hal tersebut, laporan ini disusun untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Platform Digital “RuangHasan” kepada mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Kegiatan ini dilaksanakan agar peserta dapat memahami fungsi, manfaat, serta cara penggunaan project/program/aplikasi yang telah dibuat, sehingga project/program/aplikasi tersebut dapat digunakan secara lebih tepat dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan sosialisasi Platform Digital “RuangHasan” kepada mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten?
2. Apa saja materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi tersebut?

3. Bagaimana hasil dan dokumentasi dari pelaksanaan kegiatan sosialisasi?

1.3 Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Platform Digital “RuangHasan” kepada mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Memberikan pemahaman kepada peserta mengenai manfaat dan cara penggunaan project/program/aplikasi yang disosialisasikan.
3. Mendokumentasikan hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi sebagai bentuk laporan kegiatan KUKERTA.

1.4 Manfaat Kegiatan

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, peserta, dan Program Studi Informatika. Bagi mahasiswa, kegiatan ini menjadi sarana untuk melatih kemampuan komunikasi, penyampaian materi, dan penerapan hasil project/program/aplikasi kepada pengguna. Bagi peserta, kegiatan ini dapat membantu memahami cara penggunaan project/program/aplikasi yang disosialisasikan. Bagi Program Studi Informatika, kegiatan ini dapat menjadi dokumentasi kegiatan mahasiswa dalam menerapkan ilmu teknologi informasi secara langsung.

BAB II

GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN

2.1 Gambaran Umum Project

Platform digital yang disosialisasikan dalam kegiatan ini adalah RuangHasan, sebuah platform digital healing yang dirancang untuk membantu mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten dalam mengelola stres akademik. Platform ini dikembangkan berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan tingginya tingkat stres akademik di kalangan mahasiswa akibat beban tugas, tekanan pencapaian, dan manajemen waktu yang kurang optimal. RuangHasan memiliki empat fitur utama: (1) Curhat Anonim berbasis AI chat empatik, (2) Mood Tracking untuk pemantauan kondisi emosional, (3) Relaksasi Digital berupa konten audio dan visual, serta (4) Ruang Spiritual sebagai sarana refleksi diri. Prototype platform ini dikembangkan menggunakan Figma dengan pendekatan Human Computer Interaction (HCI) melalui metode Design Thinking, dan telah diuji menggunakan System Usability Scale (SUS) dengan skor rata-rata 72,25 (kategori “Good”).

2.2 Kebutuhan Pengguna

Berdasarkan hasil wawancara mendalam terhadap 10 mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, ditemukan bahwa mahasiswa mengalami berbagai stressor akademik seperti kesulitan manajemen waktu, tekanan akibat tugas dan deadline, serta keterbatasan dalam mengekspresikan perasaan secara terbuka karena kekhawatiran akan penilaian sosial. Mahasiswa membutuhkan platform yang mudah diakses, aman digunakan secara anonim, dan menyediakan fitur yang sesuai dengan kebutuhan emosional mereka dalam konteks kehidupan akademik.

2.3 Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan sosialisasi ini adalah mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang pernah atau sedang mengalami stres akademik, serta

pihak-pihak yang terkait dengan pengembangan dan penggunaan platform RuangHasan.

Tabel 1. Sasaran Kegiatan Sosialisasi

No	Sasaran	Keterangan
1	Mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten	Peserta sosialisasi dan calon pengguna utama platform RuangHasan
2	Program Studi Informatika UIN SMH Banten	Penerima dokumentasi dan laporan kegiatan KUKERTA

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

BAB III

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada bertempat di Rumah masing-masing. Kegiatan ini dilakukan secara daring dengan sasaran peserta mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

3.2 Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan adalah mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, dengan jumlah peserta sebanyak 21 orang. Peserta dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan penggunaan Platform Digital “RuangHasan”.

3.3 Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang dilaksanakan adalah sosialisasi dan demonstrasi penggunaan Platform Digital “RuangHasan”. Kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi, penjelasan fitur, praktik penggunaan, sesi tanya jawab, dan dokumentasi kegiatan.

3.4 Materi Sosialisasi

Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi meliputi:

Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi meliputi: (1) latar belakang pengembangan platform RuangHasan dan permasalahan stres akademik mahasiswa; (2) penjelasan fitur-fitur utama platform yaitu Curhat Anonim, Mood Tracking, Relaksasi Digital, dan Ruang Spiritual; (3) demonstrasi alur penggunaan platform melalui prototype Figma; serta (4) hasil pengujian usability menggunakan System Usability Scale (SUS).

3.5 Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri dari:

1. Persiapan kegiatan, meliputi penyusunan materi, pengecekan project, dan persiapan dokumentasi.
2. Pelaksanaan kegiatan, meliputi pembukaan, penyampaian materi, demonstrasi, dan tanya jawab.
3. Evaluasi singkat, meliputi pencatatan masukan, kendala, dan tanggapan peserta.
4. Dokumentasi kegiatan, meliputi pengambilan foto kegiatan dan penyusunan lampiran laporan.

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Sosialisasi

No	Waktu/Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	18 Juni 2026	Pembukaan dan pengantar kegiatan	Kegiatan dibuka secara daring melalui platform pertemuan online; penulis memperkenalkan tujuan sosialisasi dan latar belakang pengembangan RuangHasan
2	18 Juni 2026	Penyampaian materi sosialisasi RuangHasan	Penyampaian materi meliputi fitur platform, demonstrasi prototype Figma, dan pemaparan hasil pengujian SUS

3	18 Juni 2026	Tanya jawab, dokumentasi, dan penutup	Peserta menyampaikan pertanyaan dan masukan; kegiatan ditutup dan dilanjutkan dengan pengambilan dokumentasi
---	--------------	--	--

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

BAB IV

HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi diawali dengan pembukaan dan pengenalan tujuan kegiatan oleh penulis. Pada bagian ini, penulis memperkenalkan diri dan menjelaskan latar belakang dikembangkannya Platform Digital “RuangHasan” sebagai media digital healing untuk mengurangi stres akademik mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Selanjutnya, penulis menyampaikan materi mengenai permasalahan stres akademik yang umum dialami mahasiswa, dilanjutkan dengan penjelasan fitur-fitur utama platform yaitu Curhat Anonim berbasis AI chat empatik, Mood Tracking, Relaksasi Digital, dan Ruang Spiritual. Penulis kemudian mendemonstrasikan alur penggunaan platform melalui prototype yang telah dikembangkan menggunakan Figma, serta memaparkan hasil pengujian System Usability Scale (SUS) dengan skor rata-rata 72,25. Kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, di mana peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan dan masukan terhadap platform. Kegiatan diakhiri dengan sesi dokumentasi bersama.

Kegiatan sosialisasi diawali dengan pembukaan dan pengenalan tujuan kegiatan. Setelah itu, penulis menyampaikan materi mengenai latar belakang pengembangan project/program/aplikasi, fitur-fitur utama, serta alur penggunaan project/program/aplikasi. Peserta kemudian diberikan penjelasan mengenai cara mengakses dan menggunakan fitur yang tersedia. Kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan dokumentasi bersama.

4.2 Hasil Kegiatan

Kegiatan sosialisasi Platform Digital “RuangHasan” menghasilkan beberapa pencapaian. Peserta memperoleh pemahaman mengenai fungsi dan manfaat platform sebagai media digital healing, termasuk alur penggunaan keempat fitur

utama. Peserta juga memberikan tanggapan positif terhadap konsep platform dan menyampaikan beberapa masukan untuk pengembangan lebih lanjut. Seluruh kegiatan terdokumentasi dalam bentuk foto kegiatan dan daftar hadir peserta.

Tabel 3. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

No	Aspek	Hasil/Keterangan
1	Pemahaman peserta	Peserta memahami fungsi dan fitur utama platform RuangHasan
2	Tanggapan peserta	Peserta memberikan tanggapan positif dan masukan pengembangan
3	Dokumentasi	Foto kegiatan dan daftar hadir tersedia di lampiran

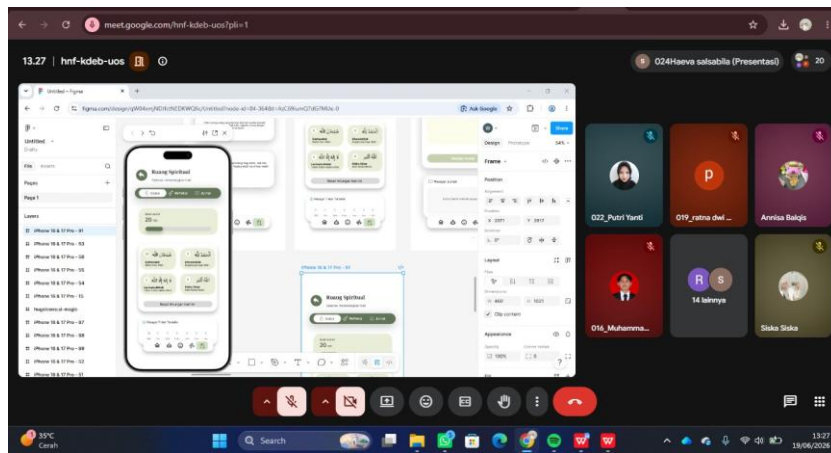
Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

Kendala dan Solusi

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi secara daring membawa beberapa tantangan tersendiri. Pertama, keterbatasan interaksi langsung antara penulis dan peserta menyebabkan penyampaian materi terasa kurang personal dibandingkan tatap muka, serta membuat penulis lebih sulit membaca respons dan pemahaman peserta secara real-time. Solusi yang diterapkan adalah penulis menyederhanakan tampilan prototype saat demonstrasi dan secara aktif mengajukan pertanyaan kepada peserta di sela-sela sesi agar keterlibatan tetap terjaga. Kedua, terdapat kendala teknis ringan berupa gangguan koneksi internet dari sebagian peserta yang menyebabkan terputusnya sesi secara singkat. Hal ini diatasi dengan mengulangi penjelasan pada bagian yang terlewat dan menyediakan rekaman singkat sesi demonstrasi sebagai bahan referensi tambahan. Ketiga, koordinasi antara sesama anggota tim kadang mengalami miskomunikasi terkait pembagian peran selama sesi berlangsung. Solusinya, tim melakukan briefing singkat sebelum sesi dimulai untuk menyamakan pemahaman mengenai alur kegiatan. Secara keseluruhan, kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan baik berkat komunikasi yang aktif antara penulis, tim, dan peserta selama kegiatan berlangsung.

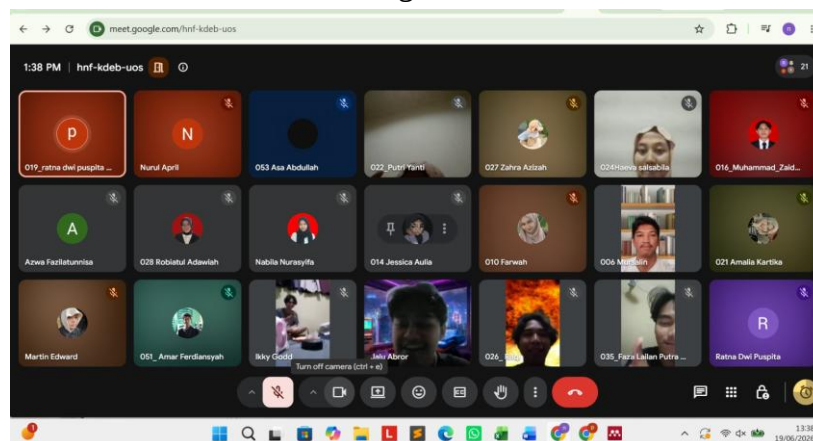
4.3 Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi kegiatan digunakan sebagai bukti bahwa kegiatan sosialisasi telah dilaksanakan. Dokumentasi dapat berupa foto kegiatan, tangkapan layar materi, daftar hadir, undangan kegiatan, atau dokumen pendukung lainnya.



Gambar 1. Dokumentasi Materi Sosialisasi
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Platform Digital “RuangHasan” kepada mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, dapat disimpulkan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Peserta memperoleh penjelasan mengenai latar belakang pengembangan platform, fungsi dan manfaat keempat fitur utama (Curhat Anonim, Mood Tracking, Relaksasi Digital, dan Ruang Spiritual), serta alur penggunaan platform melalui demonstrasi prototype. Dokumentasi kegiatan juga telah disusun sebagai bukti pelaksanaan kegiatan KUKERTA.

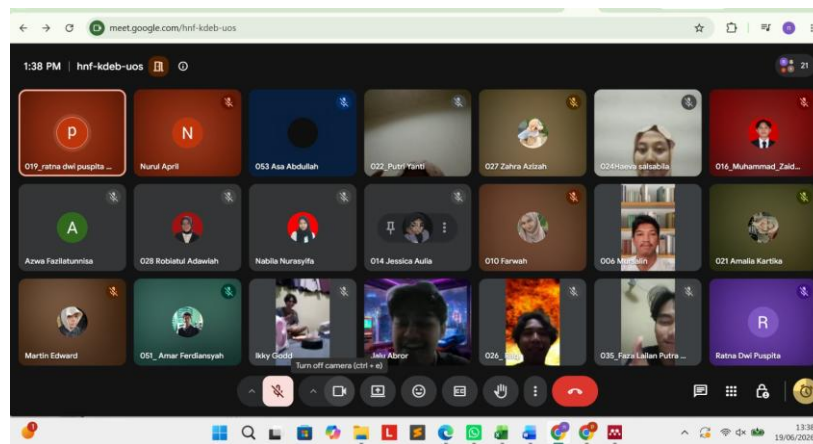
5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan KUKERTA ini, disarankan agar kegiatan sosialisasi serupa dapat dilakukan dengan jangkauan peserta yang lebih luas, terutama mencakup mahasiswa dari berbagai program studi di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Selain itu, pengembangan Platform Digital “RuangHasan” dari tahap prototype menuju implementasi penuh perlu didukung oleh pihak kampus agar dapat dimanfaatkan secara nyata oleh mahasiswa. Bagi Program Studi Informatika, kegiatan KUKERTA berbasis sosialisasi hasil magang/proyek ini dapat dijadikan model kegiatan yang menghubungkan luaran akademik dengan kebutuhan nyata masyarakat kampus.

LAMPIRAN

Lampiran berisi dokumen pendukung yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan KUKERTA. Lampiran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan bukti kegiatan yang tersedia.

Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta

19/06/2026	Amalia Kartika	Informatika	6	Hadir
19/06/2026	Nabila Nurasyifa	Informatika	6	Hadir
19/06/2026	Siska	Informatika	6	Hadir
19/06/2026	Putri yanti	Informatika	6	Hadir
19/06/2026	Ratna Dwi Puspita	Informatika	6	Hadir
19/06/2026	Bayu endru sukbiyanto	Informatika	6	Hadir
19/06/2026	Zahra Azizah	Informatika	6	Hadir
19/06/2026	Tri Ahadi	Informatika	6	Hadir
19/06/2026	Asa Abdullah	Informatika	6	Hadir
19/06/2026	Ammar Ferdiansyah	Informatika	6	Hadir
19/06/2026	Mursalin	Informatika	6	Hadir
19/06/2026	Robiatul Adawiyah	Informatika	6	Hadir
19/06/2026	Rifki Maulana	Informatika	6	Hadir
19/06/2026	Ahamad fauzul Mubin	Informatika	6	Hadir

19/06/2026	M. Riza Rahmatullah	Informatika	6	Hadir
19/06/2026	Jessica Aulia	Informatika	6	Hadir
19/06/2026	Firdaus	Informatika	6	Hadir
19/06/2026	Jalu abror	Informatika	6	Hadir
19/06/2026	Febrian	Informatika	6	Hadir
19/06/2026	Azwa Fazilatunnisa	Informatika	6	Hadir

Lampiran 3. Materi Sosialisasi

Latar belakang

- Stres akademik mahasiswa di Indonesia dapat mencapai >70% akibat beban tugas, deadline, dan manajemen waktu buruk.
- Stres yang tidak dikelola menurunkan motivasi belajar, konsentrasi, dan kualitas hidup mahasiswa secara keseluruhan.
- Mahasiswa takut dihakimi dan khawatir privasi bocor, sehingga memilih menunda penulisan sendiri.
- Platform yang ada bersifat umum, belum spesifik untuk mahasiswa, dan kurang mempertimbangkan aspek HCI.

Rumusan masalah & Tujuan Penelitian

Rumusan Masalah

1. Apa faktor yang mempengaruhi stres akademik & wellbeing mahasiswa?
2. Apa kebutuhan mahasiswa terhadap platform digital?
3. Bagaimana merancang UI/UX prototype Ruangtasan dengan pendekatan HCI?

Tujuan Penelitian

- Mengidentifikasi faktor stres akademik & wellbeing mahasiswa
- Menganalisis kebutuhan platform digital mahasiswa
- Merancang UI/UX prototype Ruangtasan dengan pendekatan HCI

Metodologi Penelitian

Empathize
Observasi, wawancara mendalam (10 mhs)

Define
Analisis tematik (Atlas.ti), identifikasi masalah utama

Ideate
Perancangan ide fitur platform Ruangtasan

Prototype
Desain UI/UX menggunakan Figma

Test
Pengujian usability dengan System Usability Scale (SUS)

Analisis Tematik - Proses & Hasil coding

1

2

3

4

5

Familiarisasi Data

Pengkodean (99 kode)

Seleksi & Pengelompokan

12 Subteorinya Awal

Penetapan Tema Akhir

Kategori	Hasil
Aktivitas & Peran Mahasiswa	18
Dukungan Profesional & Komunitas	15
Dukungan Sosial & Emosional	22
Efektifitas & Dampak Coping	19
Faktor Internal Pemula Stress	42
Hambatan dalam Curhat	21
Hambatan Penggunaan Platform	3
Kebutuhan Fitur Platform	59
Penyebab Stress Akademik	95
Persepsi & Preferensi Media Curhat	28
Persepsi terhadap AI	24
Strategi Coping Mahasiswa	33

Subtema dan teori acuan

SubTema	Konsep Acuan	Teori Sumber
Penyebab Stress Akademik	Academic Stressor	Larossa & Folkman (1986)
Faktor Internal Pemula Stress	Primary Appraisal	Larossa & Folkman (1986)
Aktivitas dan Peran Mahasiswa	Stressor - Role Overload	Larossa & Folkman (1986)
Strategi Coping Mahasiswa	Emotion-focused Coping	Larossa & Folkman (1986)
Efektifitas dan Dampak Coping	Outcome of Coping	Larossa & Folkman (1986)
Dukungan Sosial dan Emosional	Secondary Appraisal - Social Resource	Larossa & Folkman (1986)
Hambatan dalam Curhat	Academic Coping	Larossa & Folkman (1986)
Persepsi dan Preferensi Media Curhat	Perceived Confidentiality & Trust	Davis (1989)
Persepsi terhadap AI	Perceived Confidentiality & Trust	Davis (1989)
Kebutuhan Fitur Platform	Perceived Ease of Use	Davis (1989)
Hambatan Penggunaan Platform	Perceived Ease of Use Barrier	Davis (1989)
Dukungan Profesional & Komunitas Lajutan	Behavioral Intention	Davis (1989)

Hasil Tema Akhir Analisis tematik

Stressor Akademik Academic Stressor

- Faktor eksternal beban tugas tinggi deadline, hambatan akademik (tidak bisa ditemui)
- Faktor internal: procrastinasi, manajemen waktu buruk, motivasi rendah
- Aktivitas padat kuliah, magang, dan kegiatan lainnya mempengaruhi beban

Penanganan Stress-Secondary Appraisal & Coping

- Strategi coping diperoleh dari alat: menonton, musik, game - aktivitas kesenangan
- Sumber stress dirasakan lebih terkontrol mulai coping
- Perubahan internal: stressor berkurang, stressor lebih terkontrol, stressor lebih terkontrol
- Perubahan eksternal: stressor berkurang, stressor lebih terkontrol, stressor lebih terkontrol

Penerimaan Platform Digital-TAM

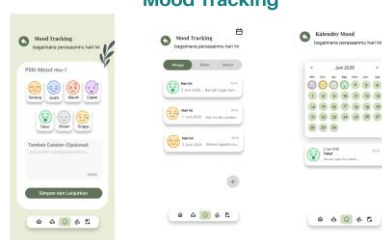
- Persepsi positif terhadap platform digital: ancerin, tidak ada masalah
- Persepsi positif terhadap platform digital: ancerin, tidak ada masalah
- Persepsi positif terhadap platform digital: ancerin, tidak ada masalah
- Persepsi positif terhadap platform digital: ancerin, tidak ada masalah

Dirancang menggunakan Figma dengan pendekatan Human-Centered Design (HCD)

Dirancang menggunakan Figma dengan pendekatan Human-Centered Design (HCD)



Mood Tracking



Hasil Pengujian System Usability Scale (SUS)



Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami stres akademik yang dipengaruhi oleh beban tugas, manajemen waktu, dan tekanan psikologis. Meskipun mahasiswa memiliki berbagai strategi coping, sebagian besar masih bersifat sementara dan belum efektif.

Selain itu, terdapat kebutuhan akan platform digital yang aman, anonim, dan sesuai dengan kebutuhan emosional mahasiswa. Oleh karena itu, dirancang prototype "RuangHasan" sebagai solusi digital healing yang diharapkan dapat membantu mengelola stres dan meningkatkan wellbeing mahasiswa.