

LAPORAN AKHIR TAHUN
PROGRAM INSINAS RISET PRATAMA INDIVIDU
(INSINAS)

Bidang Riset : TIK

Rujukan Tema : 2.3 Pengembangan Sistem/ Platform Berbasis Open Source, Framework/
Platform Penunjang Industri kreatif dan Control



"WAZZUP, DOC?" KONSELING KLINIS BERBASIS *MOBILE APPLICATION*
UNTUK KESEHATAN MENTAL MASYARAKAT

Tahun ke-1 dari rencana 3 tahun

TIM :

Dr. Dewi Puspaningtyas Faeni, MBA.	NIDN 0310036407
Dr. Imelda, S.Kom., M.Kom.	NIDN 0005017601
Ravindra Safitra Hidayat, SE., MM.	NIDN 0328087904
Ratih Puspitaningtyas Faeni, S.H., MM.	NIDN 0311036906
Rinny Meidiyustiani, S.E., M.Akt.	NIDN 0303057504
Retno Fuji Oktaviani, SE., MM	NIDN 0301119201

UNIVERSITAS BUDI LUHUR
NOVEMBER 2019

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR TAHUN
PROGRAM INSINAS RISET PRATAMA**

Judul Riset : **"WAZZUP, DOC?" KONSELING KLINIS BERBASIS
MOBILE APPLICATION UNTUK KESEHATAN
MENTAL MASYARAKAT**

Bidang Pengembangan : **Pengembangan Sistem/ Platform Berbasis Open Source,
Framework/ Platform Penunjang Industri kreatif dan
Control**

Peneliti Utama / Ketua Peneliti :

a. Nama Peneliti : Dr. DEWI PUSPANINGTYAS FAENI B. Sc, M.B.A
b. Alamat surel (e-mail) : dfaeni@yahoo.com
c. Nomor HP : +628121092710

Lembaga Pengusul :

a. Nama Lembaga : Universitas Budi Luhur
b. Nama Pemimpin Lembaga : Dr. Krisna Adiyarta, M.
c. Alamat : Jl. Raya Cileduk no. 99 Petukangan Utara Jakarta Selatan
12260
d. Alamat Surel : info@budiluhur.ac.id
e. Telepon : 0215853753

Lama Penelitian Keseluruhan : 3 tahun
Pelaksanaan Tahun ke- : 1
Biaya Penelitian Keseluruhan : Rp 600,000,000.00

Kota Jakarta Selatan, 22-11-2019

Mengetahui,
Ketua Lembaga
(Ketua Konsorsium)



(Dr. Krisna Adiyarta, M.)

Peneliti Utama/Ketua Peneliti,

(Dr. DEWI PUSPANINGTYAS FAENI B.SC, M.B.A)

RINGKASAN

Tingkat kesulitan psikososial pada masyarakat Indonesia dinilai sarat kompleksitas; dari permasalahan sulitnya mencari pekerjaan, masalah ekonomi yang menjerat, masalah pribadi yang rumit hingga sulitnya bertahan pada kondisi tertentu mendorong masyarakat untuk senantiasa mencari pertolongan psikologis melalui jasa profesional yang menangani konseling. Kondisi ini mendorong tingginya kebutuhan akan ketersediaan profesional di bidang konseling, namun kendala psikologis, ekonomis maupun geografis menjadi penghalang utama bagi ketersediaan konseling. Pertama, stigma negatif mengenai konseling, bahwa seseorang yang mengunjungi psikolog atau psikiater sudah mendapat label sebagai seseorang yang sakit jiwa. Kedua, kendala ekonomis yang sering dialami adalah kunjungan pada psikolog / psikiater masih sangat mahal. Ketiga, kendala geografis yaitu jarak yang jauh dan adanya kemacetan untuk mencapai tujuan konseling. Penelitian *hypnoteraphy* ini merupakan suatu terobosan teknologi baru yang genial dan fenomenal agar masyarakat diberikan jasa konseling yang lebih memadai dan mempermudah pencarian solusi yang efektif. Pentingnya penelitian ini memberikan solusi psikologis dan memberikan kekuatan alam bawah sadar sehingga masyarakat yang membutuhkan dapat mengakses aplikasi teknologi berbasis android tersebut secara *real-time* terbebas dari kendala sosiologis, ekonomis, dan geografis. Penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis android yang diberi nama "**WazzUp, Doc?**". "**WazzUp, Doc?**" adalah aplikasi yang dapat diakses seluruh masyarakat dengan layanan seperti 911 yang memberi layanan pertolongan 24/7. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah menghasilkan model prototyping "**WazzUp, Doc?**" berbasis android sebagai layanan *non stop* 24 jam selama seminggu. Penelitian akan dilakukan selama 3 tahun. **Tahun pertama (I)** terdiri dari 4 kegiatan. Kegiatan pertama, identifikasi masalah. Kegiatan kedua, pengelompokan masalah. Kegiatan ketiga, disain sugesti berdasarkan karakter masalah. Kegiatan keempat, *healing recording*. **Tahun kedua (II)** kegiatan perancangan *e-counseling* menggunakan *platform android* dan melakukan uji validitas serta realibilitas model. **Tahun ketiga (III)** merupakan tahap finalisasi dan membuat aplikasi ruang curhat atau *chat room* berbasis *platform android*.

Kata kunci: *E-counseling*, 24/7, *hypnosis healing*, *healing recording*, curhat, *chat room*, *platform android*

PRAKATA

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa karena telah memberi rahmat dan kasih karuniaNya sehingga laporan kemajuan ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini diberikan sebagai persembahan kepada masyarakat, bangsa dan negara Indonesia.

Ungkapan terima kasih, kami berikan kepada:

1. Bapak Dr. Wendi Usino, M.Sc., MM. selaku Plt. Rektor Universitas Budi Luhur.
2. Bapak Dr. Krisna Adiyarta, M selaku Direktur Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat di Universitas Budi Luhur.
3. Bapak Ibu semua yang telah membantu terselesaikannya laporan ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Kami telah memberikan yang terbaik untuk penyelesaian laporan ini. Namun kami tetap terbuka untuk di evaluasi agar semua yang dikerjakan semakin baik. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta bagi perkembangan hypnoterapi di Indonesia.

Jakarta, November 2019

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

RINGKASAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Kebaruan dan Terobosan Teknologi.....	6
BAB 2 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	9
2.1. Tujuan.....	9
2.2. Manfaat penelitian yang dilakukan.....	9
2.3. Telaah Literatur / Pustaka.....	10
BAB 3 METODE PENELITIAN	12
3.1. Analisis Masalah.....	12
3.2. Penyelesaian Masalah.....	12
3.2.4 <i>Healing recording</i>	29
3.3. Metode <i>Prototyping</i>	31
3.3.1 <i>Planning</i> (Perencanaan).....	32
3.3.2 <i>Analysis</i> (Analisis)	32
3.3.3 <i>Design</i> (Desain).....	37
3.3.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	37
3.3.5 <i>System Prototype</i> (prototipe sistem).....	37
3.3.6 <i>System</i> (Sistem).....	38
3.4. Rancangan Basis Data	38
3.4.1. <i>Entity Relational Diagram</i> (ERD).....	38
3.4.2. <i>Logical Relational Structure</i> (LRS)	40
3.4.3. <i>Spesifikasi</i> Basis Data.....	40
3.5. Rancangan Layar	44
3.5.1. Rancangan Layar Halaman <i>Login</i>	44
3.5.2. Rancangan Layar Daftar Akun.....	45
3.5.3. Rancangan Layar Halaman Utama.....	46
3.5.4. Rancangan Layar Daftar Music terapi.....	46
3.5.5. Rancangan Layar Daftar Video terapi.....	47
3.5.6. Rancangan Layar Informasi Berita Aplikasi	47
3.5.7. Rancangan Layar Konsultasi.....	48

3.5.8. Rancangan Layar Profil.....	48
3.6. Algoritma Program	49
3.6.1. Algoritma Halaman Login	49
3.6.2. Algoritma Halaman Lupa Kata Sandi	49
3.6.3. Algoritma Halaman Daftar Akun	50
3.6.4. Algoritma Halaman Menu Utama	51
3.6.5. Algoritma Halaman Profil	51
3.6.6. Algoritma Halaman Home	52
3.6.7. Algoritma Halaman Audio	52
3.6.8. Algoritma Halaman Video	53
3.6.9. Algoritma Halaman Berita Informasi Aplikasi	53
3.6.10. Algoritma Halaman Konsultasi.....	54
3.7. Flowchart	54
3.7.1. Flowchart Halaman Login.....	54
3.7.2. Flowchart Lupa Kata Sandi.....	55
3.7.3. Flowchart Halaman Daftar Akun	55
3.7.4. Flowchart Halaman Utama.....	56
3.7.5. <i>Flowchart</i> Halaman Music terapi.....	57
3.7.6. FlowchartHalaman Video terapi	57
3.7.7. <i>Flowchart</i> Halaman Berita Informasi.....	58
3.7.8. <i>Flowchart</i> Halaman Konsultasi.....	58
BAB 4	61
HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI.....	61
4.1. Implementasi Program.....	61
4.1.1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	61
4.1.2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	61
4.2. Tampilan Layar.....	61
4.2.1. Tampilan Layar <i>Form Login</i>	62
4.2.2. Tampilan Layar Daftar Pengguna	62
4.2.3. Tampilan Layar Data Pengguna	63
4.2.4. Tampilan Ubah <i>Password</i>	64
4.2.5. Tampilan Layar Menu Utama	64
4.2.6. Tampilan Layar Musik <i>Hypnotherapy</i>	65
4.2.7. Tampilan Layar Cari Musik <i>Hypnotherapy</i>	66
4.2.8. Tampilan Layar Video Tentang <i>Hypnotherapy</i>	67
4.2.9. Tampilan Layar Berita Atau Tentang Hypnoterapi.....	67
4.2.10. Tampilan Layar Konsultasi Hypnoterapi	68

4.2.11. Tampilan Layar Logout Aplikasi	69
4.3. Halaman Admin	69
4.3.1. Login Dashboard	69
4.3.2. Dashboard	70
4.4. Master Data	70
4.4.1. User	70
4.4.2. Data Kategori	73
4.4.3. Data Musik	75
4.4.4. Slider	77
4.4.5. Video	79
4.4.6. Data Berita	81
4.5. Instrumen Pernyataan Evaluasi Pengguna Aplikasi	83
4.6. Hasil	85
4.6.1. Statistik Deskriptif	85
4.6.2. Hasil Uji Validitas Menggunakan Outer Loading	86
4.6.3. Hasil Uji Average Variance Extracted (AVE)	87
4.6.4. Hasil Uji Fornell-Larcker	87
4.6.5. Hasil Uji Reliabel Menggunakan Composite Reliability	88
4.6.5. Hasil Uji R Square	88
4.6.6. Hasil Uji Model Penelitian	89
4.7. Luaran yang dicapai	90
BAB 5 RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	91
5.1. Rencana Pengembangan Penelitian	91
5.2. Rencana Tahapan Tahun Kedua	91
5.3. Rencana Tahapan Tahun Ketiga	91
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	92
6.1. Kesimpulan	92
6.2. Saran	92
REFERENSI	93
Lampiran A. Susunan Organisasi dan Pembagian Tugas Tim Peneliti	94
Lampiran B. Catatan Harian	95
Lampiran C. Borang Evaluasi Atas Capaian Luaran	97
Lampiran D. SURVEI KEPUASAN PELANGGAN	99
Lampiran E. Draf Jurnal Ilmiah Internasional	101
Lampiran F. Draf Jurnal Nasional	104
Lampiran G. Draf Hak Kekayaan Intelektual	109

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Penelitian : **"WAZZUP, DOC?" KONSELING KLINIS BERBASIS MOBILE APPLICATION UNTUK KESEHATAN MENTAL MASYARAKAT**

2. Tim Peneliti :

Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal	Waktu Alokasi
Dr. Dewi Puspaningtyas Faeni, MBA.	Ketua	Psikologi, Manajemen dan Riset	Universitas Budi Luhur	25 jam/minggu
Dr. Imelda, S.Kom., M.Kom.	Anggota	Teknologi Informatika dan Riset	Universitas Budi Luhur	25 jam/minggu
Ravindra Safitra Hidayat, SE., MM.	Anggota	Manajemen dan Riset	Universitas Budi Luhur	25 jam/minggu
Ratih Puspitaningtyas Faeni, SH., MM.	Anggota	Manajemen dan Riset	Universitas Budi Luhur	25 jam/minggu
Rinny Meidiyustiani, SE., M.Akt.	Anggota	Manajemen dan Riset	Universitas Budi Luhur	25 jam/minggu
Retno Fuji Oktaviani, SE., MM	Anggota	Manajemen dan Riset	Universitas Budi Luhur	25 jam/minggu

3. Objek Penelitian :Mahasiswa Universitas Budi Luhur Jakarta Selatan

4. Masa Pelaksanaan : Mulai Mei 2019, berakhir : Mei 2022

5. Usulan Biaya DRPM Ditjen Penguatan Risbang

Tahun ke-1 : Rp. 200.000.000,-

Tahun ke-2 : Rp. 200.000.000,-

Tahun ke-3 : Rp. 200.000.000,-

6. Lokasi Penelitian (lab/studio/lapangan) : Petukangan Utara Jakarta Selatan

7. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya) : Lab penelitian FTI Universitas Budi Luhur sebagai partner pembentukan Lab Riset.

8. Temuan yang ditargetkan (penjelasan gejala atau kaidah, metode, teori, produk atau rekayasa sosial): metode atau model dan *prototype* program.

9. Kontribusi mendasar pada suatu bidang ilmu (uraikan tidak lebih dari 50 kata, tekankan pada gagasan fundamental dan orisinal yang akan mendukung pengembangan iptek) : kontribusi untuk bidang ilmu informasi teknologi untuk dipergunakan sebagai upaya peningkatan kemampuan sumber daya manusia di lingkungan akademisi dengan menggunakan teknologi informatika yang mudah di akses secara independen dan dengan aksesabilitas 24/7 secara independen.

10. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran (tuliskan nama terbitan berkala ilmiah internasional bereputasi, nasional terakreditasi, atau nasional tidak terakreditasi dan tahun rencana publikasi) : jurnal Scopus Informasi Teknologi.

11. Rencana luaran HKI, atau luaran lainnya yang ditargetkan, tahun rencana perolehan atau penyelesaiannya : jurnal nasional terakreditasi, model pencatatan real time dan prototipe aplikasi program (aplikasi *platform android*).

BAB 1

PENDAHULUAN

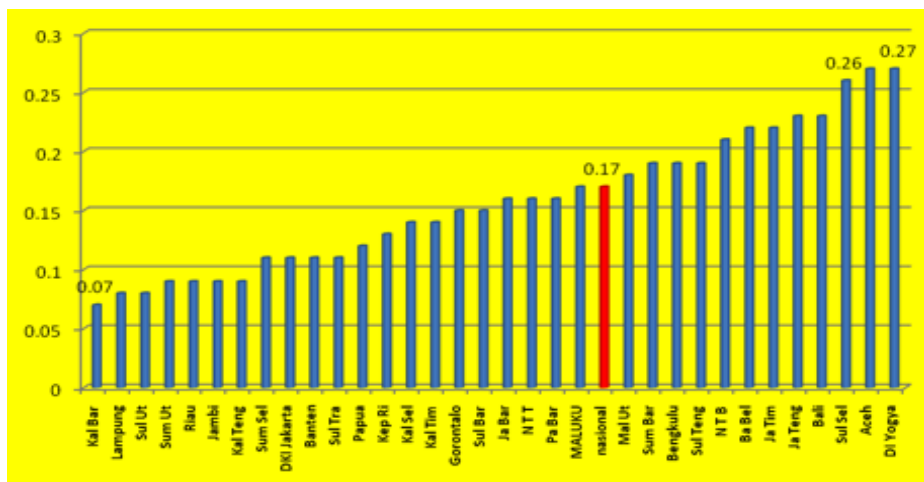
1.1. Latar Belakang

"*Wazz Up, Doc?*" merupakan istilah yang muncul dari pasien karena ingin menanyakan keberadaan kondisi kesehatannya kepada dokter. Ungkapan spontan ini biasanya keluar dari ucapan pasien untuk menanyakan apa yang terjadi pada dirinya sebagai pasien kepada dokter, mirip seperti kata "what's up, Doc?". Ungkapan "*Wazz Up, Doc?*" diberikan pada sebuah aplikasi konseling klinis menggunakan *mobile programming* berbasis android agar pengguna impresif dan mudah mengingatnya. Aplikasi *mobile programming*, yang lebih dikenal dengan nama *mobile apps* "*Wazz Up, Doc?*" ini, memberikan solusi konseling klinis yang sangat fleksibel dan efektif untuk kesehatan mental masyarakat. "*Wazz Up, Doc?*" *mobile apps* ini dapat diakses seluruh masyarakat Indonesia dengan layanan seperti 911, layanan pertolongan 24/7.

Konseling klinis merupakan layanan diberikan kepada pasien yang kesehatan jiwanya sedang tidak dalam kondisi baik. Metode konseling terobosan baru yang menggunakan kekuatan bawah sadar, disebut *hypnoteraphy*. Ini sangat efektif untuk menangani kesehatan jiwa yang lemah dengan anamnesis psikosomatik. Penyembuhan *hypnoteraphy* membuat seseorang lebih mudah menemukan solusi yang efektif dan menyediakan layanan konseling yang lebih memadai.

Suatu keprihatinan di Indonesia, karena Indonesia merupakan negara yang memiliki prevalensi gangguan jiwa terbesar di seluruh Asia. Hal ini dipicu oleh biaya pelayanan kesehatan yang tinggi, sehingga tidak terjangkau oleh rakyat biasa. Utamanya adalah kesehatan jiwa bukan merupakan jenis pelayanan kesehatan yang dibiayai menggunakan BPJS. Biaya pengobatan untuk kesehatan jiwa sangat tinggi.

Selain itu masa pengobatan kesehatan jiwa rata-rata berjangka panjang. memperlihatkan Grafik jumlah absolut penduduk Indonesia yang mengalami gangguan jiwa ringan hingga berat berdasarkan data Pusdatin Kemenkes. menunjukkan grafik rerata secara Nasional terdapat 0,17% penduduk Indonesia yang mengalami gangguan jiwa ringan hingga berat atau secara absolut terdapat paling tidak 1.560.000 orang jiwa lebih penduduk Indonesia yang tergolong penderita gangguan jiwa ringan hingga berat. Prevalensi tertinggi dari penderita gangguan jiwa terdapat di Daerah Istimewa Yogyakarta dan Daerah Istimewa Aceh yaitu sebesar 0,27%. Prevalensi terendah dari penderita gangguan jiwa terdapat di Provinsi Kalimantan Barat sebesar 0,07%. juga menunjukkan, bahwa 12 Provinsi yang mempunyai prevalensi gangguan jiwa berat melebihi angka Nasional (Kemenkes, 2018).



Gambar 1.1. Grafik jumlah absolut penduduk Indonesia yang menyalami gangguan jiwa ringan (Pusdatin Kemenkes, 2018)

Tingginya jumlah penderita gangguan jiwa merupakan tekanan yang timbul dari permasalahan psikososial yaitu permasalahan yang berkaitan dengan tingginya tekanan atau beban hidup. Hal serupa banyak dijumpai di provinsi-provinsi yang sarat akan kompleksitas kehidupan yang dihadapi sehari-hari. Masalah psikososial banyak dijumpai di kota-kota besar dan sulitnya mencari kehidupan yang layak. Mayoritas penghuni rumah sakit jiwa dikategorikan pada tiga hal yaitu:

1. Faktor hereditas atau faktor gangguan kejiwaan yang turun temurun berdasarkan genetika,
2. Faktor psikoedukasi atau faktor gangguan kejiwaan yang dipicu oleh faktor pendidikan psikologis terutama yang berkaitan dengan tata nilai dan norma-norma yang dianut dan ditularkan dan
3. Faktor psikososial yaitu faktor yang dipicu oleh masalah-masalah yang berkaitan dengan tekanan-tekanan sosial. Misalnya: putus pacar, perceraian, PHK, himpitan finansial, diskriminasi, kejahatan dan kekesrasan domestic dan lain-lain.

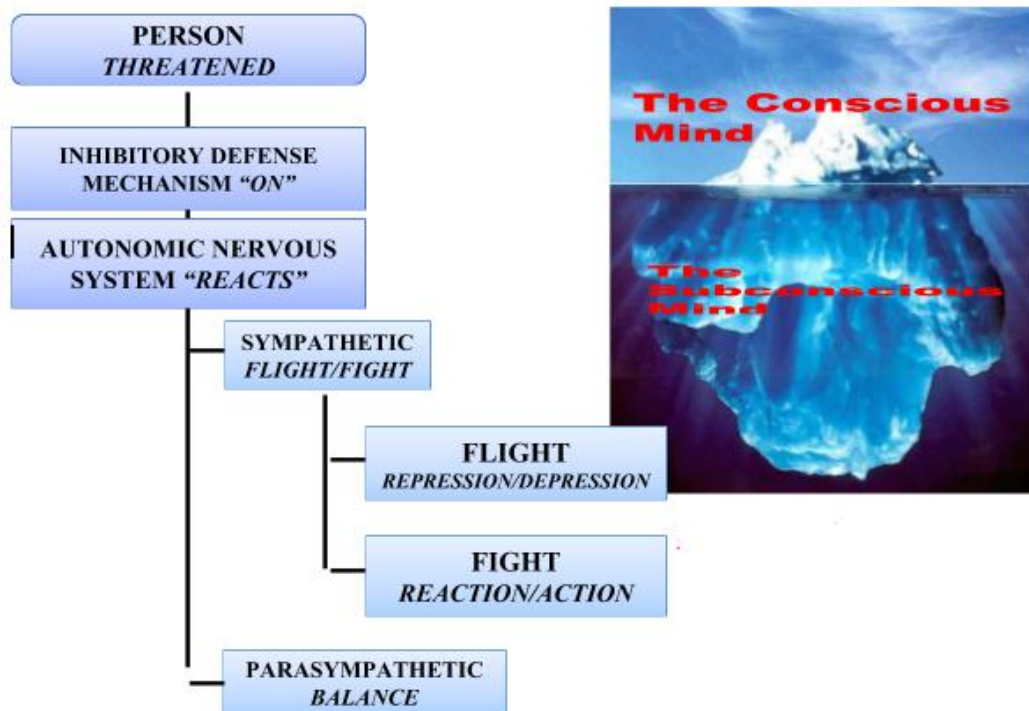
Salah satu permasalahan yang banyak ditemui akhir-akhir ini adalah yang memiliki kaitan dengan hal-hal yang bersinggungan dengan beratnya masalah hidup di kota besar, data telah mencapai 1,540,000 di akhir tahun 2017. Disamping data tersebut, berdasarkan data pusat pengendalian gangguan sosial DKI Jakarta pada tahun 2017 tercatat 10,08 persen atau 4,209 peristiwa dari total 1,540,000 penderita di DKI Jakarta menderita tekanan jiwa ringan hingga gangguan jiwa berat. Angka ini relatif signifikan peningkatannya jika dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya, sebagai indikasi semakin tingginya penderita gangguan jiwa sudah sangat merisaukan. Berdasarkan data kemenkes, telah terjadi over kapasitas daya tampung di beberapa Rumah Sakit di tahun 2016-2017 dengan total tempat tidur 648, sudah masuk 1003 pasien di RS Jiwa Grogol. Sebagai suatu indikator tingginya prevalensi masyarakat terhadap gangguan jiwa.

Tingginya jumlah penderita gangguan jiwa sudah pada tahapan yang sudah sangat merisaukan, karena dinilai melewati batas kewajaran. Eskalasi jumlah penderita gangguan jiwa belakangan ini dipicu oleh tingkat pengangguran, banyak usaha yang gulung tikar, kehidupan ekonomi yang semakin menghimpit. Fenomena yang terjadi di Indonesia ini, berdasarkan Badan Sensus Dunia, apabila penderita gangguan jiwa tidak ditanggulangi, maka menimbulkan *HDI (Human Development Index)* bangsa Indonesia yang secara nasional menurun drastis (Monks, 2012). Penderita gangguan jiwa di Indonesia masuk pada kriteria *dangerous*. Ini merupakan gejala patologis sosial pada masyarakat yang disebabkan oleh satu bentuk pengabaian sosial (Papadopoulus, dkk, 2014; Schreiber, E.H, 1992). Akibatnya akan ada deviasi kejiwaan yang mengarah pada gangguan jiwa.

Gambar 1.2 menunjukkan bahwa perilaku seseorang layaknya sebuah gunung es, yang tampak seperti bukit kecil di atas permukaan air, tetapi memiliki kandungan es sangat besar di bawah permukaan air. Bukit es kecil yang tampak di atas permukaan air adalah perilaku alam sadar seseorang atau dikenal sebagai *conscious mind*, sementara kandungan es di bawah permukaan laut merupakan kandungan alam bawah sadar atau lebih populer dengan istilah *subconscious mind*. Analogi fenomena gunung es pada Gambar 1.2 memberi kesimpulan, bahwa alam bawah sadar yang tampak pada perilaku seseorang merupakan bentukan dari alam bawah sadar seseorang. Seperti pada sisi kanan Gambar 1.2 dimana alam sadar seseorang sangat dikendalikan oleh alam bawah sadarnya yang menyimpan semua *data base* pengalaman empiris seseorang. Alam bawah sadar bergerak dipicu berdasarkan pembelajaran masa lalu. Pengalaman empiris dan pembelajaran masa lalu menjadi tata nilai seseorang lalu membentuk perilaku seseorang. Sementara sisi kiri pada Gambar 1.2 menunjukkan bagaimana reaksi seseorang saat terancam, perilaku seseorang saat terancam dapat dikategorikan dalam dua jenis reaksi: yaitu *sympathetic* dan *parasympathetic* sebagai reaksi normal *defense mechanism inhibitory* dalam kondisi terancam. *Sympathetic* adalah saat seseorang terancam, reaksi yang tidak seimbang tampak. Reaksi *Sympathetic* dimaksud dapat dikategorikan menjadi 2 (dua) jenis reaksi yaitu *flight* dan *fight*. *Flight* itu dalam bentuk kondisi psikologi yang depresif, represif atau salah satunya adalah menghindar, stres berat hingga masalah yang berlarut-larut tanpa penyelesaian. *Fight* itu bereaksi agresif dalam menyelesaikan masalah. Contohnya: mengamuk di tempat umum, menyerang siapapun yang berada di sekitarnya atau bahkan melakukan hal-hal yang bersifat maniakal dan kontraproduktif. Dua jenis reaksi *sympathetic* ini akan sangat mengkhawatirkan, jika dibiarkan dalam

jangka panjang akan semakin muncul gejala psikotik maupun depresifnya sebagai indikator ketidak seimbangan jiwa seseorang. Sementara, tindakan *parasympathetic* adalah tindakan sebaliknya, kematangan jiwa dan keseimbangan seseorang dalam menghadapi masalah dapat dihadapi tenang dan bahkan tetap fokus pada apa yang ia kerjakan. Tindakan *parasympathetic* ini adalah indikator klinis orang yang memiliki kesehatan jiwa yang seimbang (Fishburn, P.C., 1967).

Tingkat kesulitan psikososial pada masyarakat Indonesia dinilai sarat kompleksitas. Banyak permasalahan yang terjadi karena kesulitan psikososial. Masalah-masalah itu, diantaranya: sulitnya mencari pekerjaan, masalah ekonomi yang menjerat, masalah pribadi yang rumit hingga masalah sulitnya bertahan pada kondisi tertentu. Kesulitan-kesulitan ini mendorong masyarakat untuk senantiasa mencari pertolongan psikologis melalui jasa profesional yang menangani konseling (Elahi, dkk, 2013).



Gambar 1.2. Perilaku Dibentuk Oleh Alam Bawah Sadar (Faeni, 2010)

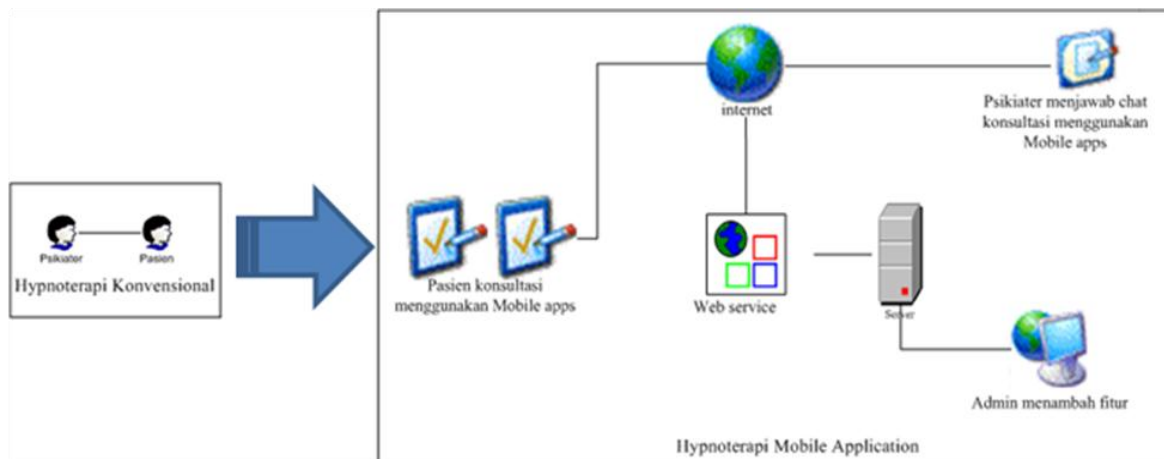
Kondisi psikososial ini mendorong tingginya kebutuhan akan ketersediaan profesional di bidang konseling, tetapi kendala psikologis, ekonomis maupun geografis menjadi penghalang utama bagi pasien untuk mengunjungi psikolog. Pertama, adanya stigma negatif mengenai konseling, bahwa seseorang yang mengunjungi psikolog atau psikiater sudah mendapat label sebagai seseorang yang sakit jiwa. Kedua, kendala ekonomis yang sering dialami adalah kunjungan pada psikolog / psikiater masih sangat mahal. Ketiga, kendala

geografis yaitu jarak yang jauh dan adanya kemacetan untuk mencapai tujuan konseling. Masalah lain adalah keterbatasan psikolog dalam melayani pasien. Dalam satu hari, psikolog hanya bisa melayani pasien maksimal 8 orang.

Penelitian *hypnoteraphy* merupakan suatu terobosan teknologi baru yang genial dan fenomenal agar masyarakat diberikan jasa konseling yang lebih memadai dan mempermudah pencarian solusi yang efektif. Pentingnya penelitian ini memberikan solusi psikologis dan memberikan kekuatan alam bawah sadar sehingga masyarakat yang membutuhkan dapat mengakses aplikasi teknologi berbasis android secara *real-time* terbebas dari kendala sosiologis, ekonomis, dan geografis. Penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis android yang diberi nama "**WazzUp, Doc?**". "**WazzUp, Doc?**" adalah aplikasi yang dapat diakses seluruh masyarakat dengan layanan seperti 911 yang memberi layanan pertolongan 24/7. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah menghasilkan model prototyping "**Wazzup, Doc?**" berbasis android sebagai layanan *nonstop* 24 jam selama seminggu. Penelitian akan dilakukan selama 3 tahun. **Tahun pertama (I)** terdiri dari 4 kegiatan. Kegiatan pertama, identifikasi masalah. Kegiatan kedua, pengelompokan masalah. Kegiatan ketiga, disain sugesti berdasarkan karakter masalah. Kegiatan keempat, *healing recording*. **Tahun kedua (II)** kegiatan perancangan *e-counseling* menggunakan *platform android* dan melakukan uji validitas serta realibilitas model. **Tahun ketiga (III)** merupakan tahap finalisasi dan membuat aplikasi ruang curhat atau *chat room* berbasis *platform android*.

1.2 Kebaruan dan Terobosan Teknologi

Adapun kebaruan dan terobosan teknologi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah alih teknologi dari *hipnoteraphy* yang sebelumnya bersifat konvensional menjadi berbasis *Mobile Application*. Gambar 1.3 menunjukkan peralihan infrastruktur teknologi dari *hipnoteraphy* yang dilakukan secara konvensional ke *mobile application*. Tahapan umum *hipnoteraphy* konvensional adalah: *pre-talk*, diagnosis, relaksasi, mengistirahatkan otak & fisik, memasukkan sugesti alam bawah sadar dan *mnesicanchoring* sebagai *Post Suggestion*. Tahapan *hipnoteraphy mobile application* adalah *pre talk* dalam bentuk chat, diagnosis, solusi melalui *chat*, memasukkan sugesti serta terapi hipnosis yang mampu menyeimbangkan jiwa seseorang. **Keterbaruan penelitian ini adalah: menggantikan konseling konvensional yang hanya menampung satu hari 8 (delapan) pasien saja. Sedangkan mobile apps "WazzUp, Doc?" dapat memberikan terapi solutif secara masiv ke seluruh pelosok Nusantara tanpa batasan jumlah pasien dan aksesabilitas 24/7.**



Gambar 1.3. Infrastruktur Teknologi dari Manual ke Mobile Application (Data Primer, 2018)

Hipnoterapy mobile application yang sebutan singkatnya dikenal dengan mobile apps, ini sangat membantu karena tidak perlu tatap muka. Solusi ini sesuai dengan kondisi budaya Indonesia yang merupakan budaya timur. Budaya timur cenderung bahwa tidak boleh kelihatan lemah di mata orang lain, tidak baik membuka aib di muka orang lain karena budaya konseling bukan budaya Indonesia. Apps ini diberi nama: "**Wazzup, Doc?**". Apps ini dapat melayani jiwa semua kalangan masyarakat Indonesia seperti layanan 911 yang senantiasa siap memberi pertolongan 24 jam dalam 7 hari. Apps ini memberi kemudahan, sistematis dan luwes. Kemudahannya karena biaya transportasi menjadi sangat rendah, lebih sistematis karena langsung mengacu pada pokok permasalahan dan luwes karena keberadaan Apps ini sangat membantu memberikan solusi terapi bagi yang membutuhkan kapan saja dan dimana saja secara *non stop* 24 jam selama seminggu. Apps ini berfungsi sebagai *Call Center Wazzup, Doc?* pelayanan *On-line* konseling seperti *Hot Line Service* yang dapat diakses 24/7.

Novelty dari penelitian ini adalah daya gerak frekuensi gelombang otak seseorang yang lebih efektif dan reseptif dibantu dengan solusi bagi setiap permasalahan menggunakan sugesti-sugesti yang ampuh berdasarkan keluhan.

Kontribusi penelitian ini adalah kontribusi untuk bidang ilmu informasi teknologi yang dipergunakan sebagai upaya peningkatan kemampuan sumber daya manusia di lingkungan akademisi dengan menggunakan teknologi informatika yang mudah di akses secara independen dan dengan aksesabilitas 24/7 secara independen.

Luaran penelitian ini yang akan diselesaikan dalam 3 tahun adalah:

1. Jurnal ilmiah internasional terindeks Scopus
2. Jurnal ilmiah nasional terakreditasi
3. Hak Kekayaan Intelektual Paten sederhana
4. Aplikasi "Wazzup, Doc?" berbasis android yang siap terap

BAB 2

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

2.1. Tujuan

Peningkatan teknologi pada saat sekarang ini begitu pesat, hal ini harus dapat dimanfaatkan untuk mengatasi berbagai permasalahan, termasuk dalam kesehatan masyarakat. Dengan menggunakan teknologi berbasis *mobile application* diharapkan mampu memudahkan masyarakat untuk melakukan konseling secara individu menggunakan aplikasi ini untuk mendapatkan terapi *hipnoteraphy* menggunakan aplikasi yang dikembangkan. Teknologi ini dapat digunakan dimanapun oleh siapapun, karena lebih *user friendly*. Dengan demikian, hal ini akan mendukung pada penguatan sistem inovasi nasional.

Penelitian ini bertujuan khusus (1) memberikan solusi bagi mereka yang mengalami tekanan hidup dengan memberikan konseling, (2) melakukan analisis perumusan pencetus gangguan jiwa (3). mengantisipasi langkah-langkah preventif bertambahnya penderita gangguan jiwa, (4). menjangkau jumlah pasien ke seluruh penjuru nusantara agar tanpa tatap muka, alasan geografis, keterbatasan dan, dengan cara menggantikan konseling konvensional bergeser ke aplikasi yang dapat diakses kapan saja 24/7.

Sasaran riset adalah :

1. Masyarakat yang ada diseluruh wilayah nusantara secara khususnya dan masyarakat.
2. Sistem konseling berbasis *mobile application* semua masyarakat dapat dengan mudah mengakses sesuai dengan kebutuhan konseling yang solutif berbasis hipnosis.
3. *Mobile application* ini berfungsi sebagai *Call Center WazzUp, Doc?* pelayanan *On-line* konseling seperti *Hot Line Service* yang dapat diakses 24/7.
4. Memberikan layanan kesehatan jiwa masyarakat bersifat gratis dan dapat dijangkau oleh semua lapisan masyarakat di pelosok nusantara, tanpa ada hambatan psikologis (tidak perlu tatap muka), pelayanan gratis (layanan masyarakat), menggantikan konseling konvensional yang hanya mampu menangani 8 pasien per hari.

2.2. Manfaat penelitian yang dilakukan

Secara program aplikasi ini akan sangat membantu dalam upaya dan memiliki keuntungan dan manfaat pada program *feature applicattion android*. Keuntungannya adalah dapat mengupayakan langkah-langkah antisipatif terjadinya prevalensi gangguan kejiwaan, berbasis hipnosis sebagai metodologi yang aplikatif. Hal mana mampu

menjadi solusi bagi meningkatkan kualitas sumber daya manusia bagi bangsa Indonesia. Keutamaan penelitian adalah untuk menjawab kebutuhan bagi kesehatan jiwa / mental masyarakat Indonesia.

2.3. Telaah Literatur / Pustaka

Beberapa Jurnal yang berkaitan dengan metode *intelligent decision support system* pada penelitian ini adalah :

Tabel 1.1 Literature Review

1	Title	<i>The Effect of Hypnotic Training Programs on the Academic Performance of Students, Achievements, Melbourne Journal, Vic 3004</i>	
	By	<i>De Vos, H.M. & Louw, D.A.m (2006).</i>	
	Item	<i>Books and Journal</i>	
	DSS	<i>American Journal of Clinical Hypnosis.</i>	
	Method proposed	<i>Clinical Hypnosis</i>	
	For	<i>Technical Enhancement</i>	
	Goal	<i>Efficient Method</i>	
	Dataset	<i>Mnesics Patient</i>	
	Problem	<i>Clinical Mnesics</i>	
2	Title	<i>Estimation of Hypnosis Susceptibility Based On Electrencephalogram Signal Features</i>	
	By	<i>Elahi, Z, Boostani, R & Nasrabadi, Motie (2013).</i>	
	DSS	<i>Scientica Iranica</i>	
	Method name	<i>Regression Electrencephalogram</i>	
	For	<i>Enhancement Theory</i>	
	Goal	<i>Practicality in handling Patient</i>	
	Dataset		<i>Clinical Problem</i>
	Problem		<i>Past Traumatic Syndrome Disorder (PTSD)</i>
3	Title		<i>Psychoeducation for High Achiever Children, MIZAN Publication.</i>
	By		<i>Faeni, Dewi., HypnoParenting (2015)</i>
	Method name		<i>Micro Teachcing</i>

	For		<i>Andragogy paidagogy</i>
	Goal		<i>Sistematic Teaching proces</i>
	Dataset		<i>Students</i>
	Problem		<i>Focusing and cosentration</i>
4	Title		<i>Hypnosis for Women High Achievers, Qanita Publication.</i>
	By		<i>Faeni, Dewi, HypnoBeauty (2016),</i>
	For		<i>Women and Tenaager</i>
	Goal		<i>Maximizing potentials</i>
	Dataset		<i>Students performance (GPA)</i>
	Problem		<i>Low Performance</i>

Sebelumnya sistem ini manual. Disini peneliti melakukan inovasi dari manual ke dalam bentuk *mobile application* yang bertujuan untuk membuat sistem tersebut lebih *user friendly*. Lalu, didalam sistem yang akan peneliti menambahkan fitur (*feature*) yang bertujuan untuk memberikan *guidance* pada calon pasien untuk dengan komprehensif memilih; dokter/profesional yang dipilih, keluhan yang dirasakan serta terapi yang dibutuhkan.

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1. Analisis Masalah

Kondisi psikososial di Indonesia sangat memprihatinkan karena Indonesia merupakan negara yang memiliki prevalensi gangguan jiwa terbesar di dunia. Biaya pelayanan kesehatan yang tinggi meresahkan masyarakat, apalagi BPJS tidak meng-cover biaya pengobatan jangka panjang.

Kondisi psikososial ini mendorong tingginya kebutuhan akan ketersediaan profesional di bidang konseling, tetapi kendalanya psikologis tidak berimbang, biaya pelayanan kesehatan yang sangat tinggi maupun letak geografis yang tidak terjangkau menjadi penghalang utama bagi pasien untuk mengunjungi psikolog. Kondisi lain, adanya stigma negatif mengenai konseling, bahwa seseorang yang mengunjungi psikolog atau psikiater sudah mendapat label sebagai seseorang yang sakit jiwa. Kendala ekonomis yang sering dialami adalah kunjungan pada psikolog / psikiater masih sangat mahal. Kendala geografis yaitu jarak yang jauh dan adanya kemacetan untuk mencapai tujuan konseling. Masalah lain adalah keterbatasan psikolog dalam melayani pasien. Dalam satu hari, psikolog hanya bisa melayani pasien maksimal 8 orang.

3.2. Penyelesaian Masalah

Penelitian *hypnoteraphy* merupakan suatu terobosan teknologi baru yang genial dan fenomenal agar masyarakat diberikan jasa konseling yang lebih memadai dan mempermudah pencarian solusi yang efektif. Pentingnya penelitian ini memberikan solusi psikologis dan memberikan kekuatan alam bawah sadar sehingga masyarakat yang membutuhkan dapat mengakses aplikasi teknologi berbasis android secara *real-time* terbebas dari kendala sosiologis, ekonomis, dan geografis. Penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis android yang diberi nama "*WazzUp, Doc?*". "*WazzUp, Doc?*" adalah aplikasi yang dapat diakses seluruh masyarakat dengan layanan seperti 911 yang memberi layanan pertolongan 24/7. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah menghasilkan model prototyping "*Wazzup, Doc?*" berbasis android sebagai layanan *nonstop* 24 jam selama seminggu. Penelitian akan dilakukan selama 3 tahun. **Tahun pertama (I)** terdiri dari 4 kegiatan. Kegiatan pertama, identifikasi masalah. Kegiatan kedua, pengelompokan masalah. Kegiatan ketiga, disain sugesti berdasarkan karakter masalah. Kegiatan keempat, *healing recording*. **Tahun kedua (II)**

kegiatan perancangan *e-counseling* menggunakan *platform android* dan melakukan uji validitas serta realibilitas model. **Tahun ketiga (III)** merupakan tahap finalisasi dan membuat aplikasi ruang curhat atau *chat room* berbasis *platform android*. Keterbaruan penelitian ini adalah: menggantikan konseling konvensional yang hanya menampung satu hari 8 (delapan) pasien saja. Sedangkan *mobile apps "WazzUp, Doc?"* dapat memberikan terapi solutif secara masiv ke seluruh pelosok Nusantara tanpa batasan jumlah pasien dan aksesabilitas 24/7.

3.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah meliputi kegiatan menganalisa strategi agar penelitian ini berhasil dan sukses, mengumpulkan *business requirements* (kebutuhan bisnis). Analisa strategi agar penelitian ini berhasil dan sukses dengan membuat identifikasi masalah seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.1. Strategi ini dinilai berdaya guna karena luarannya melibatkan banyak pihak yang meliputi reviewer dan pengguna masyarakat luas. Kebutuhan bisnisnya sangat mendesak karena banyak pasien yang segera membutuhkan penyembuhan kesehatan jiwa.

Tabel 3.1 Identifikasi Masalah

No	Identifikasi Masalah	Nama Hypno	Ciri
1.	<p>Fase Oral dikenal di dalam ilmu kesehatan jiwa sebagai fase dimana semua bentuk ekspresi emosi diasosiasikan dengan aktivitas memasukkan sesuatu ke mulut untuk menghilangkan rasa cemas, takut, kekecewaan, maupun bentuk ekspresi emosional seseorang dalam mencari ketenangan. Pada umumnya kecenderungan penderita obesitas atau penderita kelebihan berat badan mencari ketenangan dengan memasukkan makanan ke mulutnya sebagai bentuk <i>escapology</i> atau menghindari dari masalah, dari tindakan ini akan didapatkan ketenangan walaupun permasalahan terhadap ekspresi emosional tidak terselesaikan. Akibat aktivitas memasukkan makanan ke mulut tersebut, maka terjadi penimbunan lemak pada tubuh.</p> <p>Hypnoslimming dapat membantu penderita obesitas untuk disugesti terhindar dari rasa cemas, takut maupun tekanan bathin lainnya, dengan cara memutus instruksi otak membaca hormon leptin yang menjadi sumber rasa cemas dan lapar. Rasa cemas, takut dan semua bentuk tekanan bathin yang selama ini memicu rasa lapar. Setelah mendapat terapi tersebut, maka otak akan memutus instruksi penderita untuk selalu merasa</p>	Hypno Slimming	<ul style="list-style-type: none"> • cemas • takut • kecewa • kelebihan berat badan

	kenyang dan hanya memasukkan makanan bergizi ke dalam mulutnya.		
2.	<p>Rentang daya konsentrasi seseorang pada sesuatu titik fokus yang lazim adalah selama 30 detik hingga 2 menit, akan tetapi pada penderita ADD (Attention Deficit Disorder) ataupun ADHD (Attention Deficit Hyperactive Disorder) kedua jenis keluhan ini adalah rendahnya rentang konsentrasi yaitu kurang dari 30 detik. Rentang daya konsentrasi penderita ini terdapat bukan hanya pada anak-anak, remaja, tetapi juga pada orang dewasa. Banyak juga ditemukan pada kalangan orang dewasa yang memiliki daya konsentrasi yang sangat rendah.</p> <p>Hypnofokus dalam hal ini membantu mereka yang memiliki tingkat kesulitan berkonsentrasi yang rendah. Yaitu dengan cara mengendalikan hormon endorphin dan beta endorphin agar mampu memproduksi dalam jumlah yang cukup untuk memberikan efek tenang dengan demikian mampu membuat rentang konsentrasi penderita menjadi lebih lama dan membaik</p>	Hypno Fokus	<ul style="list-style-type: none"> • tidak tenang • terus bergerak
3.	<p>Pasca tindakan bagi para penderita penyakit berat, seperti tindakan operasi bedah jantung, kemoterapi, pasca serangan stroke dan tindakan operasi besar lainnya. Bagi para penderita akan tersisa perasaan tidak nyaman, merasa kurang percaya diri, hingga hilangnya nafsu makan bahkan kecenderungan menurunnya motivasi hidup. Hypnohealing diyakini memberikan efek positif yang luar biasa, karena mampu memompa gairah hidup dan keinginan pasien untuk hidup lebih sehat dan mampu menjadi lebih semangat memperbaiki kondisi tubuh. Hormon-hormon positif akan diproduksi dengan baik, agar memperbaiki semangat untuk sembuh, meningkatkan stamina maupun memperbaiki pola pikir sebagai upaya penyemangat hidup sehat</p>	Hypno Healing	<ul style="list-style-type: none"> • tidak nyaman • kurang percaya diri • hilang nafsu makan • kurang motivasi hidup
4.	<p>Hidup sebagai metropolis atau hidup di pedesaan kedua-duanya membutuhkan stamina tubuh yang kuat dan berenergi. Menjaga kebugaran tubuh, kesehatan, gairah berolah raga maupun berpola makan yang sehat. Hypnohealth bekerja untuk meningkatkan kesadaran betapa pentingnya pola hidup sehat, terutama dalam merubah mindset untuk senantiasa menjaga stamina tubuh yang baik dan menjaga agar tidak mudah terkena penyakit dari lingkungan sekitarnya.</p> <p>Hypnohealth mampu merangsang hormon-hormon yang mampu memberikan semangat hidup dan berpola hidup sehat.</p>	Hypno Health	<ul style="list-style-type: none"> • merasa sakit • kurang fit • tidak enak badan
5.	<p>Pencapaian prestasi di bidang olah raga merupakan idaman semua atlet, akan tetapi berbagai hambatan sering dihadapi, dari gangguan kurang rasa percaya</p>	Hypno Sport	<ul style="list-style-type: none"> • kurang percaya diri

	diri, mental blocking, hilangnya semangat berjuang hingga perasaan tidak mampu. Hypnosport dapat meningkatkan rasa percaya diri, meningkatkan daya juang, dan meningkatkan rasa pasti dan yakin untuk mampu menang		<ul style="list-style-type: none"> • mental blocking • hilang semangat juang
6.	Sebagai seorang wanita, penampilan yang sempurna dan tetap tampak cantik merupakan tuntutan dari lingkungan. Secara lahiriah wanita ditakdirkan untuk ingin selalu tampil sempurna, cantik, percaya diri dan menonjol. Hypnobeaity dalam terapinya, mendidik mindset para wanita menjadi lebih kuat, memberikan pancaran aura positif yang baik serta memberikan vibrasi positif kepada siapapun yang dihadapinya baik dalam kapasitasnya sebagai profesional, ibu rumah tangga maupun remaja. Hypnobeaity memberikan bekal positif yang luar biasa dalam membentuk citra diri yang positif.	Hypno Beauty	<ul style="list-style-type: none"> • kurang percaya diri
7.	Memiliki keturunan anak-anak yang sehat dan lucu merupakan dambaan setiap pasangan suami istri bahagia. Dasar penyebab mendapat keturunan bagi pasangan yang telah menikah untuk mampu menghadirkan keturunan dapat dipicu oleh berbagai hal; kelelahan karena bekerja terlalu keras, ketidak seimbangan hormonal serta banyak hal lain yang bersifat organis maupun non organis. Hypnofertility hadir untuk memperbaiki keluhan ketidakseimbangan hormonal pada pasangan-pasangan tersebut. Hypnofertility menyeimbangkan kondisi keseimbangan hormonal bagi keduanya. Saat hormon-hormon terproduksi secara lancar, maka dengan mudah bagi pasangan-pasangan untuk terjadi nidasi pada rahim pasangan wanita.	Hypno Fertility	
8.	Saat siswa menempuh bangku kuliah maupun bangku sekolahnya, dibutuhkan motivasi yang kuat untuk berjuang maju demi masa depannya. Prestasi akademi merupakan salah satu acuan para siswa untuk dapat menggapai cita-citanya. Hypnoedukasi merupakan metode yang ampuh dalam membina siswa menekuni semua pelajarannya, agar memiliki stamina belajar yang konstan membaik jauh dari rasa malas maupun bosan terhadap pelajaran. Hypnoedukasi bertujuan mempermudah siswa dalam menghafal pelajaran dan menyukai pelajaran-pelajaran seperti matematika san pelajaran sulit lainnya.	Hypno Education	
9.	Menjalani kehidupan yang monoton dan rutin dapat menimbulkan kebosanan yang luar biasa. Hilangnya gairah kerja atau hilangnya keinginan beraktivitas merupakan suatu indikasi motivasi yang punah. Kehilangan makna hidup, kehilangan stamina hidup,	Hypno Motivation	

	sikap apatis, salag satunya. Kehadiran Hyonomotivasi dalam hal ini adalah untuk memunculkan kembali suasana hati yang baik, agar motivasi menjadi pribadi lebih baik dari sebelumnya. Mengembalikan kebahagiaan dan gairah hidup untuk dapat bersemangat kembali menjalaninya.		
10.	Pada satu fase kebidupan manusia ksang dihadapkan pada peristiwa-peristiwa yang kurang mengenakan, kejadian yang membuat perasaan takut yang luar biasa. Kadang perasaan takut ini melampaui batas rasional, perasaan ini dapat dikategorikan sebagai phobia. Hypnophobia adalah sebuah terapi yang dikenal sebagai penghilang rasa takut dengan cara menyapu peristiwa-peristiwa menakutkan dan mengisi alam bawah sadar dengan sugesti pisitif yang mampu membangun pila pikir yang positif	Hypno Phobia	
11,	Masa kehamilan di trimester pertama adalah masa kehamilan terberat bagi para ibu hamil, dimana para ibu kebanyakan memiliki fase perubahan hormonal yang menyebabkan petasaan kurang nyaman. Dari gangguan pola makan, perasaan mual yang berkepanjangan, hilangnya napsu makan hingga rasa lemas, mengantuk serta sakit kepala yang menjangkit. Hypnopregnancy hadir untuk menyeimbangkan hormon dengan cara merangsang hormon-hormon yang membuat dirinya nyaman. Mengembalikan napsu makan, menghilangkan perasaan mual dan sakit kepala. Disamping membuat ibu hamil merasa nyaman, terapi ini mampu membuat emosi ibu dan janin yang dikandung merasa tenang dan sehat.	Hypno Pregnancy	
12	Proses persalinan merupakan fase menegangkan bagi para ibu hamil, dimana setelah sembilan bulan dan sepuluh hari janin berada di rahim ibu, tiba pada momentum dimana seorang ibu harus melaksanakan akhir kehamilan yaitu persalinan. Proses persalinan merupakan proses yang menegangkan dan sekaligus menyakitkan, untuk itu selain persiapan fisik dan mental juga kemudahan dalam persalinan dengan hilangnya rasa sakit. Hypnobirthing mematikan rasa sakit dengan cara merangaang Hormon endorphine berproduksi dengan cukup, hormon ini dapat menghilangkan rasa sakit.	Hypno Birthing	
13	Trauma adalah peristiwa-peristiwa menakjubkan yang terjadi pada diri seseorang. Bisa karena peristiwa mengejutkan yang menggembirakan, tapi juga peristiwa-peristiwa menyedihkan lainnya. Peristiwa-peristiwa mengejutkan, mengerikan, memalukan atau menyakitkan sekalipun bisa jadi menjadi hambatan psikologis seseorang dalam menjalani kehidupan. Peristiwa negatif ini bahkan seringkali menjadi	Hypno Trauma	

	kendala seseorang menjalani fungsi sosialnya. Peristiwa negatif ini dinamakan sebagai peristiwa traumatis. Hypnotrauma mampu menjadi solusi penghapus pengalaman traumatis seseorang dengan metode regesi.		
14	Merokok merupakan suatu kebiasaan buruk bagi seseorang, bukan hanya merugikan kesehatannya tetapi juga sebagai pemicu kanker paru bagi diri dan lingkungannya. Banyak perokok yang tidak sadar akan betapa bahaya rokok bagi diri dan lingkungannya. Hypno Smoking merupakan metode ampuh dalam memutus kebiasaan merokok bagi perokok yang sudah sangat adiksi terhadap rokok. Metode hipnosis mampu memutus adiksi pada seseorang, karena ketergantungannya terhadap sesuatu, terutama rokok maupun jenis hisap lainnya.	HypNo Smoking	
15	Bagi seseorang yang pernah putus cinta, atau bahkan belum pernah mengenaö cinta sekalipun, mungkin ia bertanya-tanya bagaimana rasanya dibutuhkan dan membutuhkan atau dicintai dan sebaliknya. Hypno Love dapat menanggulangi perasaan ini dengan cara mensugesti rasa percaya dirinya untuk mampu mendapatkan cinta yang ia dambakan. Hipnosis mampu menumbuhkan perasaan memiliki dan dimiliki melalui hormon-hormon positif seseorang agar tumbuh semangat berpasangan dan menumbuhkan keinginan memperbaiki diri dan penampilan agar segera berjodoh, merasakan perasaan cinta dan dicintai	Hypno Love	
16	Saat bekerja, menjaga stamina kerja agar tetap rajin, bersemangat dan tetap produktif adalah hal yang paling sulit. Sering kali mendadak saat bangun tidur, badan sudah terasa lelah dan kurang bersemangat untuk bekerja secara produktif. Hypnoproductivity membantu menanggulangi perasaan yang tidak stabil dan memperbaiki ritme serta stamina diri agar tetap mampu menjalankan pekerjaan dengan penuh semangat, memiliki cita-cita dan kemampuan mengelola diri yang baik. Secara otomatis mampu memacu produktivitas kerja yang tinggi dengan menghasilkan ide-ide yang inovatif dan bermotivasi.	Hypno Productivity	
17	Masa kehamilan di trimester pertama adalah masa kehamilan terberat bagi para ibu hamil, dimana para ibu kebanyakan memiliki fase perubahan hormonal yang menyebabkan petasaan kurang nyaman. Dari gangguan pola makan, perasaan mual yang berkepanjangan, hilangnya napsu makan hingga rasa lemas, mengantuk serta sakit kepala yang menjangkit. Hypnopregnancy hadir untuk menyeimbangkan hormon dengan cara merangsang hormon-hormon yang membuat dirinya nyaman. Mengembalikan napsu	HypnoPregnancy Trimester 1	<ul style="list-style-type: none"> • pusing • mual

	makan, menghilangkan perasaan mual dan sakit kepala. Disamping membuat ibu hamil merasa nyaman, terapi ini mampu membuat emosi ibu dan janin yang dikandung merasa tenang dan sehat.		
18	Mempertahankan stamina tubuh agar tetap bugar dan sehat pada masa kandungan trimester 2 merupakan suatu kewajiban yang menyenangkan. Para calon ibu akan merasa sudah nyaman dan tidak lagi merasakan morning sickness dimana gangguan makan, pusing, mual berkepanjangan di masa kehamilan Trimester pertama. Trimester kedua tidak kalah penting, dimana calon ibu wajib merawat diri dan kondisi fisiknya agar tetap mempertahankan kondisi janin dalam rahim untuk bertahan hidup dengan kondisi organ tubuh tetap stabil dan kuat hingga persalinan. Hypnopragnancy membantu calon ibu mengawal pertumbuhan organ janin agar sempurna dengan hati yang gembira dan kondisi yang sehat	HypnoPregnancy Trimester 2	<ul style="list-style-type: none"> • pusing • mual
19	Pada tahapan ini calon ibu akan merasa kauh lebih nyaman, karena menunggu kehadiran janin yang dudambkan. Kondisi janin sudah semakin sempurna pertumbuhannya. Calon ibu akan dibantu untuk memelihara janin agar lebih tenang dan siap secara mental menyingaong hari yang ditunggu-tunggu. Hari persalinan walaupun ditunggu, tapi juga menjadi pusat rasa takut, karena proses persalinan yang dipersepsikan sangat sakit dan menyeramkan. Hypnopragnancy dalam hal ini mampu membuat calon ibu menjadi semakin kuat mentalnya, semakin tenang dan semakin mampu mengantisipasi rasa sakit, sehingga saat persalinan semua menjadi lebih menyenangkan dan tenang.	HypnoPregnancy Trimester 3	<ul style="list-style-type: none"> • pusing • mual
20	Dalam menjalani kehidupan yang serba tegang dan penuh tekanan, baik dalam hidup maupun menghadapi pekerjaan, manusia cenderung berperilaku tegang dan membuat cepat terpicu emosi maupun depresi. Kondisi ini dapat memacu berbagai penyakit dari yang ringan seperti flu hingga penyakit jantung, diabetes maupun kanker. Untuk mengatasi hal tersebut didesain hypnorelaxation sebagai solusi menghadirkan ketenangan yang luar biasa pada diri seseorang terutama sebagai antisipasi ketegangan, ketatnya persaingan, tekanan-tekanan psikososial serta ketegangan-ketegangan lainnya. Hypnorelaxation hadir untuk merangsang hormon beta endorphins dan endorphins agar berproduksi untuk menenangkan pikiran dan Perilaku seseorang agar dapat terhindar dari stres dan penyakit-penyakit mematikan lainnya.	Hypno Relaxation	
21	Melakukan cek rutin untuk kesehatan gigi merupakan suatu keharusan, tetapi bagi sebagian orang kunjungan	Hypno Dontia	<ul style="list-style-type: none"> • takut ke dokter

	ke dokter merupakan sesuatu kegiatan yang ekstra menakutkan dan menghebohkan. Bagi sebagian orang ke dokter gigi merupakan tindakan yang menyeramkan dan wajib dihindari. Perasaan takut ke dokter gigi ini dapat di atasi menggunakan metode hypnodontia, yaitu suatu metode yang khusus dirancang untuk mwnanggulangi rasa takut terhadap dokter gigi dan tindakannya. Hypnodontia mampu membuat pasien gigi berlama-lama menjalani tindakan tanpa rasa sakit apa lagi rasa takut. Pasien akan merasa sangat nyaman saat ditangani seorang dokter gigi.		gigi
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	------

3.2.2 Pengelompokan Masalah

Pengelompokan masalah meliputi mendefinisikan kebutuhan *use case* (sistem usulan). Sebelum mendefinisikan kebutuhan use case sistem usulan maka perlu melakukan pengelompokan masalah. Pengelompokan masalah bergantung pada *anamnesis* (pemeriksaan pasien sesuai dengan kebutuhan) setiap pasien yang hadir sehingga pasien mendapat diagnosis yang tepat dan gambaran yang lengkap mengenai pasien seutuhnya. Hasilnya dapat disimpulkan dalam sebuah diagnosis. Berdasarkan diagnosis tersebut, maka dapat ditentukan diagnosis apa yang tepat dan efisien.

Saat penelitian ini dilakukan, masalah yang sering disampaikan oleh pasien adalah:

1. sering merasa tegang atau kuatir
2. kurang fokus
3. tidak memiliki motivasi dalam mengerjakan sesuatu
4. takut terhadap sesuatu
5. memiliki kenangan buruk di masa lampau yang mengganggu sampai saat ini
6. ketergantungan merokok
7. kesulitan memiliki anak
8. kurang berprestasi karena kurangnya daya juang
9. keinginan untuk menjadi juara dibidang olah raga
10. kurang produktif dalam hidup
11. mempertahankan kesehatan supaya tidak sering sakit
12. tidak punya nafsu makan saat hamil muda dan menganggap kehamilan sebagai penyakit
13. janin lemah
14. ketakutan menghadapi persalinan

15. ketakutan tidak kuat mengatur pernapasan saat persalinan
16. kelebihan berat badan
17. tidak percaya diri terhadap kecantikan diri
18. memiliki penyakit keras dan akut yang sulit disembuhkan
19. takut ke dokter gigi
20. merasa tidak siap menjadi orang tua
21. takut menikah
22. tidak percaya diri
23. merasa tidak ada orang yang mencintai dirinya
24. sulit tidur
25. tensi darah tinggi

3.2.3 Disain sugesti berdasarkan karakter masalah

Disain sugesti diperlukan agar diperoleh diagnosa yang tepat dan hasil yang maksimal untuk pasien. Disain sugesti ini diberikan berdasarkan solusi terapy dari karakter tiap masalah yang ada. Solusi hypnosis dapat ditunjukkan pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Solusi hypnosis

No	Pengelompokan masalah	Solusi Therapy
1.	sering merasa tegang atau kuatir	HypnoRelaksasi
2.	kurang fokus	HypnoFokus
3.	tidak memiliki motivasi dalam mengerjakan sesuatu	HypnoMotivasi
4.	takut terhadap sesuatu	HypnoPhobia
5.	memiliki kenangan buruk	HypnoTrauma
6.	ketergantungan merokok	HypNoSmoking
7.	kesulitan memiliki anak	HypnoFertility
8.	kurang berprestasi karena kurangnya daya juang	HypnoPrestasi / Hypno Achievement (Faeni, D., 2014; Krippner, S., 2016; Schreiber, E.H. 2016; Schoppenhauer, 2008 dan Eisenberg, dkk., 2009)
9.	keinginan untuk menjadi juara dibidang olah raga	HypnoSport (Faeni, D., 2014)
10.	kurang produktif dalam hidup	HypnoProductivity

11.	mempertahankan kesehatan supaya tidak sering sakit	HypnoHealth
12.	tidak punya nafsu makan saat hamil muda	HypnoPregnancy Trimester 1
13.	janin lemah	HypnoPregnancy Trimester 2
14.	ketakutan menghadapi persalinan	HypnoPregnancy Trimester 3
15.	ketakutan tidak kuat mengatur pernapasan saat persalinan	HypnoBirthing
16.	kelebihan berat badan	HypnoSlimming
17.	tidak percaya dengan kecantikan diri	HypnoBeauty (Faeni, D., 2016)
18.	memiliki penyakit keras dan akut yang sulit disembuhkan	HypnoHealing
19.	takut ke dokter gigi	HypnoDontia
20.	merasa tidak siap menjadi orang tua	HypnoParenting (Faeni, D., 2015)
21.	takut menikah	HypnoMarriage
22.	tidak percaya diri	HypnoConfidence
23.	merasa tidak dicintai	HypnoLove
24.	sulit tidur	HypnoInsomnia
25.	tensi darah tinggi	HypnoHypertensi

Disan sugesti meliputi memproses model sistem usulan dan memodelkan data. Tabel 3.3 menunjukkan Disain Sugesti Terapy.

Tabel 3.3 Disain Sugesti Terapy

No	Therapy	Tujuan	Tahapan
1.	HypnoRelaksasi	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan kenyamanan bathin - Memberikan ketenangan berpikir - Memupuk rasa tenang - Meningkatkan kekebalan tubuh - meningkatkan kondisi fisik dan psykis - meningkatkan fungsi berpikir yang optimal 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: Tenang dan nyaman sekali</p>

2.	HypnoFokus	<ul style="list-style-type: none"> - Mendisiplinkan fungsi otak - Meningkatkan daya konsentrasi - Mengungkit daya ingat - Melatih otak untuk mampu konsentrasi pada satu titik lebih dari 10 detik - Melatih ketahanan otak - Meningkatkan rentang konsentrasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: Fokus dan tenang nyaman sekali</p>
3.	HypnoMotivasi	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan daya semangat - Meningkatkan daya juang - Melatih ketahanan mental - Meningkatkan daya tahan berpikir - Meningkatkan rentang semangat - Menumbuhkan semangat diri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: akan jauh lebih bersemangat dan motivatif menjalani kehidupan</p>
4.	HypnoPhobia	<ul style="list-style-type: none"> - Menghilangkan ketidaknyamanan terhadap hal-hal yang irasional - Membentuk paradikma berpikir yang positif - Menghilangkan seluruh perasaan takut - Memunculkan rasa berani terhadap sesuatu yang irasional - Membiasakan diri untuk menghadapi sesuatu yang irasional 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: semua rasa takutmu akan hilang, akan muncul keberanian dalam dirimu..</p>
5.	HypnoTrauma	<ul style="list-style-type: none"> - Menghilangkan gambaran buruk masa lalu - Menghapus semua kenangan buruk masa lalu - Menghapus semua hal yang kurang nyaman dari alam bawah sadar - Memberi penguatan ego 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan

			Sugesti: semua pengalaman burukmu akan hilang, hilang bersama kebahagiaanmu...
6.	HypNoSmoking	<ul style="list-style-type: none"> - Menghapus adiksi merokok - Menghilangkan semua jenis ketergantungan - Menghapus keinginan merokok - Memberikan kenyamanan dan sugesti aktivitas di samping kegiatan merokok - Menggantikan adiksi merokok dengan kegiatan yang lain - Memberikan penguatan untuk berpola hidup sehat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: saat kamu melihat asap, rokok dan asbak, maka engkau akan merasa pusing dan sangat lelah....</p>
7.	HypnoFertility	<ul style="list-style-type: none"> - Menyeimbangkan hormon fertilitas - Memberikan ketenangan bagi calon orang tua - Membantu merangsang hormon beta endorvin dan endorvin agar konsep nidasi dalam proses fertilitas berjalan mudah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: saat kamu tertidur akan terasa lebih sehat dan mampu membuahkan janin yang sehat dan bertumbuh dalam tubuhmu..</p>

8.	HypnoPrestasi	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan daya saing akademik dan sejenisnya - Mensugesti agar mampu memiliki prestasi yang baik - Mengungkit daya juang untuk senantiasa menjadi yang terbaik - Menanamkan jiwa juang agar selalu menjadi yang terbaik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: saat terbangun akan ada perasaan bergejolak untuk ingin berprestasi</p>
9.	HypnoSport	<ul style="list-style-type: none"> - Terapi untuk meningkatkan jiwa menang dalam tubuh seseorang - Mengubah mind set agar menjadi yang terbaik, tercepat, tertinggi dan terdepan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: saat terbangun engkau akan jauh lebih cepat, jauh lebih tinggi, jauh lebih baik dari lawan-lawanmu. engkau akan merasakan jiwa pemenang di dadamu...</p>
10.	HypnoProductivity	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan semangat untuk pencapaian produktivitas yang tertinggi - Untuk bisa menjadi vitamin yang selalu menumbuhkembangkan inovasi dan produktivitas - Memberikan semangat untuk senantiasa menimbulkan / memunculkan produktivitas tinggi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: saat terbangun, engkau akan merasa jauh lebih produktif dan lebih bermanfaat</p>

11.	HypnoHealth	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan daya tahan tubuh - Memberikan sugesti untuk meningkatkan stamina tubuh - Membuat tubuh sehat dengan vitalitas tubuh agar lebih sehat dari sebelumnya - Mampu merevitalisasi fungsi organ tubuh seperti sebelum sakit - Membantu proses recovery lebih singkat dan maksimal 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: engkau akan lebih sehat dan berenergi, seperti sediakala, kuat dan memiliki vitalitas diri yang tinggi....</p>
12.	HypnoPregnancy Trimester 1	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu menjembatani ibu hamil muda melalui proses trimester pertama - Mengubah paradigma bahwa kehamilan bukanlah suatu penyakit - Membantu memperingan morning sickness - Membuat ibu hamil muda menjadi lebih kuat dan lebih tenang - Membantu meningkatkan nafsu makan dan pola hidup lebih sehat - Memberikan induksi sugesti kepada ibu hamil muda agar janin tetap kuat bertahan di dalam rahim - Menghilangkan rasa mual dan pusing saat menjalani hamil muda - Menghilangkan keputusasaan saat hamil muda 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: engkau akan merasa jauh lebih kuat di usia kehamilanmu, engkau akan menghilangkan semua rasa mual dan pusingmu, engkau akan semakin kuat, janin akan tumbuh sehat dalam tubuhmu...</p>
13.	HypnoPregnancy Trimester 2	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu ibu hamil muda untuk membangun ikatan psikologis antar janin dan ibu agar lebih erat - Membantu ibu hamil muda untuk menerima perubahan fisik - Membantu menjembatani perubahan psykis maupun fisik - Menumbuhkan positif thinking agar janin tumbuh 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: saat terbangun akan</p>

		<p>berkembang secara sehat dan kuat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan sugesti positif agar janin yang dikandung tetap kuat dan melekat pada rahim 	<p>merasakan kekuatan yang luar biasa, rasakan janin mulai berputar dan bergerak sebagai anugerah yang maha kuasa....</p>
14.	HypnoPregnancy Trimester 3	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu ibu hamil di trimester ketiga untuk menyongsong persalinan - Membantu ibu hamil untuk mempersiapkan psykis maupun fisik - Mendidik ibu hamil untuk mengatur pernafasan saat mendorong janin keluar saat persalinan - Memberikan sugesti bahwa persalinan tidak sakit 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: saat terbangun engkau akan merasa siap menyongsong kehadiran si jabang bayi. Persalinanmu akan terasa sangat nyaman dan tidak sakit...</p>
15.	HypnoBirthing	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu ibu untuk menyiapkan diri dalam menyambut kedatangan anak - Membantu mempermudah saat persalinan - Menghilangkan rasa sakit saat persalinan - Menghilangkan rasa takut saat persalinan - Mempermudah persalinan tanpa sakit - Mempermudah persalinan agar lancar proses kelahiran sang anak 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: persalinamu akan berasa sangat mudah dan lancar, jauh dari rasa sakit...</p>
16.	HypnoSlimming	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu menghilangkan nafsu makan - Membantu mengurangi nafsu makan - Mempercepat metabolisme - Menurunkan berat badan - Membantu menanggulangi obesitas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: saat engkau terbangun akan dirasakan sebuah perubahan, semua</p>

			<p>rasa lapar akan hilang, nafsu makanmu hilang dan berat tubuhmu akan semakin kecil, semua lemak akan mengering dan hilang....</p>
17.	HypnoBeauty	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu meningkatkan rasa percaya diri - Meningkatkan rasa percaya bahwa memiliki rasa kebanggaan akan diri sendiri - Membantu meningkatkan rasa cantik dari diri sendiri - Meningkatkan potensi untuk lebih menghargai diri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: engkau akan merasa jauh lebih berharga, cantik dan memiliki rasa percaya diri..</p>
18.	HypnoHealing	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu proses penyembuhan dalam diri - Membantu membangun ketahanan tubuh dalam diri - Membantu menstabilisasi hipertensi gula darah tinggi dan meningkatkan vitalitas tubuh serta stamina - Membantu mempercepat recovery kesehatan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: engkau akan merasa lebih sehat, kuat sekali dan memiliki keinginan untuk makan dan beraktivitas seperti biasa..</p>
19.	HypnoDontia	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu menghilangkan rasa nyeri pada gigi - Membantu menghilangkan rasa takut terhadap tindakan perawatan gigi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: engkau akan merasa membutuhkan perawatan gigi, engkau akan merasa nyaman dan berani menghadapi dokter</p>

			gigi...
20.	HypnoParenting	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu mempersiapkan diri menjadi orangtua - Membangun pola pikir yang baik sebagai orangtua - Membantu membangun rasa percaya diri agar menjadi orangtua yang efektif - Membentuk pola pikir yang konstruktif sebagai orangtua 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: saat engkau terbangun, engkau akan jauh lebih efektif menjadi orangtua yang baik, penyabar, penyayang, halus budi pekertinya terhadap anak-anakmu..</p>
21.	HypnoMarriage	<ul style="list-style-type: none"> - Membangun pola pikir harmonis dalam membangun rumah tangga - Membangun loyalitas dan kebahagiaan dalam membangun rumah tangga - Meningkatkan rasa saling memiliki sebagai pasangan suami istri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: engkau akan merasa lebih mengasihi pasangan hidupmu, engakan akan jauh lebih setia dan saling memiliki...</p>
22.	HypnoConfidence	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu membangun rasa percaya diri - Membantu meningkatkan rasa percaya kalau dirinya mampu - Membantu meningkatkan rasa kesadaran diri bahwa ia memiliki kemampuan dan kapabel terhadap sesuatu - Membantu membangun jati diri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti:</p>

23.	HypnoLove	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu membangun rasa empati - Membantu membangun rasa memiliki dan memiliki - Membantu menumbuhkan rasa percaya diri agar mudah mencintai dan dicintai 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: engkau akan merasa sangat dicintai, disayangi dan mencintai dan menyayangi...</p>
24.	HypnoInsomnia	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu meningkatkan rasa mudah untuk tertidur - Membantu meningkatkan rasa kantuk - Membangun rasa tenang dan menghilangkan kecemasan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: saat terbangun engkau akan merasa mudah tertidur pulas, semua kecemasanmu hilang...</p>
25.	HypnoHypertensi	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu menstabilkan tensi darah - Meningkatkan stabilitas tubuh - Membangun ketenangan bathin untuk menekan gejala psikosomatis 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-talk 2. Identifikasi masalah 3. Relaksasi 4. Diistirahatkan pola berpikir 5. Diistirahatkan fisik 6. Diberi sugesti ke dalam alam bawah sadar 7. Dibangunkan <p>Sugesti: engkau akan mulai merasakan tubuhmu normal kembali, tensi darahmu akan kembali rendah..</p>

3.2.4 Healing recording

Healing recording adalah tahapan melakukan rekaman suara yang berkaitan dengan menu terapi penyembuhan. Rekaman suara telah dilakukan untuk 21 jenis solusi hipnosis. Tiap rekaman berdurasi kurang lebih 15 menit. Hasil rekaman telah disimpan dalam

google drive. Link hasil rekaman tersimpan di:
https://drive.google.com/drive/folders/1cxXGha_2yDIWyW-3wxXPHxTAzpMnbDsM?usp=sharing

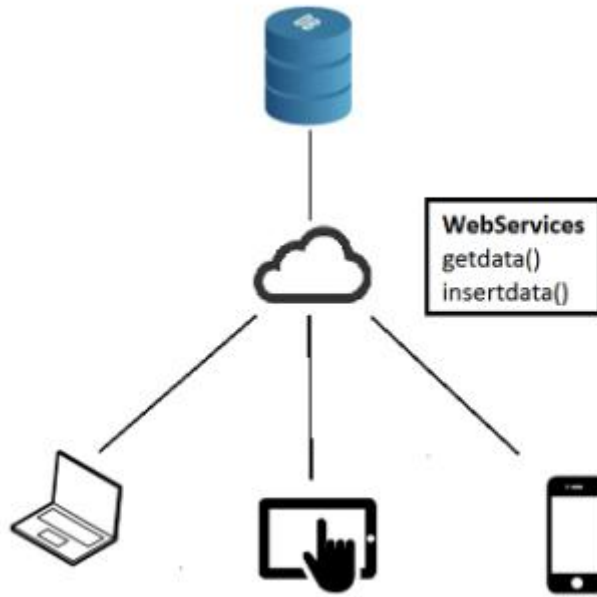
Dalam menggunakan *mobile apps* ini pengguna harus mendaftarkan akun email terlebih dahulu, kemudian bisa menikmati fitur-fitur di *mobile apps "WazzUp, Doc?"*. Gambar 3.1. menunjukkan alur pemakaian aplikasi.



Gambar 3.1. Alur Pemakaian Aplikasi

Mengakses *mobile apps "WazzUp, Doc?"* menggunakan android, dengan menjalankan *WebService* agar dapat menghubungkan *Database Web Server* dengan *Mobile Apps*. *Web Service* sendiri berperan sebagai sekumpulan fungsi program untuk melakukan pekerjaan tertentu dalam hal ini seperti, memanipulasi data, mengambil, menambahkan dan atau mengubah data.

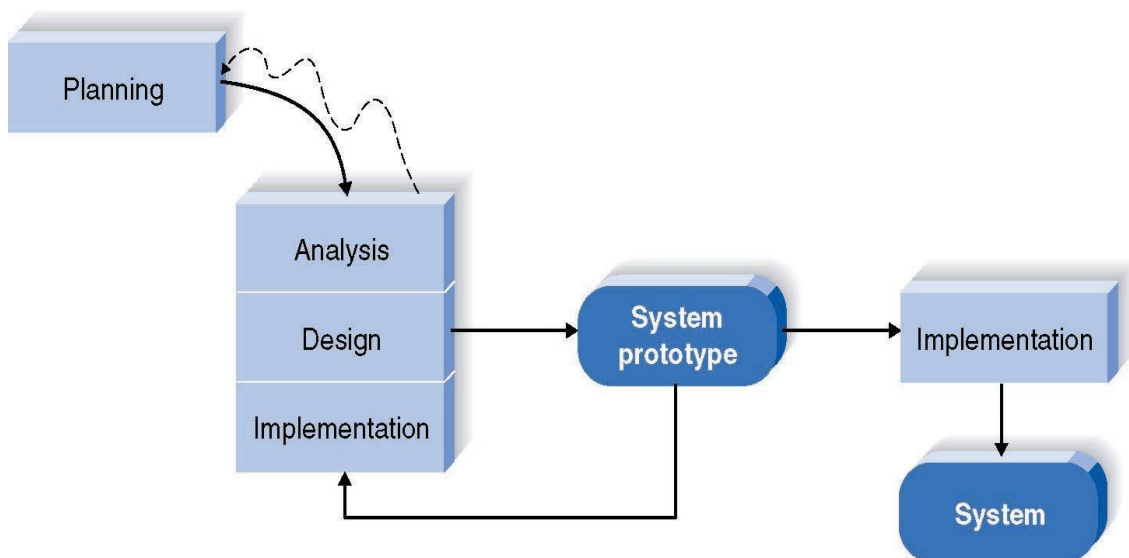
Kegunaan *Web Service* sepenuhnya berdasarkan standard *Web* dan *XML*, dalam hal pertukaran data aplikasi yang berbeda-beda, Integrasi data antara *Web*, Menyimpan Data yang tidak harus lokal. Berikut gambaran tentang *Web Service*.



Gambar 3.2. Alur Web Service

3.3. Metode Prototyping

Tahapan pada metode ini terdiri dari tahap perencanaan, analisis, desain, dan implementasi. Tahapan analisis, desain, dan implementasi terjadi proses *looping* yaitu pada saat pembuatan *prototype*. Pada tahapan analisis terjadi kondisi dimana *prototype* diperiksa apakah sudah cukup layak untuk dibuat sistem atau tidak. Jika tidak maka dilakukan kembali proses *looping* untuk membuat kembali *prototype*. Jika dirasa sudah layak, maka dilanjutkan dengan mendesain sistem final (Dennis, dkk, 2018).



Gambar 3.3. Metode prototyping untuk hipnoteraphy mobile application (Dennis, dkk, 2018)

Pengembangan sistem dimulai dari pengumpulan data dari para ahli melalui survei dan mengikuti jalur dan proses *Hypnosis* di Klinik Universitas (De Vos, H.M. & Louw, D.A.m. (2006). Data yang telah dikumpulkan akan dikirim melalui otentikasi oleh beberapa ahli di bidang Hypnotherapy. Data disesuaikan dengan kebutuhan *Hypnotherapy* sehingga dapat diimplementasikan. Setelah melalui proses otentikasi data, itu akan digunakan sebagai database oleh sistem. Sebelum disajikan kepada pengguna akhir data akan diproses terlebih dahulu dengan metode *prototyping* untuk menghasilkan keluaran dengan informasi yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna.

3.3.1 Planning (Perencanaan)

Pada tahap *Planning* (Perencanaan) sangat penting mengetahui alasan sistem / aplikasi ini dibangun dan cara tim membangunnya. Tahapan dalam perencanaan adalah mengidentifikasi *business value* (nilai bisnis), menganalisa *feasibility* (kelayakan), membangun rencana kerja, menyiapkan tim dan mengontrol semua bekerja sesuai rencana (Dennis, dkk, 2018). Alasan penting "WazzUp, Doc?" untuk dibangun karena masyarakat membutuhkan aplikasi teknologi berbasis android yang memberi layanan pertolongan *non stop* 24 jam selama seminggu terbebas dari kendala sosiologis, ekonomis dan geografis. Cara tim membangunnya adalah membagi pekerjaan selama 3 tahun seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.4. Tahun pertama (I) melakukan identifikasi masalah, pengelompokan masalah, disain sugesti berdasarkan karakter masalah, *healing recording* (merekam suara yang berkaitan dengan menu terapi penyembuhan). Tahun kedua (II) membuat rancangan *e-counseling* menggunakan *mobile apps android*, melakukan uji validitas dan realibilitas model. Tahun ketiga (III) melakukan finalisasi model dan membuat *mobile apps android system* ruang *curhat* atau *chat room* yang diberi nama "WazzUp, Doc?". Rencana kerja penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 3.4. Tim disiapkan bekerja dengan baik seperti ditunjukkan pada Lampiran A untuk mengontrol semua bekerja sesuai dengan rencana.

3.3.2 Analysis (Analisis)

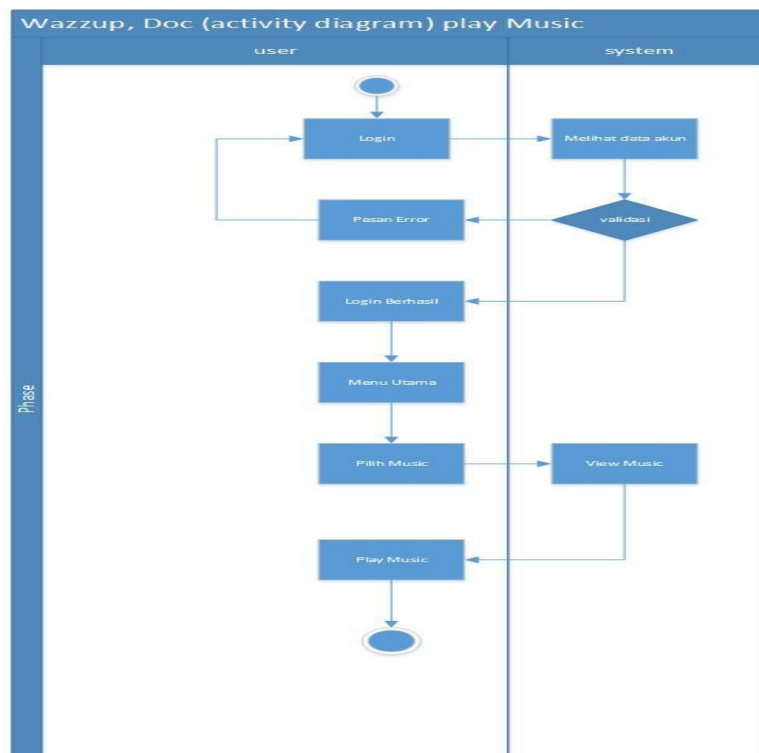
Pada tahap Analisis perlu diketahui pengguna sistemnya, apa tahapan sistemnya, dimana dan kapan sistem akan digunakan. Kegiatan analisis meliputi: kegiatan

menganalisa strategi agar penelitian ini berhasil dan sukses, mengumpulkan *business requirements* (kebutuhan bisnis) yang diuraikan dalam activity diagram, mendefinisikan kebutuhan *use case* (sistem usulan), memproses model sistem usulan, memodelkan data (Dennis, dkk, 2018). Strategi ini dinilai berdaya guna karena luarannya melibatkan banyak pihak yang meliputi reviewer dan pengguna masyarakat luas. Kebutuhan bisnisnya sangat mendesak karena banyak pasien yang segera membutuhkan penyembuhan kesehatan jiwa.

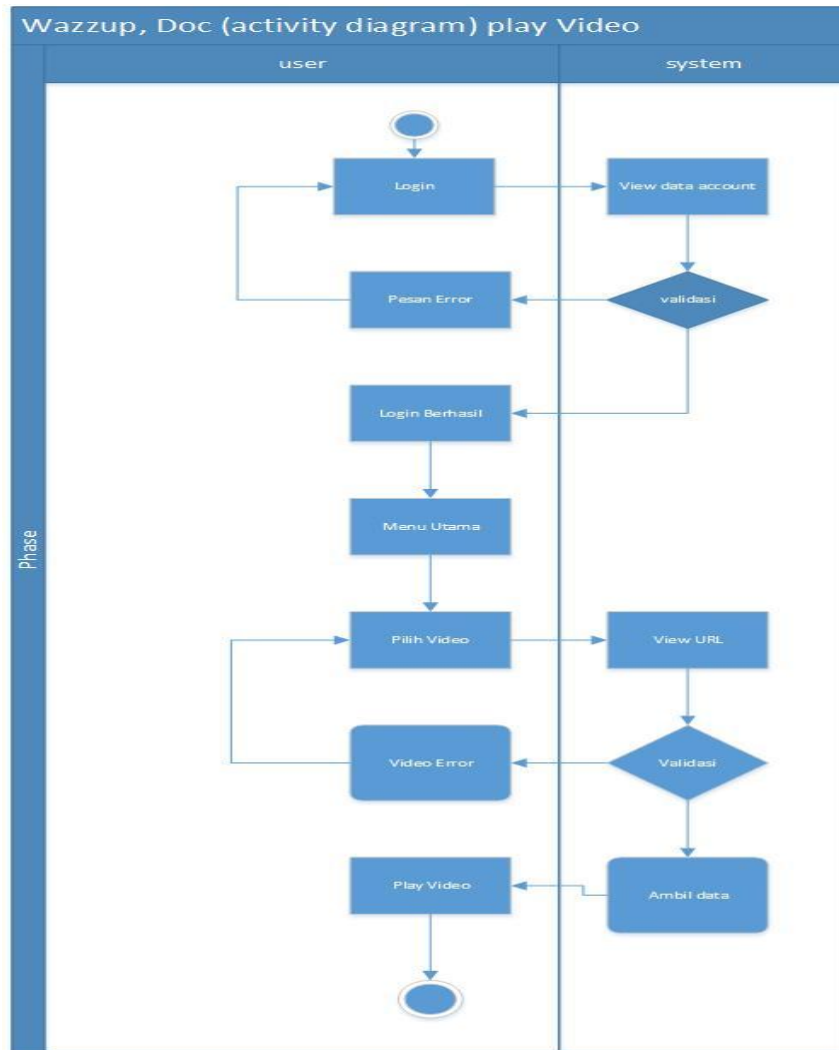
3.3.2.1. Activity Diagram

Dibawah ini merupakan Activity Diagram dari *mobile apps "Wazz Up, Doc?"*, dimana merupakan alur kerja dari *mobile apps "Wazz Up, Doc?"*.

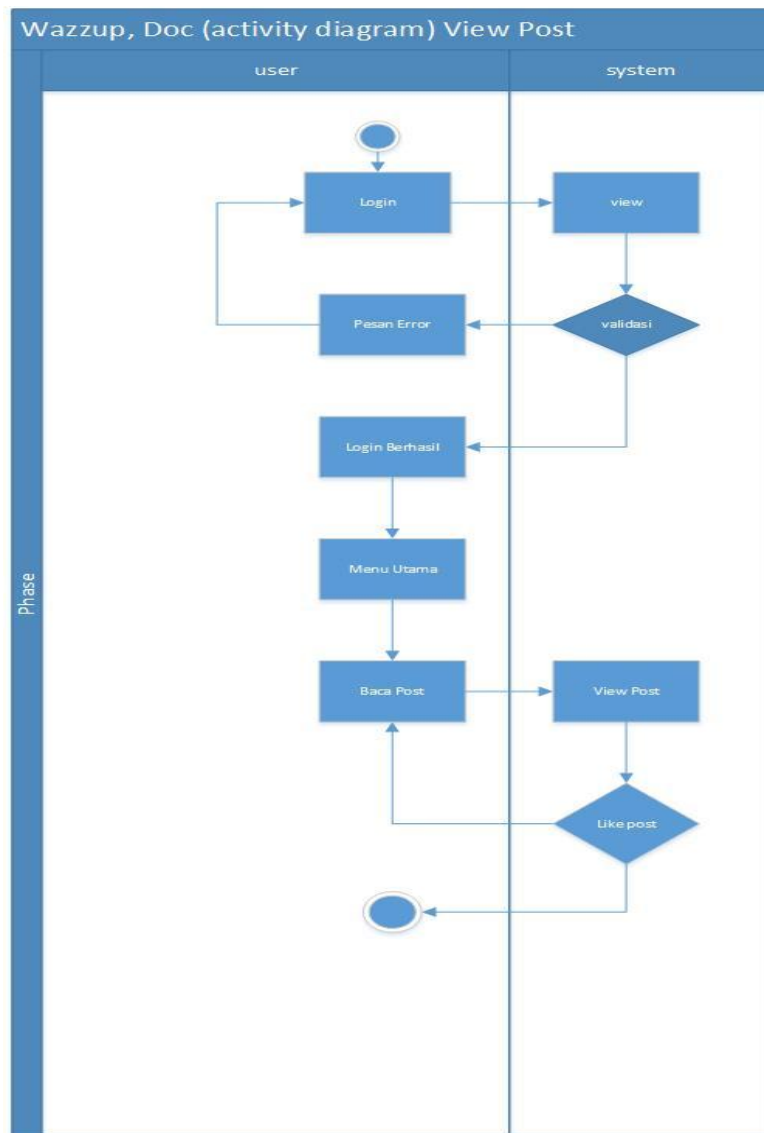
a. Activity Diagram Play Music



b. Activity Diagram Play Video

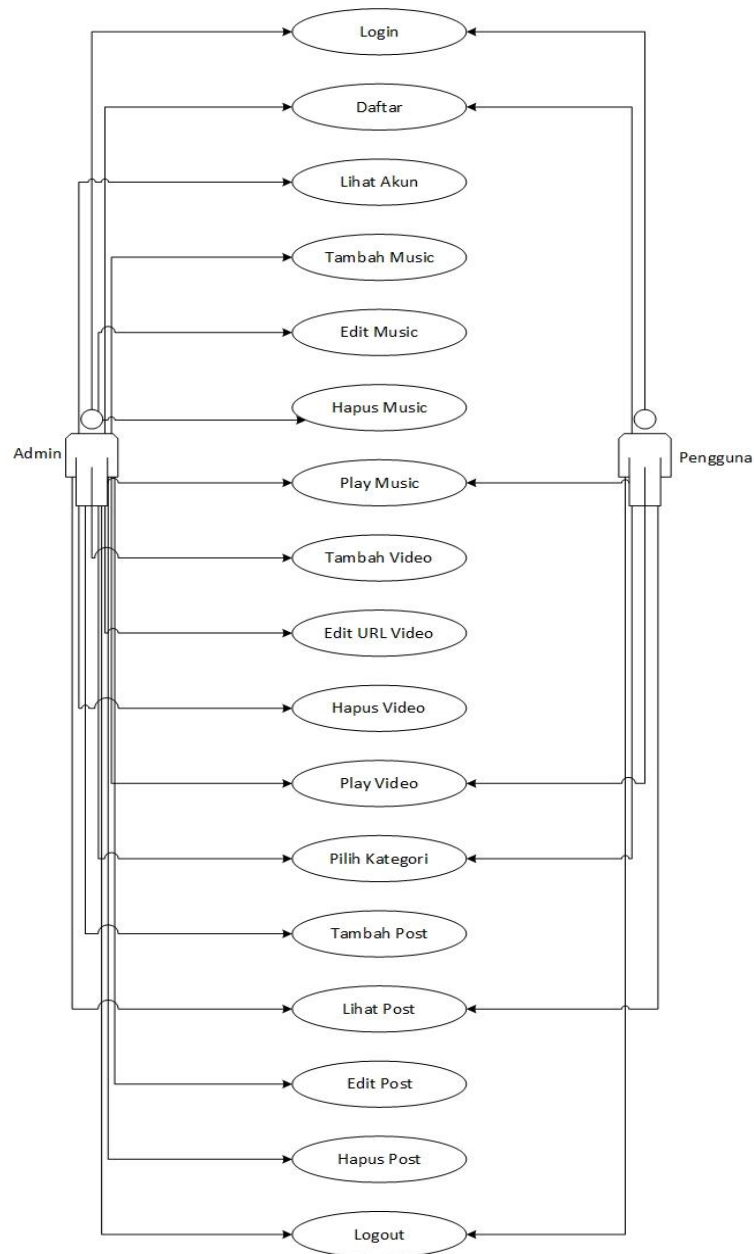


c. Activity Diagram View Post



3.3.2.2. Use Case Diagram

Dibawah ini merupakan *Use Case* dari *mobile apps "WazzUp, Doc?"*. *Use Case* merupakan apa saja interaksi yang terjadi antara pengguna dengan *mobile apps "WazzUp, Doc?"*.



Gambar 3.4. Use Case Diagram

Keterangan Use Case Diagram

1. Admin

Untuk Admin, dapat melakukan semua kegiatan yang ada pada aplikasi seperti:

- | | |
|-----------------|----------------|
| a. Login | l. Kategori |
| b. Daftar | m. Tambah Post |
| c. Lihat Akun | n. Lihat Post |
| d. Tambah Musik | |
| e. Edit Musik | |

- f. Hapus Musik
- g. Play Musik
- h. Tambah Video
- i. Edit URL Video
- j. Hapus Video
- k. Play Video
- o. Edit Post
- p. Hapus Post
- q. Logout

2. Pengguna

Untuk pengguna, dapat melakukan sebagian kegiatan yang ada pada aplikasi seperti:

- a. Login
- b. Daftar
- c. Play Musik
- d. Play Video
- e. Kategori
- f. Lihat Post
- g. Logout

3.3.3 Design (Desain)

Pada tahap desain dijelaskan cara sistem bekerja. Kegiatan desain meliputi penyeleksian desain, pembuatan desain arsitektur, pembuatan desain rancangan *apps*, pembuatan desain tempat penyimpanan data, pembuatan desain program (Dennis, dkk, 2018). Pada penelitian ini, kegiatan yang dilakukan pada tahun kedua merupakan kegiatan desain.

3.3.4 Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi dijelaskan cara *system delivery* (memberikan sistem ke pengguna). Kegiatan implementasi meliputi: pembuatan program, uji coba program dan sistem. Pada penelitian ini, kegiatan implementasi dikerjakan di tahun ke-2 dan ke-3. Hal ini dikarenakan pada metode prototipe, ada implementasi awal yang menjadi evaluasi untuk tahap prototipe sistem. Jika hasil uji validitas dan reabilitas model sistemnya bagus maka implementasi akhir dilanjutkan ke sistem yang sebenarnya.

3.3.5 System Prototype (prototipe sistem)

Pada tahap prototipe sistem dilakukan uji coba. Pada tahap ini dilakukan uji validitas dan reabilitas. Jika hasil uji validitas dan reabilitas model belum memenuhi syarat yang

berlaku maka tahap analisa, desain, dan implementasi di ulangi sampai hasilnya memenuhi standar yang ditetapkan. Pada penelitian ini, tahun pertama tingkat kesiapan teknologi diberi nilai 6 (enam). Hal ini sesuai karena model dibuat di lingkungan yang relevan. Pada tahun kedua, tingkat kesiapan teknologi diberi nilai 7 karena model dibuat di lingkungan sebenarnya. Pada tahun ketiga, tingkat kesiapan teknologi diberi nilai 8 karena sistem teknologinya telah lengkap.

3.3.6 System (Sistem)

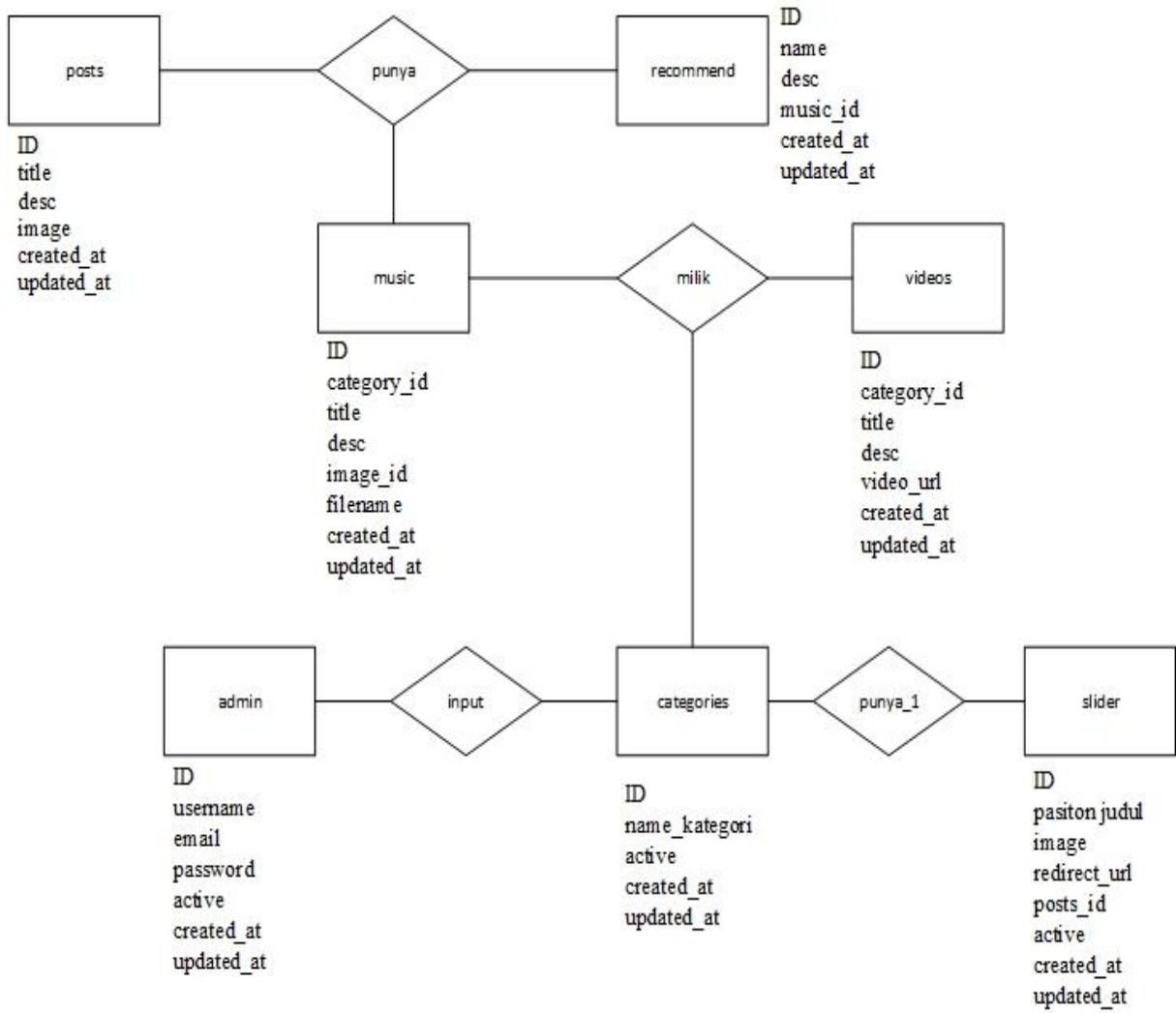
Pada tahap ini sistem di instalasi, pelatihan dan dukungan setelah program selesai. Sistem di instal pada mobile apps masing-masing pengguna. Pengguna dimulai dari pasien yang selama ini telah aktif, masyarakat yang membutuhkan relaksasi atau penyembuhan trauma atau hal yang lain sesuai kebutuhannya. Pelatihan akan dilakukan secara personal. Sosialisasi akan disampaikan baik secara langsung maupun secara tidak langsung melalui media sosial *instagram*.

3.4. Rancangan Basis Data

Di dalam pembuatan *mobile apps "Wazz Up, Doc?"* terdapat *database* yang terstruktur. Berikut adalah *Entity Relational Diagram (ERD)*, *Logical Relational Structure (LRS)*, *Use Case* dan *Activity Diagram* dari *mobile apps "Wazz Up, Doc?"*.

3.4.1. Entity Relational Diagram (ERD)

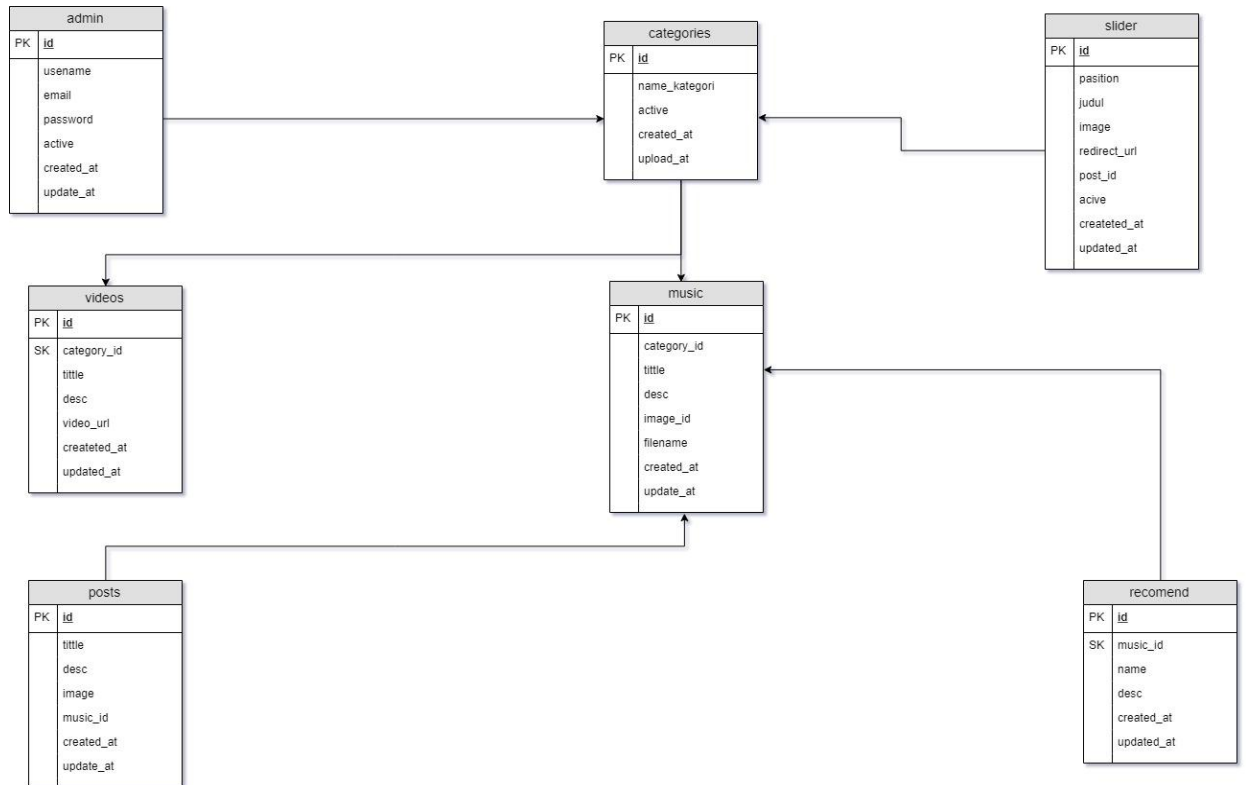
Gambar *Entity Relational Diagram (ERD)* dari *mobile apps "Wazz Up, Doc?"*



Gambar 3.5. Entity Relational Diagram

3.4.2. Logical Relational Structure (LRS)

Di bawah ini merupakan *Logical Relational Structure (LRS)* dari *mobile apps "WazzUp, Doc?"*.



Gambar 3.6. *Logical Relational Structure*

3.4.3. Spesifikasi Basis Data

Berikut ini merupakan struktur tabel yang digunakan dalam pembuatan *database* untuk aplikasi ini.

- a. Nama *File* : admin
- Media : *Harddisk*
- Isi : Data Admin
- Organisasi : *Index Sequential*
- Primary Key* : ID
- Panjang *Record* : 232 byte
- Struktur :

Tabel 3.1. Spesifikasi Basis Data Tabel Admin

No	Nama <i>Field</i>	Jenis	Lebar	Keterangan
1	ID	<i>Int</i>	11	Berisi Id
2	username	<i>Varchar</i>	20	Berisi username
3	email	<i>Varchar</i>	100	Berisi email
4	password	<i>Varchar</i>	100	Berisi password
5	active	<i>Tinyint</i>	1	-
6	created_at	<i>Timestmap</i>	-	-
7	updated_at	<i>Timestamp</i>	-	-

- b. Nama *File* : categories
 Media : *Harddisk*
 Isi : Data Kategori
 Organisasi : *Index Sequential*
Primary Key : ID
 Panjang *Record* : 111 *byte*
 Struktur :

Tabel 3.2. Spesifikasi Basis Data Tabel Categories

No	Nama <i>Field</i>	Jenis	Lebar	Keterangan
1	ID	<i>Int</i>	10	Berisi Id
2	name_kategori	<i>Varchar</i>	100	Berisi name_kategori
3	active	<i>Tinyint</i>	1	
4	created_at	<i>Timestmap</i>	-	-
5	updated_at	<i>Timestamp</i>	-	-

- c. Nama *File* : musics
 Media : *Harddisk*
 Isi : Data Music
 Organisasi : *Index Sequential*
Primary Key : ID
 Panjang *Record* : 398 *byte*
 Struktur :

Tabel 3.3. Spesifikasi Basis Data Tabel Musics

No	Nama <i>Field</i>	Jenis	Lebar	Keterangan
1	ID	<i>Int</i>	11	Berisi Id
2	category_id (SK)	<i>Int</i>	10	Berisi id kategori
3	title	<i>Varchar</i>	100	Berisi judul
4	desc	<i>Varchar</i>	255	Berisi deskripsi
5	image_id	<i>Int</i>	11	Berisi id gambar
6	filename	<i>Int</i>	11	Berisi file
7	created_at	<i>Timestamp</i>	-	-
8	updated_at	<i>Timestamp</i>	-	-

- d. Nama *File* : posts
 Media : *Harddisk*
 Isi : Data Posts
 Organisasi : *Index Sequential*
Primary Key : ID
 Panjang *Record* : 311 byte
 Struktur :

Tabel 3.4. Spesifikasi Basis Data Tabel Posts

No	Nama <i>Field</i>	Jenis	Lebar	Keterangan
1	ID	<i>Int</i>	11	Berisi Id
2	title	<i>Int</i>	200	Berisi judul
3	desc	<i>Text</i>	-	Berisi deskripsi
4	image	<i>Varchar</i>	100	Berisi gambar
7	created_at	<i>Timestamp</i>	-	-
8	updated_at	<i>Timestamp</i>	-	-

- e. Nama *File* : recommend
 Media : *Harddisk*
 Isi : Data rekomendasi
 Organisasi : *Index Sequential*

Primary Key : ID
Panjang Record : 422 byte
Struktur :

Tabel 3.5. Spesifikasi Basis Data Tabel Recommend

No	Nama <i>Field</i>	Jenis	Lebar	Keterangan
1	ID	<i>Int</i>	11	Berisi Id
2	name	<i>Varchar</i>	100	Berisi nama
3	desc	<i>Varchar</i>	200	Berisi deskripsi
4	music_id	<i>Int</i>	11	Berisi id music
7	created_at	<i>Timestamp</i>	-	-
8	updated_at	<i>Timestamp</i>	-	-

f. Nama *File* : sliders
 Media : *Harddisk*
 Isi : Data sliders
 Organisasi : *Index Sequential*
Primary Key : ID
Panjang Record : 545 byte
Struktur :

Tabel 3.6. Spesifikasi Basis Data Tabel Sliders

No	Nama <i>Field</i>	Jenis	Lebar	Keterangan
1	ID	<i>Int</i>	10	Berisi Id
2	pasiton	<i>Int</i>	10	Berisi postion
3	judul	<i>Varchar</i>	191	Berisi judul
4	image	<i>Varchar</i>	120	
4	redirect_url	<i>Varchar</i>	200	Berisi url
5	posts_id	<i>Int</i>	11	Berisi id post
6	active	<i>Tinyint</i>	3	-
7	created_at	<i>Timestamp</i>	-	-
8	updated_at	<i>Timestamp</i>	-	-

- g. Nama *File* : videos
- Media : *Harddisk*
- Isi : Data sliders
- Organisasi : *Index Sequential*
- Primary Key* : ID
- Panjang *Record* : 545 byte
- Struktur :

Tabel 3.7. Spesifikasi Basis Data Tabel Videos

No	Nama <i>Field</i>	Jenis	Lebar	Keterangan
1	ID	<i>Int</i>	11	Berisi Id
2	category_id (SK)	<i>Int</i>	10	Berisi id kategori
3	title	<i>Varchar</i>	100	Berisi judul
4	desc	<i>Varchar</i>	120	
5	video_url	<i>Int</i>	11	Berisi url video
6	created_at	<i>Timestamp</i>	-	-
7	updated_at	<i>Timestamp</i>	-	-

3.5. Rancangan Layar

Dalam membuat suatu aplikasi rancangan layar merupakan suatu hal yang sangat penting. Rancangan layar harus mudah dimengerti, agar pengguna atau *user* merasa nyaman dalam menggunakan program aplikasi ini. Berikut rancangan layar *prototype* berdasarkan rancangan program:

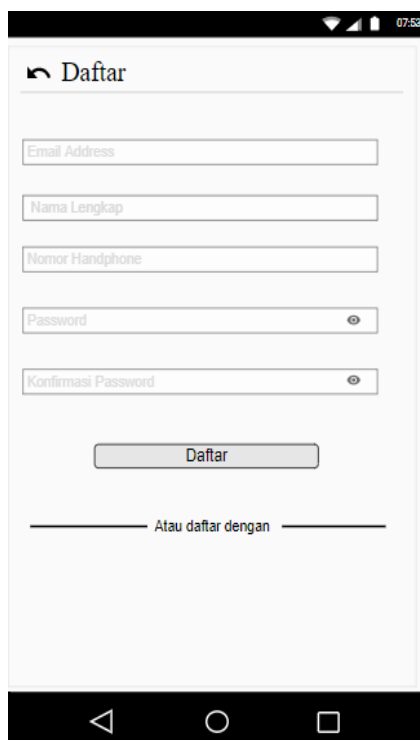
3.5.1. Rancangan Layar Halaman *Login*

Rancangan layar dalam pengembangan aplikasi ini merupakan rancangan layar yang dimulai dari *form login* untuk pengguna melakukan *login*, Pengguna ingin masuk dalam *mobile apps "WazzUp, Doc?"*. Pengguna harus memasukan *email* dan *password* yang benar kemudian bisa masuk ke dalam menu utama dan dapat mengakses menu yang ada dalam aplikasi.



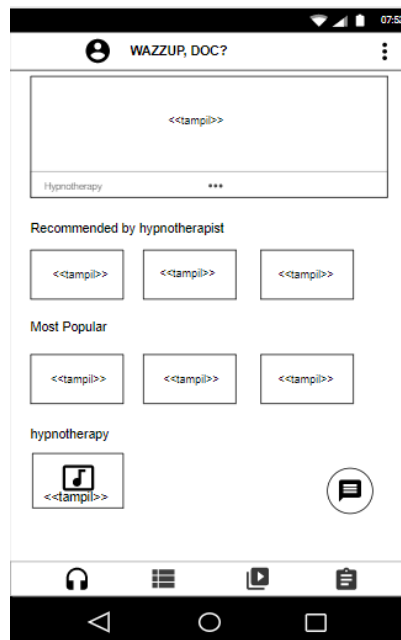
3.5.2. Rancangan Layar Daftar Akun

Pada rancangan layar ini pengguna yang ingin menggunakan *mobile apps "WazzUp, Doc?"* dan belum mendaftarkan biodata, bisa mendaftarkan akun melalui halaman ini.



3.5.3. Rancangan Layar Halaman Utama

Pada rancangan layar ini menampilkan layar utama beserta fitur-fitur yang ada di *mobile apps "WazzUp, Doc?"* berupa, rekomendasi music, video, berita informasi serta konsultasi.



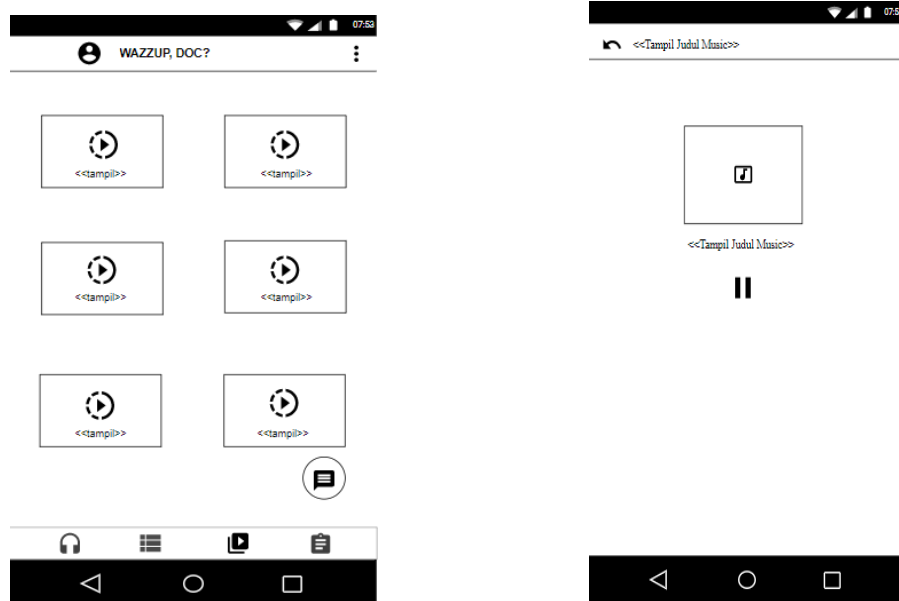
3.5.4. Rancangan Layar Daftar Music terapi

Pada rancangan layar ini menampilkan daftar-daftar music terapi di aplikasi Wazzup, Doc?.



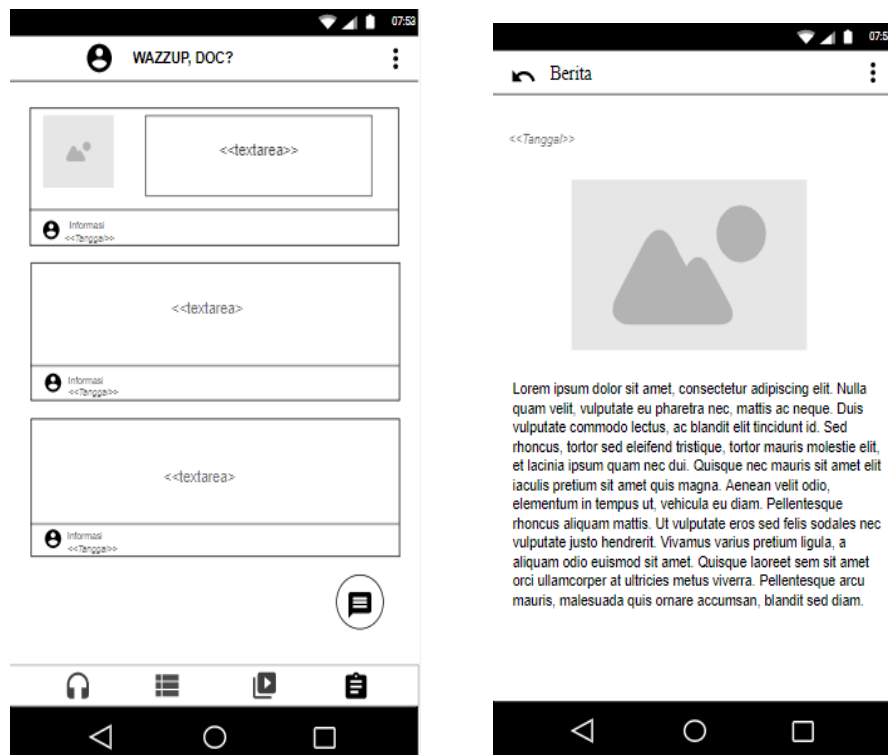
3.5.5. Rancangan Layar Daftar Video terapi

Pada rancangan layar ini menampilkan daftar-daftar video terapi di *mobile apps* "WazzUp, Doc?".



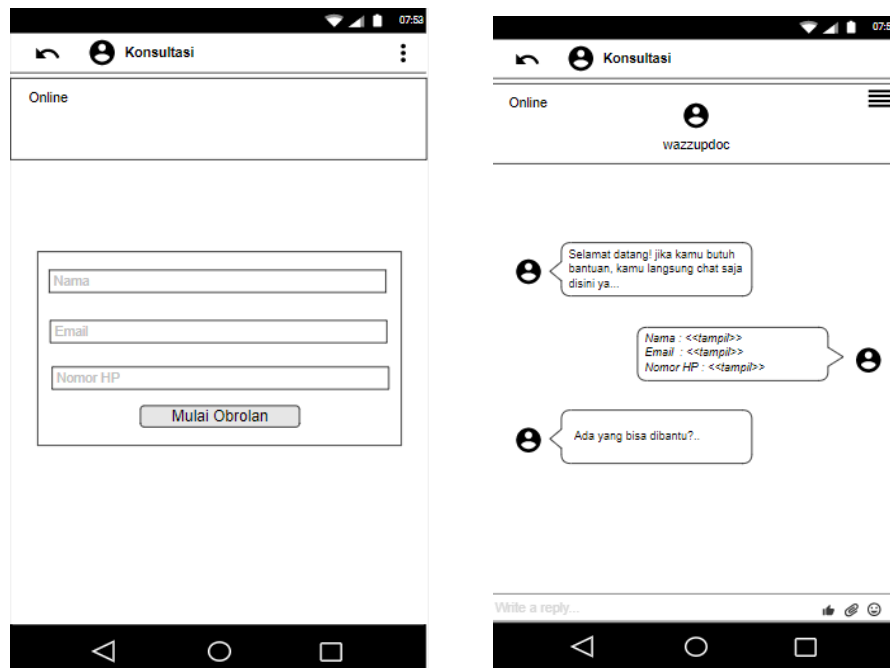
3.5.6. Rancangan Layar Informasi Berita Aplikasi

Pada rancangan layar ini menampilkan berita atau informasi yang berkaitan dengan *mobile apps* "WazzUp, Doc?".



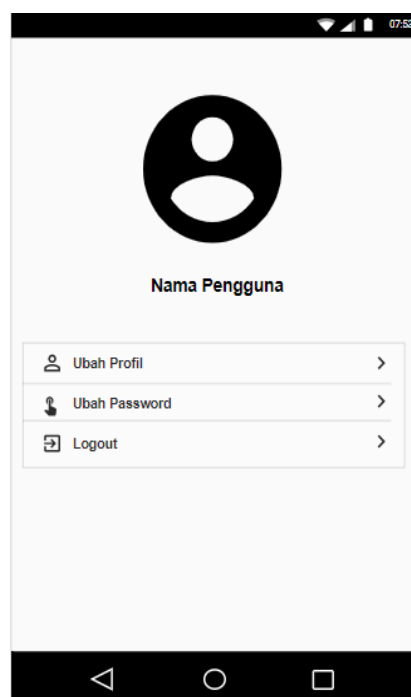
3.5.7. Rancangan Layar Konsultasi

Pada rancangan layar ini menampilkan rancangan layar untuk pengguna berkonsultasi mengenai hal-hal terapi.



3.5.8. Rancangan Layar Profil

Pada rancangan layar ini menampilkan rancangan layar untuk pengguna melihat profil dan bisa juga ubah profil, ubah *password*, serta *logout*.



3.6. Algoritma Program

Algoritma adalah langkah-langkah yang diambil untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Berikut ini merupakan algoritma yang digunakan dalam *mobile apps "Wazz Up, Doc?"*.

3.6.1. Algoritma Halaman Login

Algoritma pada Halaman Login ini menjelaskan mengenai proses pertama ketika pengguna membuka aplikasi. Pada proses pengguna dapat masuk dengan memasukan email dan password. Dan apabila data yang di input oleh pengguna benar maka akan masuk ke halaman utama dan jikalau salah akan menampilkan pesan *error*.

1. *Start*
2. Tampilkan *Splashscreen*
3. *If Session == 'T'*
4. Tampilkan Halaman *Home*
5. *Else*
6. Tampilkan Halaman *Login*
7. *Input Email dan Password*
8. *End If*
9. *If Email &&Password == 'T'*
10. Tampilkan Halaman Menu Utama
11. *Else*
12. Tampilkan Pesan "*Login Invalid*"
13. *Else If Pilih =Forgot Your Password?*
14. Tampilkan Halaman Lupa *Password*
15. *Else If Pilih = Daftar*
16. Tampilkan Halaman Registrasi
17. *End If*

3.6.2. Algoritma Halaman Lupa Kata Sandi

Algoritma pada halaman lupa kata sandi merupakan proses ketika pengguna lupa kata sandi.

1. *Start*
2. Tampilkan Halaman Lupa Kata Sandi
3. Input *Email*
4. *If Email*==‘T’
5. Tampilkan Halaman Silahkan Cek Email Kamu
6. *If* Pilih = Masuk
7. Tampilkan Halaman *Login*
8. *Else*
9. Tampilkan Pesan “*ERROR*”
10. Kembali ke baris 2
11. *End if*

3.6.3. Algoritma Halaman Daftar Akun

Algoritma halaman daftar akun ini menjelaskan proses bagaimana pengguna melakukan pendaftaran dengan memasukkan *field* yang tersedia di form Halaman Daftar

1. *Start*
2. Tampilkan Halaman Daftar
3. *InputEmail*,Nama Lengkap, No. Handphone, *Password*, Konfirmasi *Password*
4. Cek *Email*,Nama Lengkap, No. Handphone, *Password*, Konfirmasi *Password*
5. *If* cek = *true* then
6. Tampilkan pesan “Behasil Mendaftar”
7. Tampilkan Halaman *Login*
8. *Else*
9. Tampilkan pesan “periksa kembali inputan anda”
10. *End If*

3.6.4. Algoritma Halaman Menu Utama

Algoritma halaman Menu Utama ini menjelaskan proses ketika pengguna pertama kali masuk.

1. *Start*
2. Tampilkan Halaman Menu Utama
3. *Input* Pilih
4. *If* Pilih = Home *then*
5. Tampilkan Halaman home
6. *Else If* Pilih = Audio Terapi *then*
7. Tampilkan Halaman Audio
8. *Else If* Pilih = Video Terapi *then*
9. Tampilkan Halaman Video
10. *Else If* Pilih = Tentang Aplikasi *then*
11. Tampilkan Halaman Berita Informasi
12. *Else If* Pilih = Konsultasi *then*
13. Tampilkan Halaman Konsultasi
14. *End if*

3.6.5. Algoritma Halaman Profil

Algoritma halaman Menu Profil ini menjelaskan proses ketika pengguna ingin ubah profil, ubah password, dan logout.

1. *Start*
2. Tampilkan Halaman Menu Profil
3. *Input* Pilih
4. *If* Pilih = Ubah Profil *then*
5. Tampilkan Halaman ubah profil
6. Ubah *Email*, Nama Lengkap, No. Handphone
7. *If* pilih = ubah *then*
8. Jalankan proses ubah profil
9. Kembali ke menu profil
10. *Else*
11. Kembali ke tampilan Halaman Menu Profil

12. *End if*
13. *Else If* Pilih = Ubah *Password* *then*
14. Tampilkan Halaman ubah password
15. *Input Password* Lama, *Password* Baru, Konfirmasi *Password* Lama
16. *If* pilih = ubah *then*
17. Jalankan proses ubah *password*
18. Kembali ke menu profil
19. *Else*
20. Kembali ke tampilan Halaman Menu Profil
21. *End if*
22. *Else If* Pilih = Logout Terapi *then*
23. Jalankan proses logout
24. *Else*
25. Kembali ke Menu Profil
26. *End if*

3.6.6. Algoritma Halaman Home

Algoritma Halaman Home ini menampilkan rekomendasi-rekomendasi audio dan video.

1. *Start*
2. Tampilkan Halaman Home
3. *Input* Pilih
4. Tampilkan rekomendasi-rekomendasi audio dan video terapi
5. *If* pilih = Putar Audio atau Video
6. Jalankan Audio atau Video
7. *Else*
8. Kembali ke Halaman Home
9. *End if*

3.6.7. Algoritma Halaman Audio

Algoritma Halaman Audio ini menampilkan daftar audio terapi.

1. *Start*
2. Tampilkan Halaman Audio

3. *Input* Pilih
4. Tampilkan daftar audio terapi
5. *If* pilih = Putar Audio
6. Jalankan Audio
7. *Else*
8. Kembali ke Halaman Home
9. *End if*

3.6.8. Algoritma Halaman Video

Algoritma Halaman Video ini menampilkan daftar video terapi.

1. *Start*
2. Tampilkan Halaman Video
3. *Input* Pilih
4. Tampilkan daftar video terapi
5. *If* pilih = Putar video
6. Jalankan video
7. *Else*
8. Kembali ke Halaman Video
9. *End if*

3.6.9. Algoritma Halaman Berita Informasi Aplikasi

Algoritma Halaman tentang aplikasi ini menampilkan informasi tentang aplikasi.

1. *Start*
2. Tampilkan Halaman Berita Informasi
3. *Input* Pilih
4. Tampilkan Berita Informasi
5. *If* pilih = Informasi aplikasi
6. Tampilkan Informasi
7. *Else*
8. Kembali ke Halaman Berita Informasi
9. *End if*

3.6.10. Algoritma Halaman Konsultasi

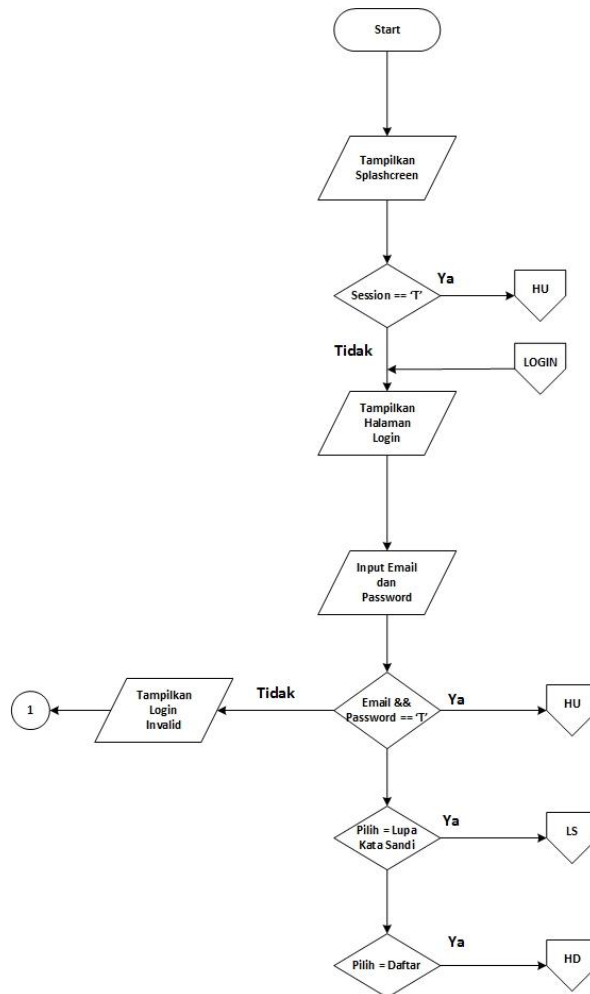
Algoritma Halaman konsultasi untuk berdiskusi

1. *Start*
2. Tampilkan Halaman konsultasi
3. *Input* isi pesan diskusi
4. *If* pilih = Kirim
5. Tampilkan isi diskusi
6. *Else*
7. Kembali ke Halaman konsultasi
8. *End if*

3.7. Flowchart

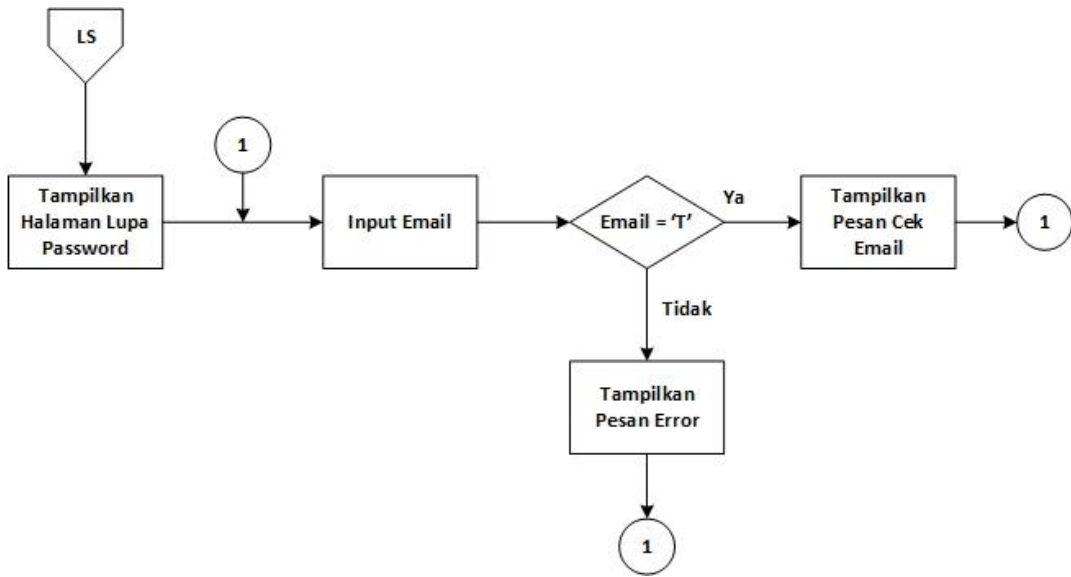
3.7.1. Flowchart Halaman Login

Berikut *flowchart* halaman *login*



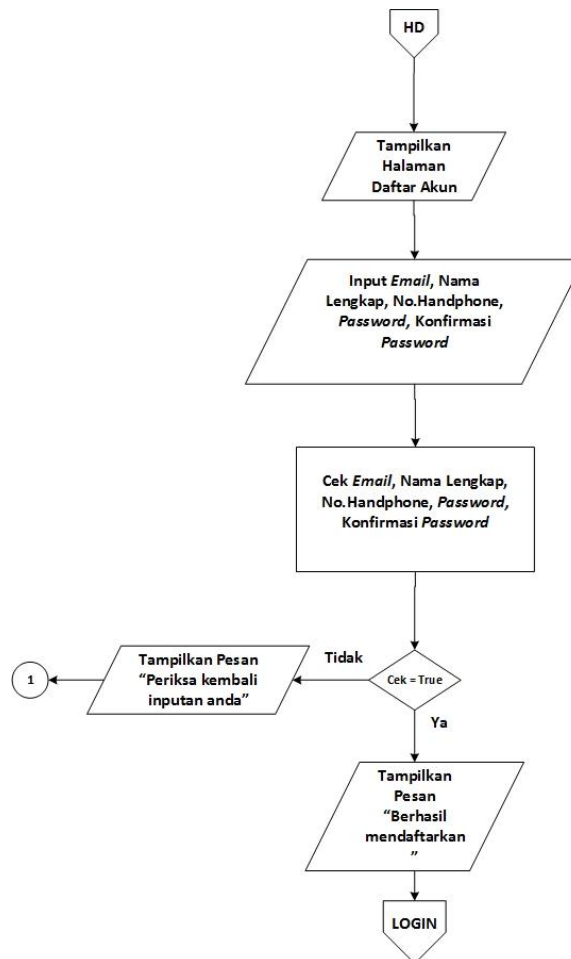
3.7.2. Flowchart Lupa Kata Sandi

Berikut *flowchart* halaman Lupa Kata Sandi :



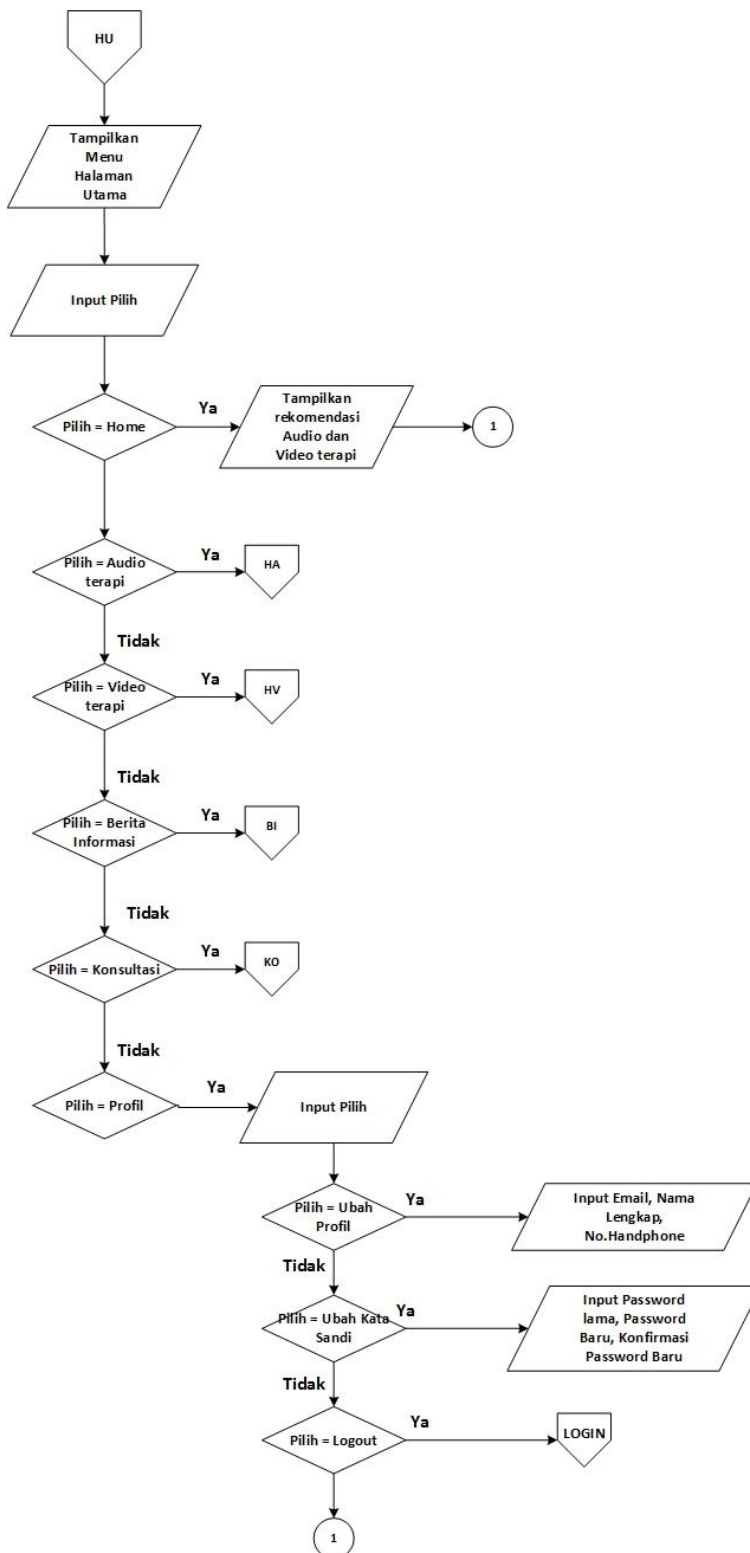
3.7.3. Flowchart Halaman Daftar Akun

Berikut *flowchart* halaman daftar akun :



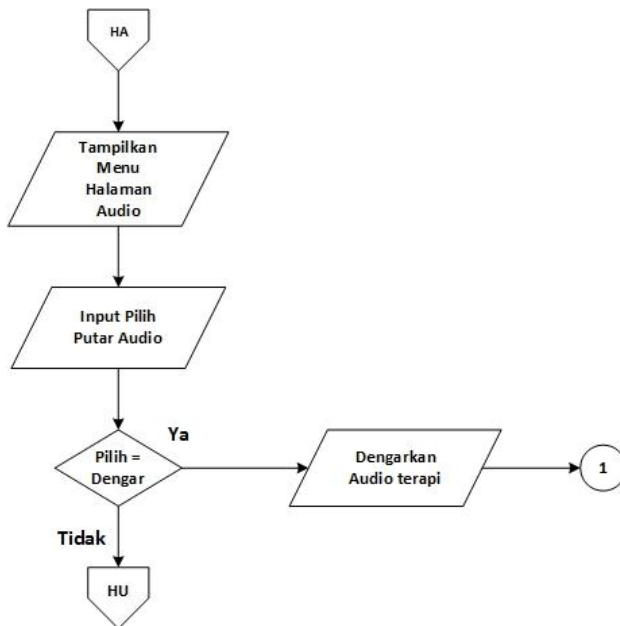
3.7.4. Flowchart Halaman Utama

Berikut *flowchart* halaman utama :



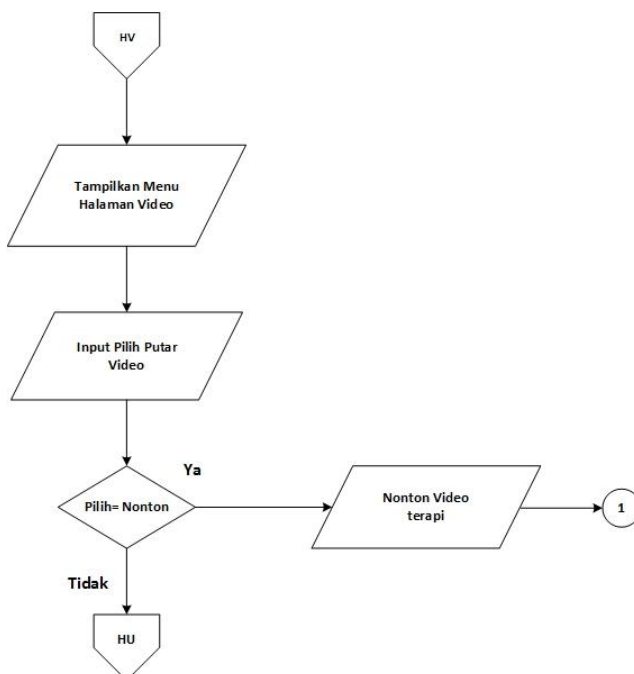
3.7.5. Flowchart Halaman Music terapi

Berikut *flowchart* halaman music terapi :



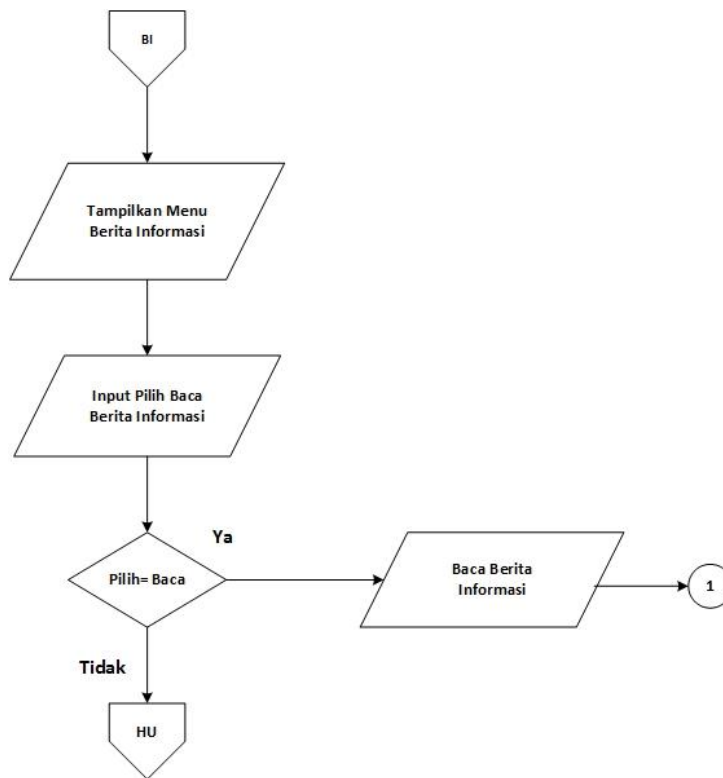
3.7.6. Flowchart Halaman Video terapi

Berikut *flowchart* halaman video terapi :



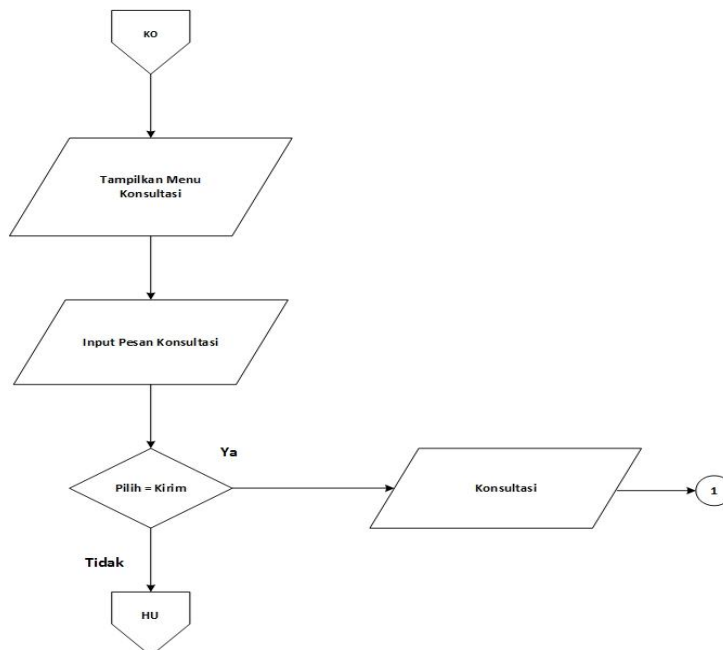
3.7.7. Flowchart Halaman Berita Informasi

Berikut *flowchart* halaman berita informasi :

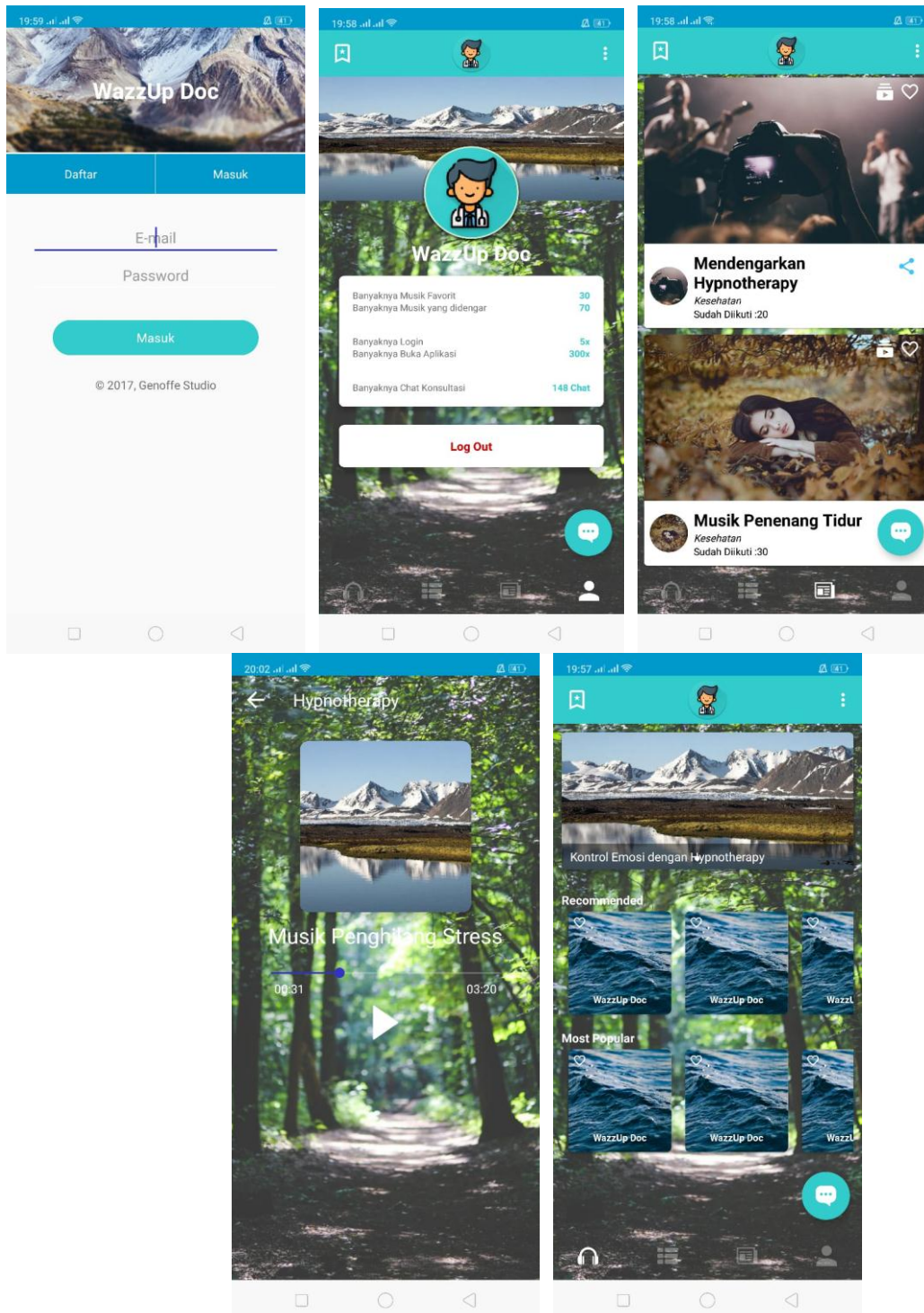


3.7.8. Flowchart Halaman Konsultasi

Berikut *flowchart* halaman konsultasi :

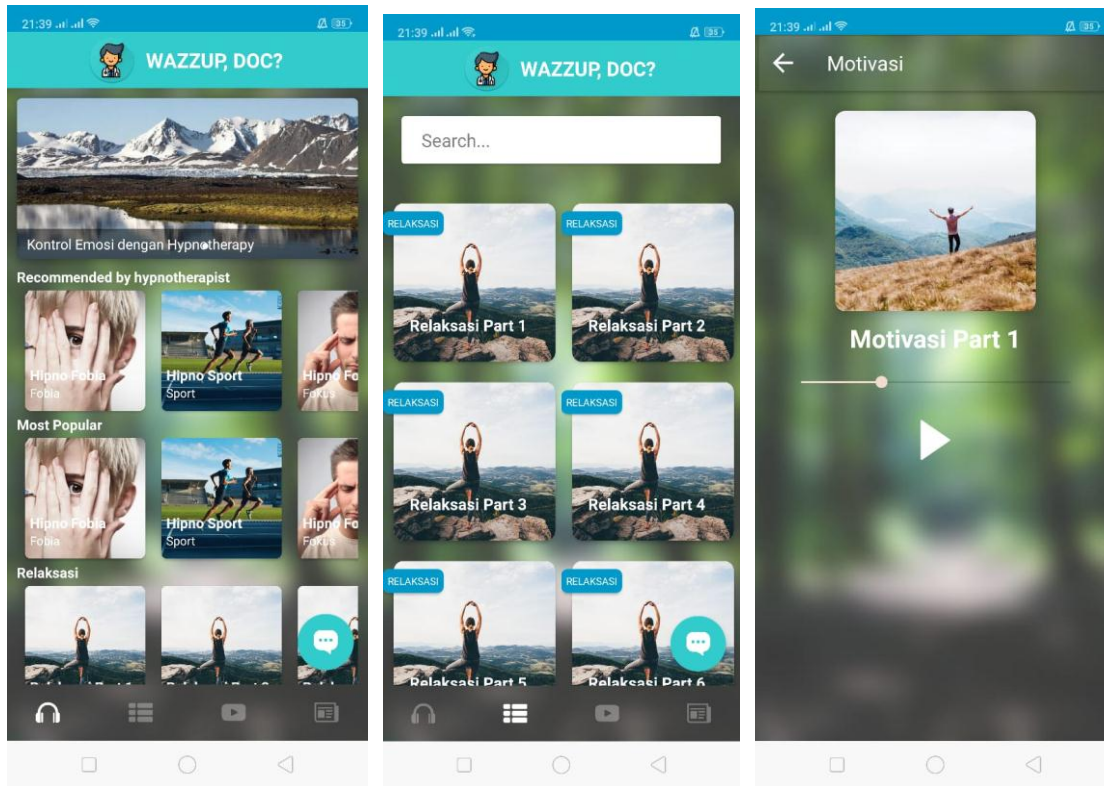


Dalam desain *mobile apps* "WazzUp, Doc?" terjadi tiga kali perubahan desain. Hal ini terus dilakukan sampai tampilan desain *mobile apps* "WazzUp, Doc?" dirasa layak dan memiliki keunggulan *user friendly*. Desain pada tahapan awal dapat dilihat pada Gambar 3.4:



Gambar 3.7. Tahap Pertama Desain *mobile apps* "WazzUp, Doc?"

Selanjutnya pada tahapan kedua desain *mobile apps* "WazzUp, Doc?" login dihilangkan dengan alasan untuk menarik minat pengunjung atau pengguna.



Gambar 3.8. Tahap Kedua Desain *mobile apps* "Wazz Up, Doc?"

Pada disain tahap ketiga, login dimasukkan kembali karena dirasa penting digunakan untuk alasan keamanan. Pada desain tahap ketiga, ditambahkan kuesioner online menggunakan Google form untuk mengetahui jumlah pengunjung/pengguna dan untuk mendapatkan *feedback* (umpan balik) dari pengguna.

BAB 4

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

4.1. Implementasi Program

Mobile apps "WazzUp, Doc?" perlu spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak agar dapat berjalan dengan baik. Perangkat keras dan perangkat lunak ini dipakai untuk mendukung implementasi aplikasi ini. Berikut adalah spesifikasi perangkat yang dapat mendukung *mobile apps* ini, diantaranya adalah :

4.1.1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*Hardware*) yang dipakai untuk implementasi *mobile apps "WazzUp, Doc?"* ini adalah sebagai berikut :

1. *Processor Intel Core i3 2.2Ghz*
2. RAM/Memory 10 GB
3. Laptop
4. Hardisk 500 GB
5. Kabel Data
6. Handphone Android

4.1.2. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat Lunak (*Software*) yang dipakai untuk implementasi *mobile apps "WazzUp, Doc?"* ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi Microsoft Windows 10
2. MySQL
3. PHP 5.6.12
4. Xampp
5. Google Chrome
6. Visual Code
7. Android Studio 3.0
8. *Java Development Kit (JDK)*

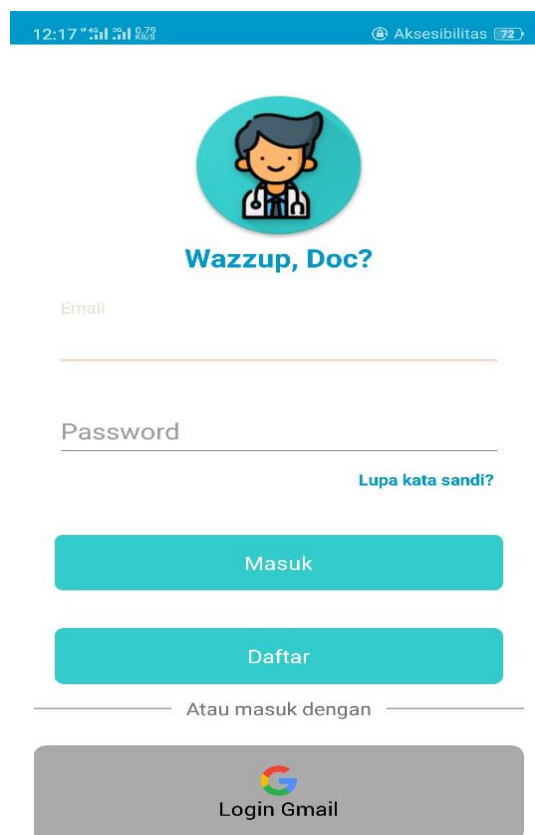
4.2. Tampilan Layar

Pada bagian ini, diuraikan mengenai tampilan layar *mobile apps "WazzUp, Doc?"*. Mulai dari *mobile apps "WazzUp, Doc?"* pertama kali dijalankan sampai selesai. Berikut ini

akan adalah penjelasan dari masing-masing tampilan yang ada pada *mobile apps "WazzUp, Doc?"*.

4.2.1. Tampilan Layar Form Login

Sebelum dapat mengakses ke Menu Utama, pengguna di haruskan untuk mengisi *Email* dan *Password* yang dimilikinya. Tampilan *form login* seperti Gambar 4.1. yakni berupa proses pintu masuk bagi pengguna untuk mengakses sistem Aplikasi. Log-in dimaksudkan untuk mengatur proses identifikasi pengguna.



The image shows a mobile application login screen. At the top, there is a status bar with the time 12:17, signal strength, Wi-Fi, and battery icons. Below the status bar is a blue header with a white accessibility icon and the text 'Aksesibilitas 72'. The main content area features a circular profile picture of a doctor with a stethoscope, with the text 'Wazzup, Doc?' below it. There are two input fields: 'Email' and 'Password'. Below the 'Password' field is a link that says 'Lupa kata sandi?'. There are two teal buttons: 'Masuk' and 'Daftar'. Below these buttons is a horizontal line with the text 'Atau masuk dengan'. At the bottom, there is a grey button with the Google logo and the text 'Login Gmail'.

Gambar 4.1. Tampilan Layar Form Login

4.2.2. Tampilan Layar Daftar Pengguna


Pada Gambar 4.2 terdapat Halaman Daftar, apabila pengguna belum memiliki akun *mobile apps "Wazz Up, Doc?"* maka pengguna harus mengisi Email, Nama Lengkap, Nomor *Handphone*, *Password*, dan Konfirmasi *Password*.


← Daftar

Email

Nama Lengkap

Nomor Handphone

Password 

Konfirmasi Password 

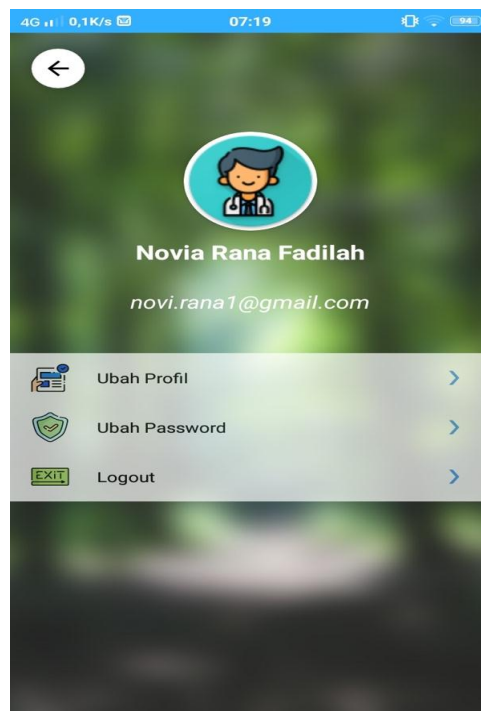
Daftar

Atau daftar dengan

Gambar 4.2. Tampilan Layar Daftar

4.2.3. Tampilan Layar Data Pengguna

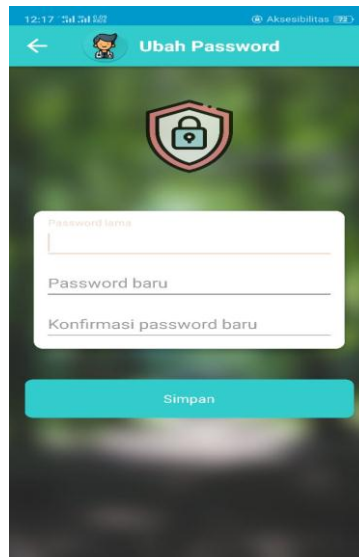
Pada tampilan layar ini terdapat tampilan data pengguna yang didalamnya ada identitas atau akun pengguna yang sudah terdaftar dan ada beberapa yang bisa dilakukan pengguna seperti ubah profil, ubah password jika ada perubahan dan Logout buat pengguna keluar dari aplikasi.



Gambar 4.3. Tampilan Layar Data Pengguna

4.2.4. Tampilan Ubah *Password*

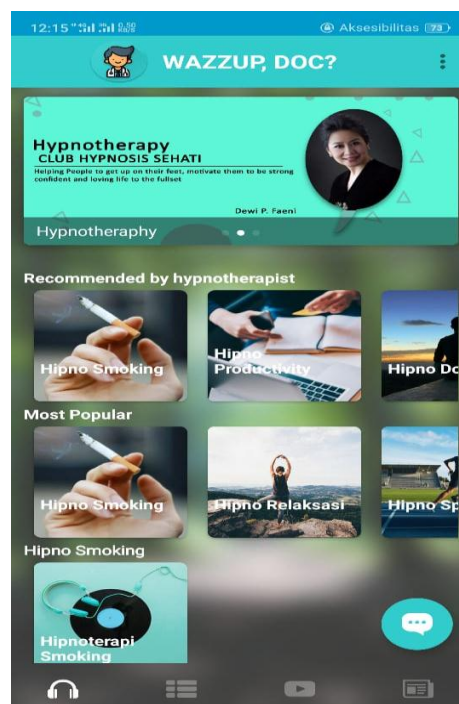
Pada tampilan layar ini terdapat tampilan ubah *password* bertujuan untuk mengubah *password* pengguna sewaktu pengguna ingin mengubah passwordnya.



Gambar 4.4. Tampilan Layar Data Pengguna

4.2.5. Tampilan Layar Menu Utama

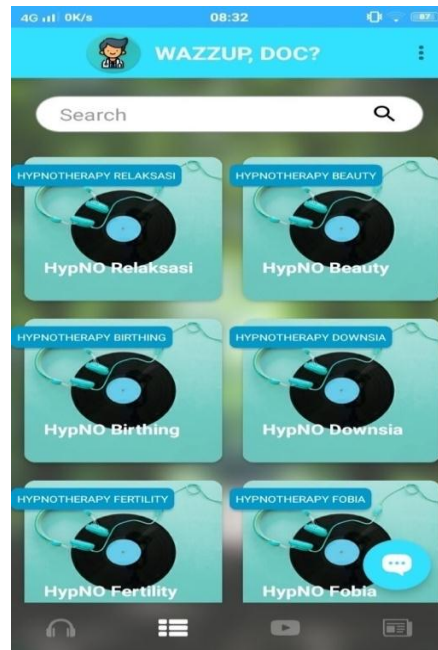
Pada tampilan layar menu utama ini terdapat jenis-jenis *hypnotherapy* yang dapat dipilih dan terdapat suara atau music tentang *hypnotherapy* tersebut dan dibagian bawah layar aplikasi terdapat sub menu yaitu untuk memilih list musik, list video dan berita atau artikel tentang *hypnotherapy*.



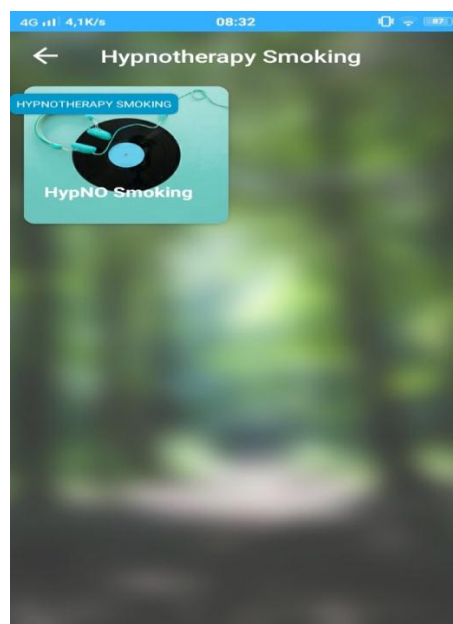
Gambar 4.5. Tampilan Layar Menu Utama

4.2.6. Tampilan Layar Musik *Hypnotherapy*

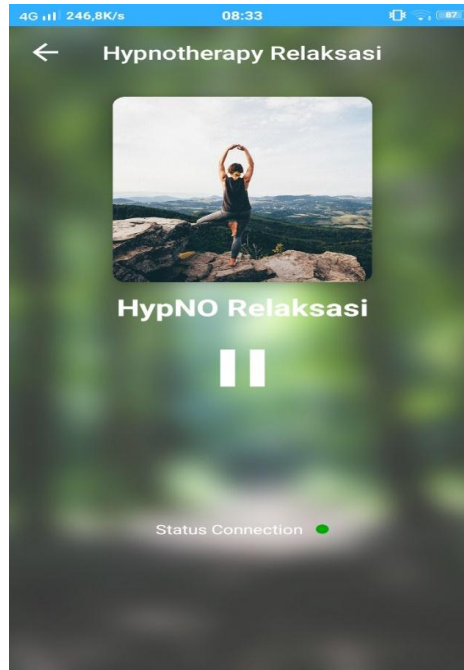
Pada Gambar 4.6 ini merupakan semua list musik atau suara tentang *hypnotherapy* yang dapat di putar/play sedangkan pada Gambar 4.7 salah satu music berdasarkan jenis *hypnotherapy* (Hypno Smoking) yang dapat didengarkan dengan mengkliknya untuk play atau melakukan pemutaran suara dan pada Gambar 4.8 Ini adalah tampilan salah satu musik *hypnotherapy* yang sedang di play.



Gambar 4.6. Tampilan Layar List Musik



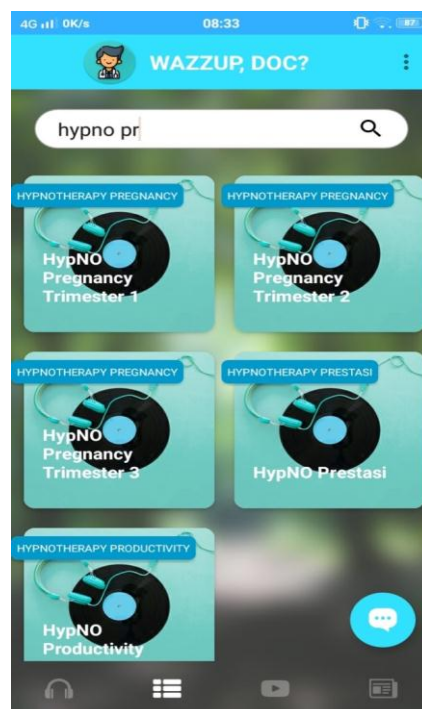
Gambar 4.7. Tampilan Salah Satu Musik



Gambar 4.8. Tampilan music yang sedang diputar

4.2.7. Tampilan Layar Cari Musik *Hypnotherapy*

Pada tampilan ini merupakan tampilan untuk mencari jenis music atau suara *hypnotherapy* yang ingin didengarkan dengan cara mengetik nama *hypnotherapy* pada kolom cari seperti dibawah ini.



Gambar 4.9. Tampilan Layar Cari Musik

4.2.8. Tampilan Layar Video Tentang Hypnotherapy

Pada tampilan ini merupakan tampilan video tentang *hypnotherapy*. Cara untuk melihat isi videonya atau pemutaran video adalah dengan mengklik video yang ingin di play, selanjutnya akan ditunjukan/diarahkan ke youtube untuk melihat videonya.



Gambar 4.10. Tampilan Layar List Video

4.2.9. Tampilan Layar Berita Atau Tentang Hypnoterapi

Pada Gambar 4.11 merupakan tampilan semua berita tentang Hypnoterapi yang sudah di upload dan pada Gambar 4.12 Ini merupakan salah satu tampilan dari isi berita tentang Hypnoterapi.



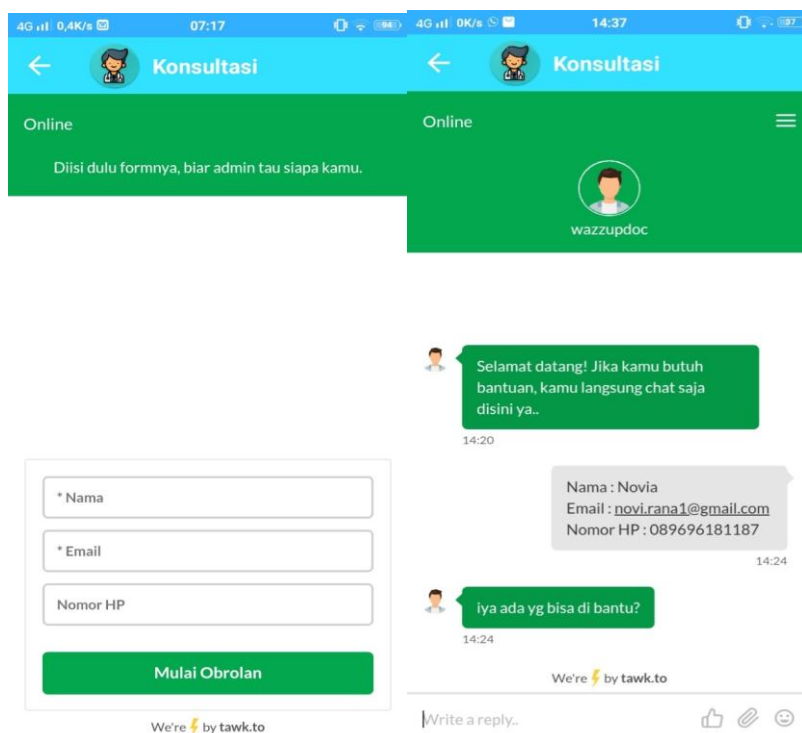
Gambar 4.11. Tampilan Layar Semua Berita



Gambar 4.12. Tampilan Layar Isi Berita

4.2.10. Tampilan Layar Konsultasi Hypnoterapi

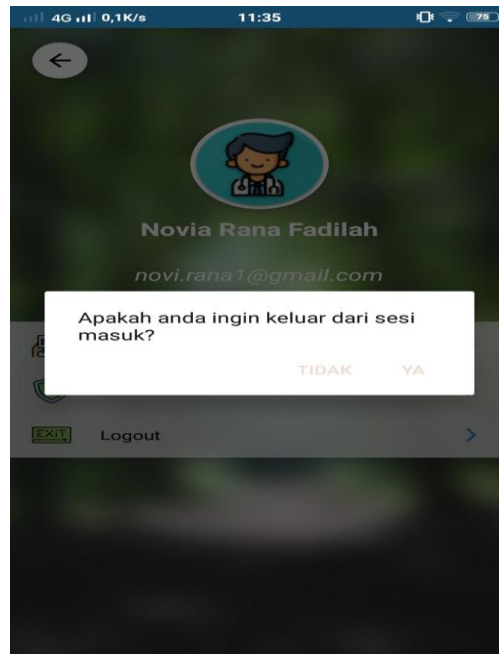
Pada tampilan layar ini pengguna dapat chatting konsultasi agar pengguna dapat berkonsultasi langsung dengan terapis tentang Hypnoterapi. Pada Gambar 4.13 sebelum pengguna berkonsultasi pengguna harus terlebih dahulu mengisi Nama, Email, dan Nomor HP. Dan pengguna sudah dapat memulai berkonsultasi dengan terapis tentang Hypnoterapi.



Gambar 4.13. Tampilan Layar Konsultasi dan Tampilan Chating Konsultasi

4.2.11. Tampilan Layar Logout Aplikasi

Tampilan ini merupakan tampilan dimana pada saat pengguna keluar dari aplikasi. Dan disitu akan ada notifikasi apakah pengguna ingin keluar dari aplikasi

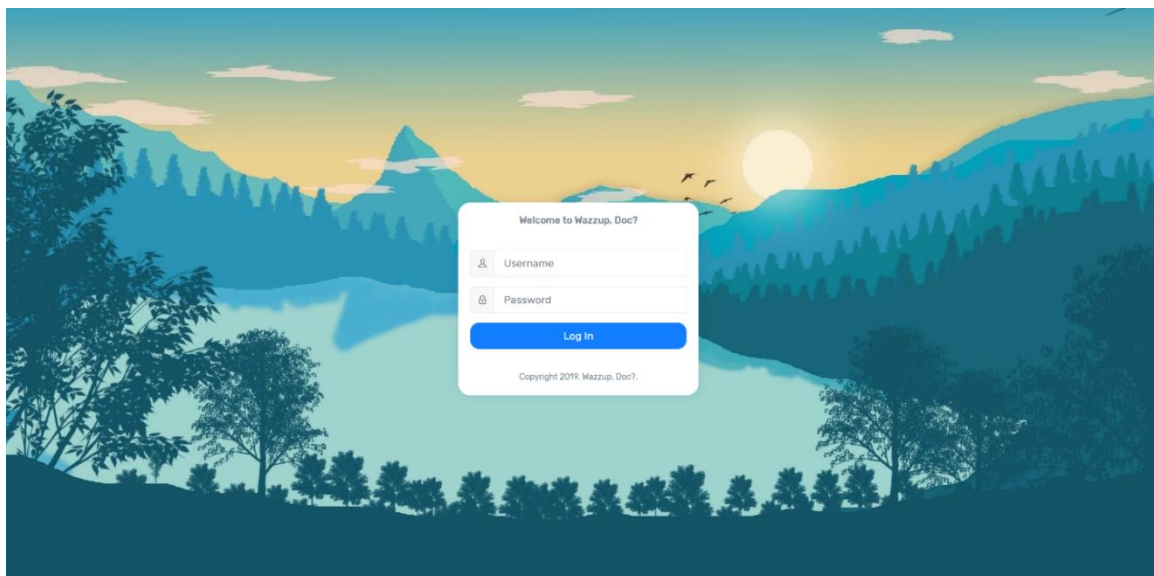


Gambar 4.14. Tampilan Layar Logout

4.3. Halaman Admin

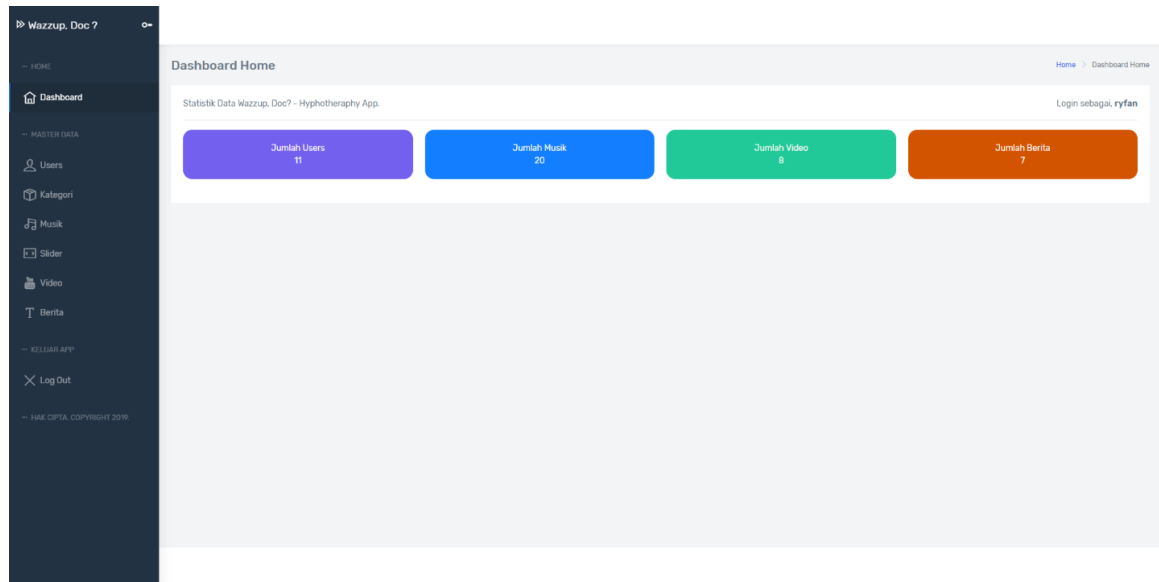
4.3.1. Login Dashboard

Login untuk super admin dimana admin dapat menambahkan, mengedit, menghapus *content* atau music.



4.3.2. Dashboard

Digunakan untuk melihat statistic jumlah user, jumlah music, jumlah video, jumlah berita.



4.4. Master Data

4.4.1. User

1. Data user

Pada tampilan layar data user terdapat tambah user yang berfungsi menampilkan form untuk menambah data user seperti nama lengkap, nomor HP, email dan password. Dan dalam tabel data user terdapat No yang menampilkan nomor user, Nama menampilkan namalengkap user, Nomor HP menampilkan nomorHp user, Email menampilkan email user yang sudah tersimpan, dalam tabel Status Aktif menampilkan status aktif (Ya/Tidak) dan dalam tabel # terdapat tombol ubah, reset password atau hapus melakukan proses ubah, reset password dan hapus data.

Wazzup, Doc ?

HOME

Dashboard

MASTER DATA

Users

Kategori

Musik

Slider

Video

Berita

KELUAR APP

Log Out

MAK CPTA, COPYRIGHT 2019































Master Data Users

Home > Master Data Users

Tambah Users

Show 10 entries

Search:

No	Nama	Nomor HP	Email	Status Aktif	#
1	Ryfanai	0812345678910	ryfandotnet@gmail.com	Ya	  
2	Joko	07874678799	jokopriyono0201@gmail.com	Ya	  
3	Sulthon	0865465464	sulthon.arasy@gmail.com	Ya	  
4	John doe	+60122018084	rxplus2018rxplus2018@gmail.com	Ya	  
5	John doe	+60122018084	rxplus2020rxplus2020@gmail.com	Ya	  
6	Vera Ramdhani	08555577744	ramdhanivera@gmail.com	Ya	  
7	sulthon	089646995854	ajajajajaj@gmail.com	Ya	  
8	sulthon	089646995854	sulthon.bijr@gmail.com	Ya	  
9	Muhamad ilham	085885683318	ilhamramadhan928@gmail.com	Ya	  
10	Satrio nugroho	08977631013	satrionugroho21453@gmail.com	Ya	  

2. **Tambahdata user**
Tampilan layar tambah data user untuk menambah data user

Wazzup, Doc ?

HOME

Dashboard

MASTER DATA

Users

Kategori

Musik

Slider

Video

Berita

KELUAR APP

Log Out

MAK CPTA, COPYRIGHT 2019































Master Data Users

Home > Master Data Users

Tambah Users

Show 10 entries

Search:

No	Nama	Nomor HP	Email	Status Aktif	#
1	Ryfanai	0812345678910	ryfandotnet@gmail.com	Ya	  
2	Joko	07874678799	jokopriyono0201@gmail.com	Ya	  
3	Sulthon	0865465464	sulthon.arasy@gmail.com	Ya	  
4	John doe	+60122018084	rxplus2018rxplus2018@gmail.com	Ya	  
5	John doe	+60122018084	rxplus2020rxplus2020@gmail.com	Ya	  
6	Vera Ramdhani	08555577744	ramdhanivera@gmail.com	Ya	  
7	sulthon	089646995854	ajajajajaj@gmail.com	Ya	  
8	sulthon	089646995854	sulthon.bijr@gmail.com	Ya	  
9	Muhamad ilham	085885683318	ilhamramadhan928@gmail.com	Ya	  
10	Satrio nugroho	08977631013	satrionugroho21453@gmail.com	Ya	  

Tambah Data Users

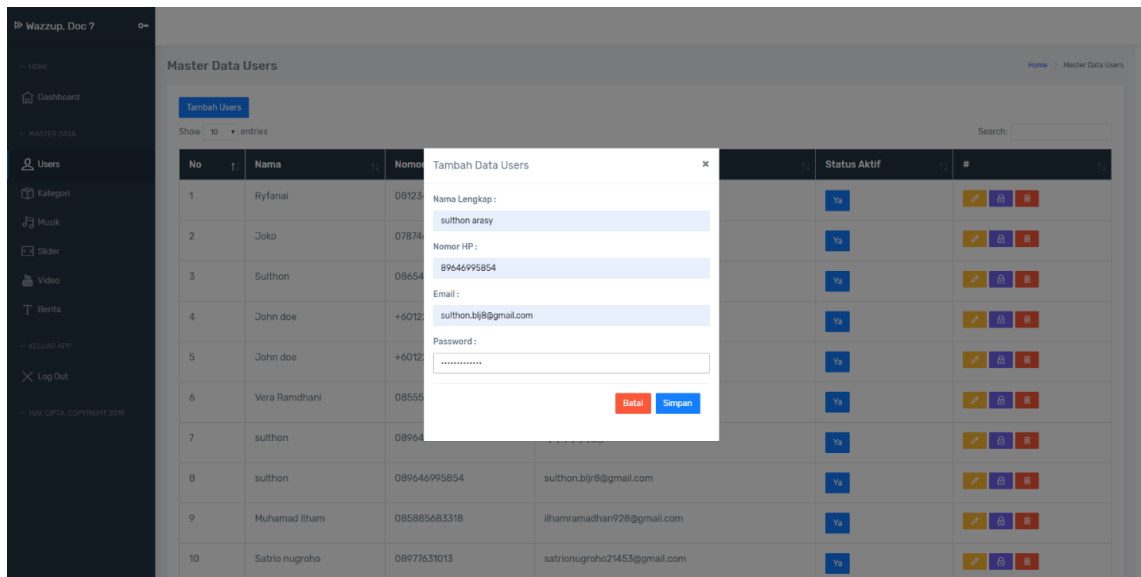
Nama Lengkap :

Nomor HP :

Email :

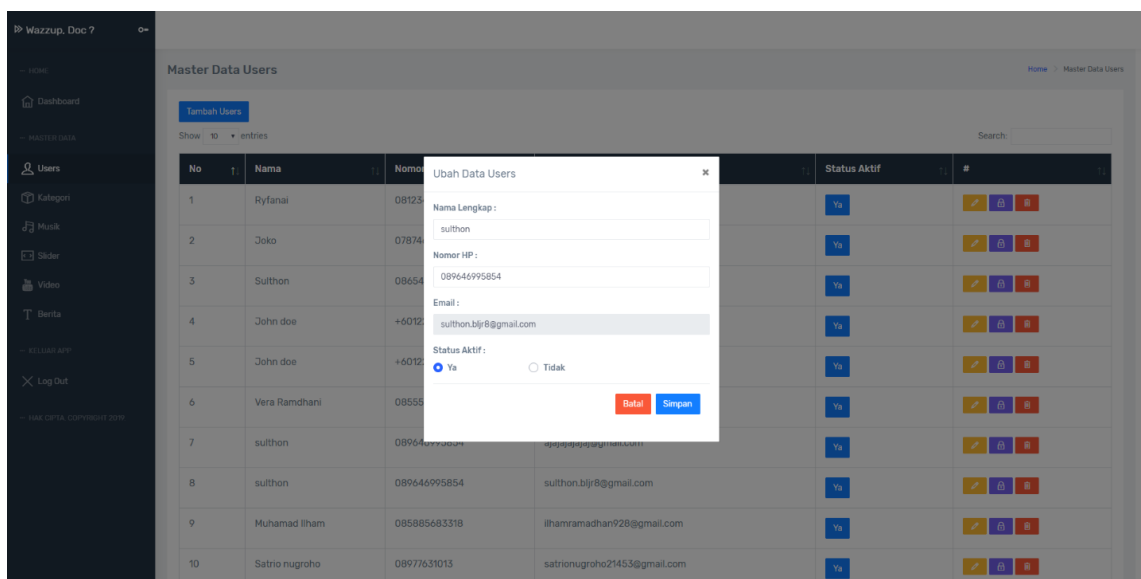
Password :

Batal Simpan



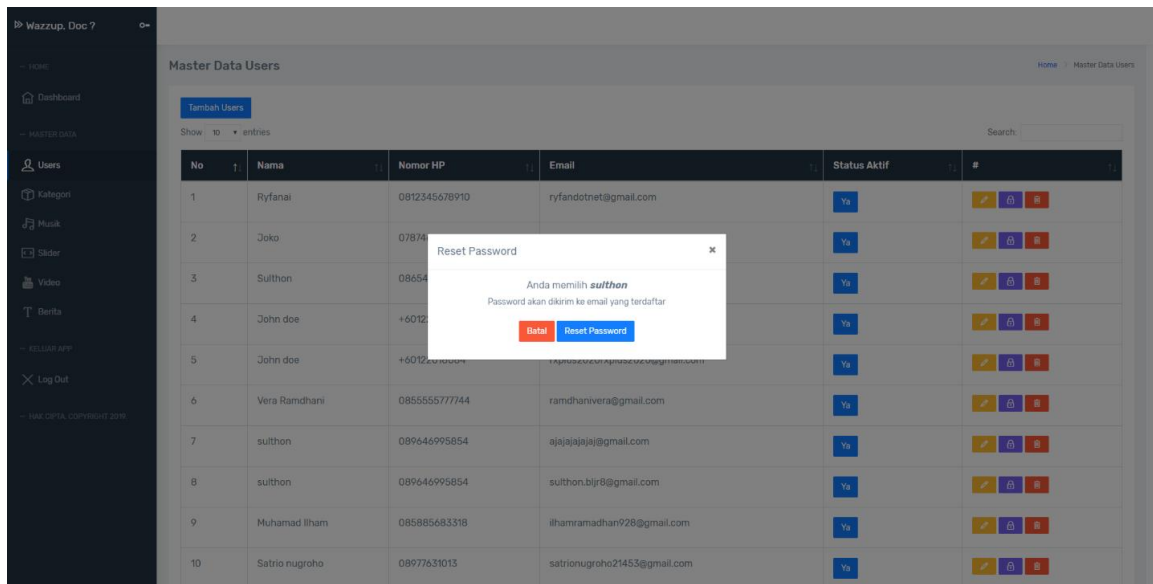
3. Ubah data user

Tampilan layar ubah data user untuk mengubah data user apabila ada perubahan.



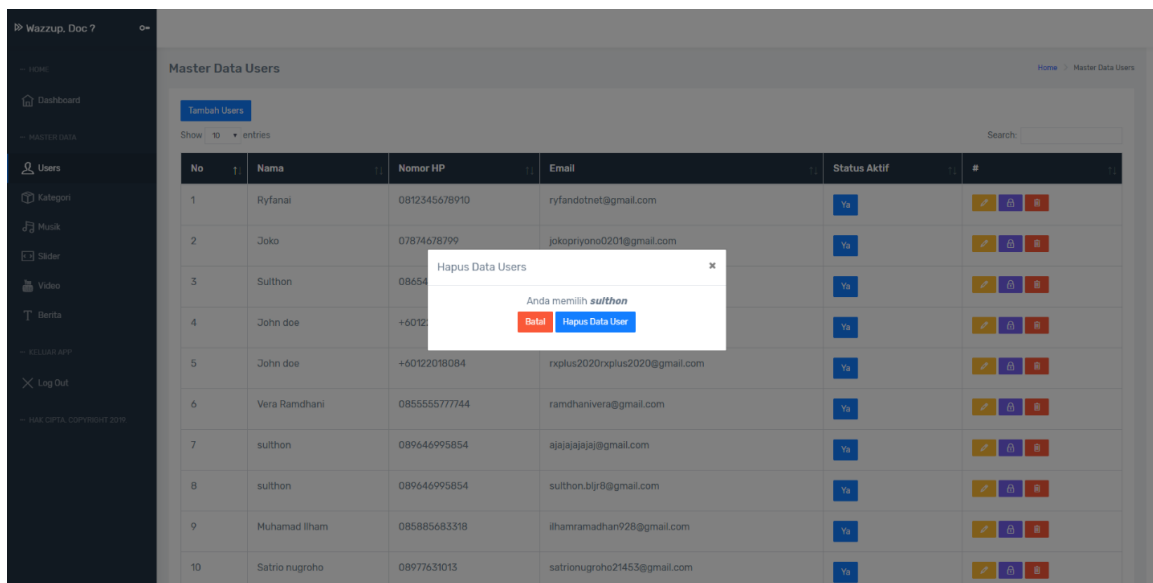
4. Reset Password User

Tampilan layar reset password user untuk mengganti password user apabila ada perubahan.



5. Hapus data user

Tampilan layar hapus data user untuk menghapus data user apabila terjadi kesalahan input.

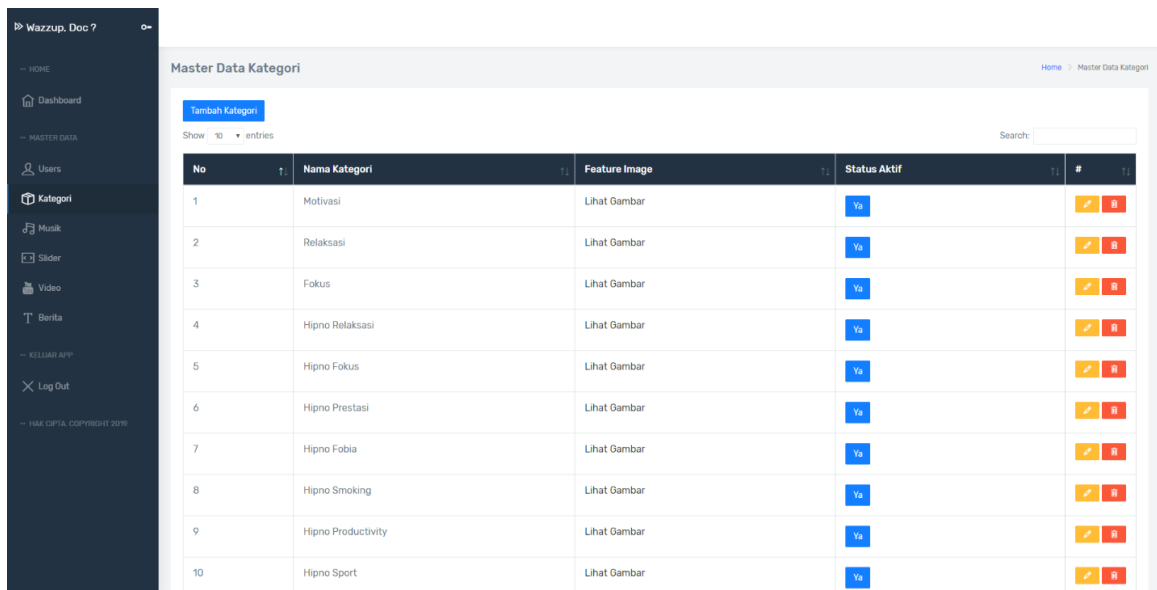


4.4.2. Data Kategori

1. Data Kategori

Pada tampilan layar data kategori terdapat tambah kategori berfungsi menampilkan form untuk menambah data kategori seperti nama kategori dan file feature image. Dan dalam table data kategori terdapat No menampilkan nomor kategori, Nama Kategori menampilkan nama kategori, feature image menampilkan feature image, yang sudah tersimpan, dan dalam tabel Status Aktif menampilkan status aktif (Ya/Tidak) dan

dalam table # terdapat tombol ubah atau hapus melakukan proses ubah dan hapus data.























Master Data Kategori

Tambah Kategori

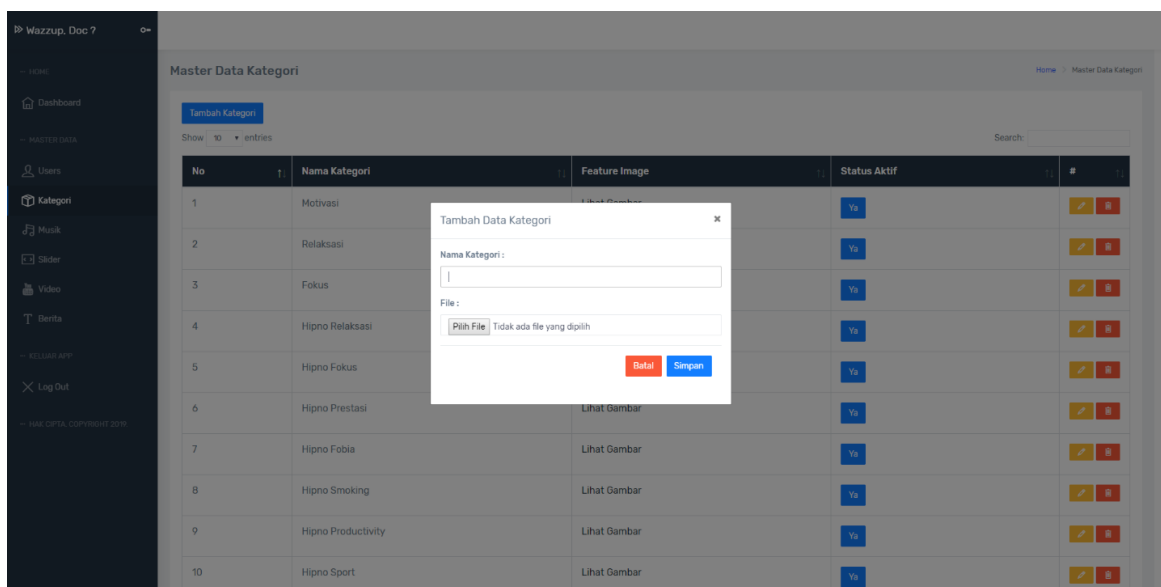
Show 10 entries

Search:

No	Nama Kategori	Feature Image	Status Aktif	#
1	Motivasi	Lihat Gambar	Ya	 
2	Relaksasi	Lihat Gambar	Ya	 
3	Fokus	Lihat Gambar	Ya	 
4	Hipno Relaksasi	Lihat Gambar	Ya	 
5	Hipno Fokus	Lihat Gambar	Ya	 
6	Hipno Prestasi	Lihat Gambar	Ya	 
7	Hipno Fobia	Lihat Gambar	Ya	 
8	Hipno Smoking	Lihat Gambar	Ya	 
9	Hipno Productivity	Lihat Gambar	Ya	 
10	Hipno Sport	Lihat Gambar	Ya	 

2. Tambah Data Kategori

Tampilan layar tambah data kategori untuk menambah data kategori























Master Data Kategori

Tambah Kategori

Show 10 entries

Search:

No	Nama Kategori	Feature Image	Status Aktif	#
1	Motivasi	Lihat Gambar	Ya	 
2	Relaksasi	Lihat Gambar	Ya	 
3	Fokus	Lihat Gambar	Ya	 
4	Hipno Relaksasi	Lihat Gambar	Ya	 
5	Hipno Fokus	Lihat Gambar	Ya	 
6	Hipno Prestasi	Lihat Gambar	Ya	 
7	Hipno Fobia	Lihat Gambar	Ya	 
8	Hipno Smoking	Lihat Gambar	Ya	 
9	Hipno Productivity	Lihat Gambar	Ya	 
10	Hipno Sport	Lihat Gambar	Ya	 

Tambah Data Kategori

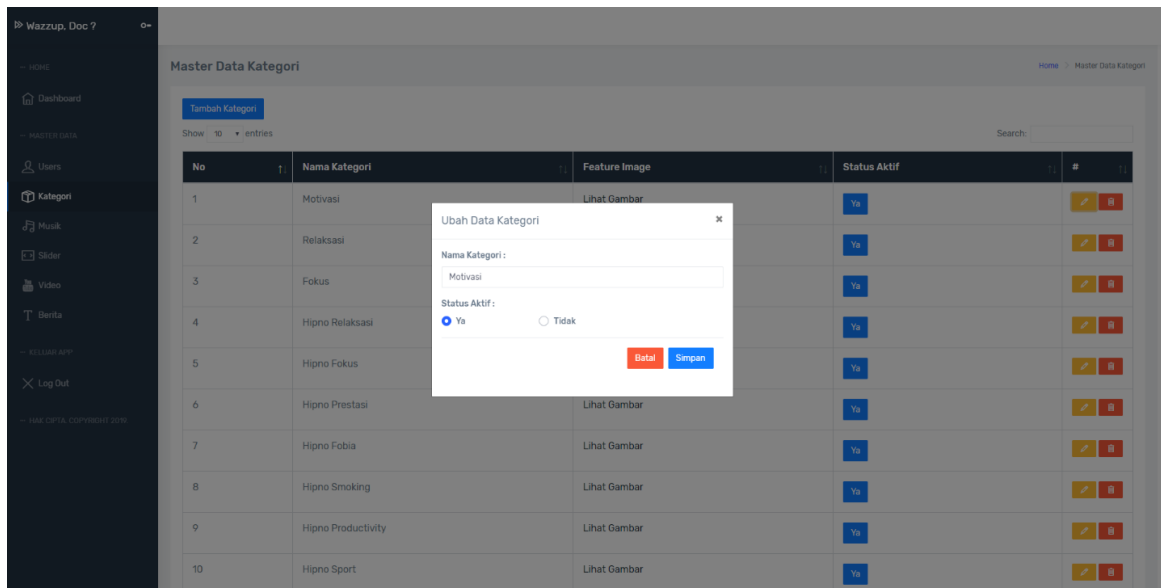
Nama Kategori :

File :

 Tidak ada file yang dipilih

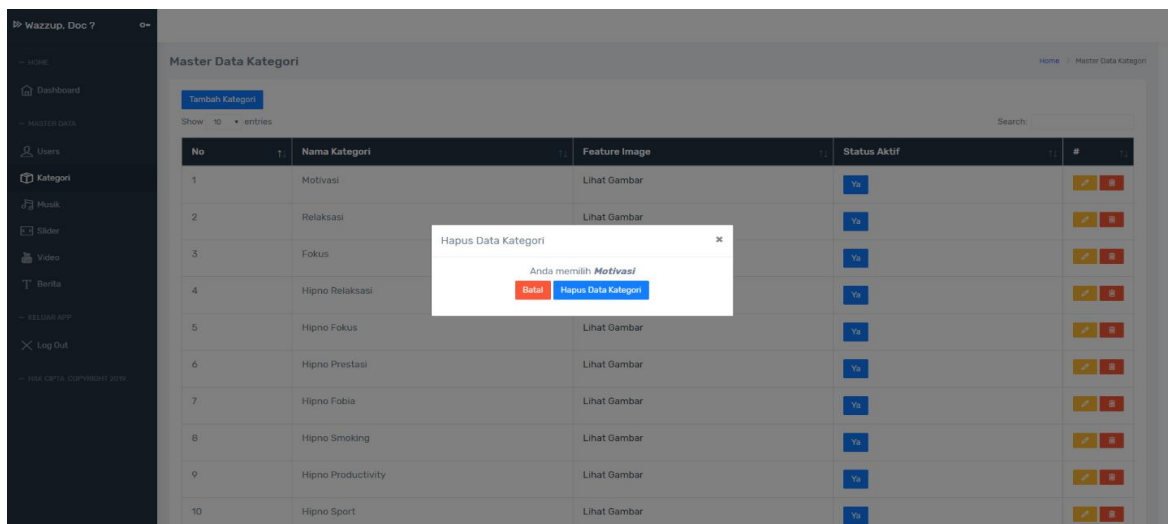
3. Ubah data kategori

Tampilan layar ubah data kategori untuk mengubah data kategori apabila ada perubahan.



4. Hapus data kategori

Tampilan layar hapus data kategori untuk menghapus data kategori apabila terjadi kesalahan input.



4.4.3. Data Musik

1. Data Musik

Pada tampilan layar data musik terdapat tambah musik berfungsi menampilkan form untuk menambah data musik seperti judul, kategori, file thumbnail, file music dan keterangan. Dan dalam tabel data musik terdapat No menampilkan nomor musik, judul menampilkan judul musik, kategori menampilkan kategori musik, thumbnail menampilkan file thumbnail yang sudah tersimpan, dalam tabel play menampilkan

play music, tabel Status Aktif menampilkan status aktif (Ya/Tidak) dan dalam tabel # terdapat tombol ubah atau hapus melakukan proses ubah dan hapus data.

No	Judul	Kategori	Thumbnail	Play	Status Aktif	#
1	Hipnoterapi Relaksasi	Hipno Relaksasi	Lihat Thumbnail	Play Musik	Ya	[Edit] [Hapus]
2	Hipnoterapi Beauty	Hipno Beauty	Lihat Thumbnail	Play Musik	Ya	[Edit] [Hapus]
3	Hipnoterapi Birthing	Hipno Birthing	Lihat Thumbnail	Play Musik	Ya	[Edit] [Hapus]
4	Hipnoterapi Downsia	Hipno Downsia	Lihat Thumbnail	Play Musik	Ya	[Edit] [Hapus]
5	Hipnoterapi Fertilty	Hipno Fertilty	Lihat Thumbnail	Play Musik	Ya	[Edit] [Hapus]
6	Hipnoterapi Fobia	Hipno Fobia	Lihat Thumbnail	Play Musik	Ya	[Edit] [Hapus]
7	Hipnoterapi Fokus	Hipno Fokus	Lihat Thumbnail	Play Musik	Ya	[Edit] [Hapus]
8	Hipnoterapi Health	Hipno Health	Lihat Thumbnail	Play Musik	Ya	[Edit] [Hapus]
9	Hipnoterapi Marriage	Hipno Marriage	Lihat Thumbnail	Play Musik	Ya	[Edit] [Hapus]
10	Hipnoterapi Motivasi	Hipno Motivasi	Lihat Thumbnail	Play Musik	Ya	[Edit] [Hapus]

2. Tambah Data Musik

Tampilan layar tambah data musik untuk menambah data music.

Tambah Data Musik ✕

Judul :

Kategori :

File Thumbnail :

File Musik :

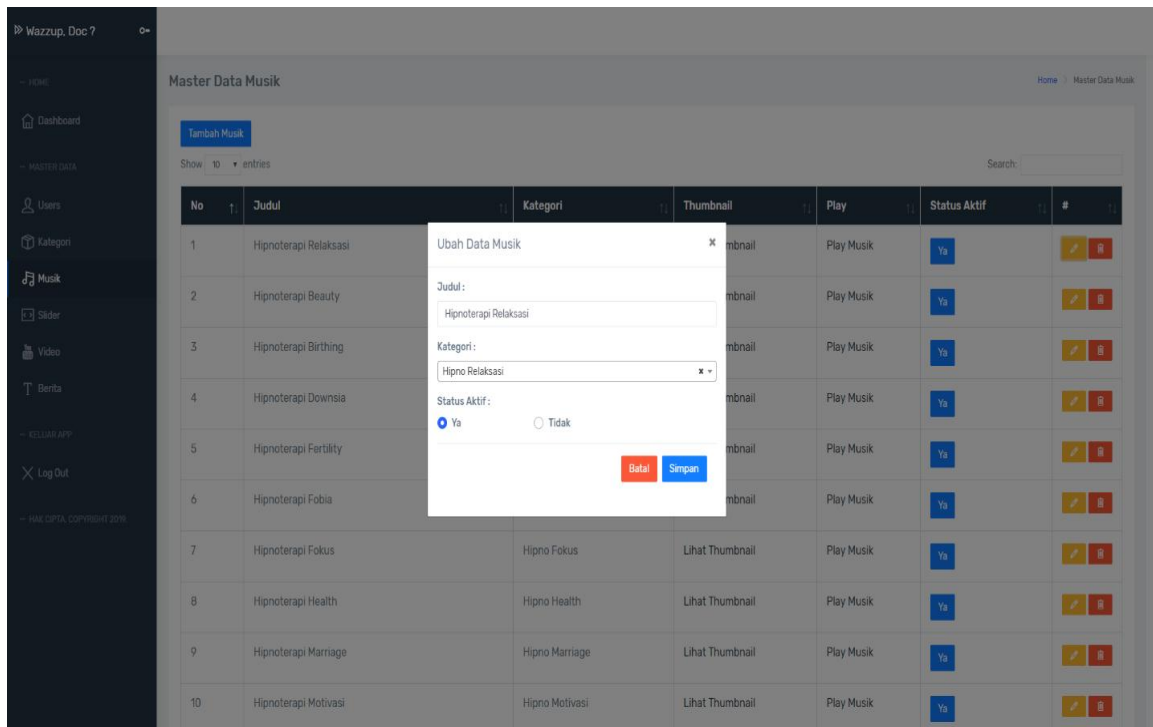
Keterangan :

File yang dapat diupload berupa file mp3 dengan maks size 50 MB

Batal
Simpan

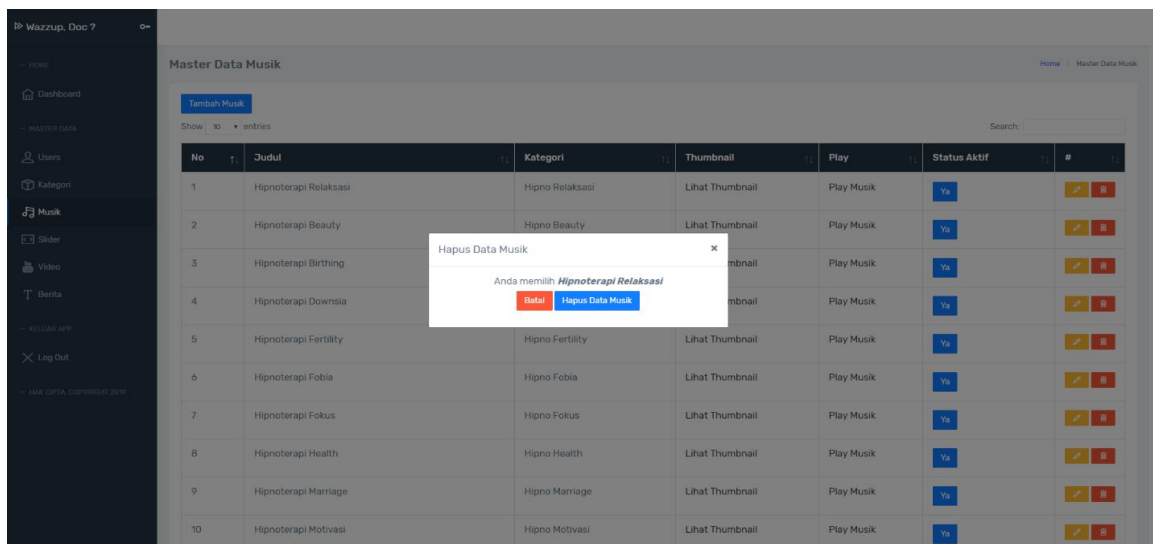
3. Ubah Data Musik

Tampilan layar ubah data musik untuk mengubah data music apabila ada perubahan



4. Hapus Data Musik

Tampilan layar hapus data musik untuk menghapus data musik apabila terjadi kesalahan input



4.4.4. Slider

1. Data Slider







Pada tampilan layar data slider terdapat tambah slider berfungsi menampilkan form untuk menambah data slider seperti nama, URL, file gambar (slider). Dan dalam tabel data slider terdapat No menampilkan nomor slider, nama menampilkan nama slider, gambar slider menampilkan gambar slider, URL menampilkan URL yang sudah

tersimpan dan dalam tabel Status Aktif menampilkan status aktif (Ya/Tidak) dan dalam table # terdapat tombol ubah atau hapus melakukan proses ubah dan hapus data.

Master Data Slider

Tambah Slider

Show 10 entries

No	Nama	Gambar Slider	URL	Status Aktif	#
1	Slider 01	Lihat Gambar	Lihat URL	Ya	 
2	Hypnotherapy	Lihat Gambar	Lihat URL	Ya	 
3	Keunggulan hypnotherapy	Lihat Gambar	Lihat URL	Ya	 

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous 1 Next





2. Tambah Data Slider

Tampilan layar tambah data slider untuk menambah data slider

Master Data Slider

Tambah Slider

Show 10 entries

No	Nama	Gambar Slider	URL	Status Aktif	#
1	Slider 01		Lihat URL	Ya	 
2	Manfaat Hipnoterapi		Lihat URL	Ya	 

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

Tambah Data Slider

Nama Slider

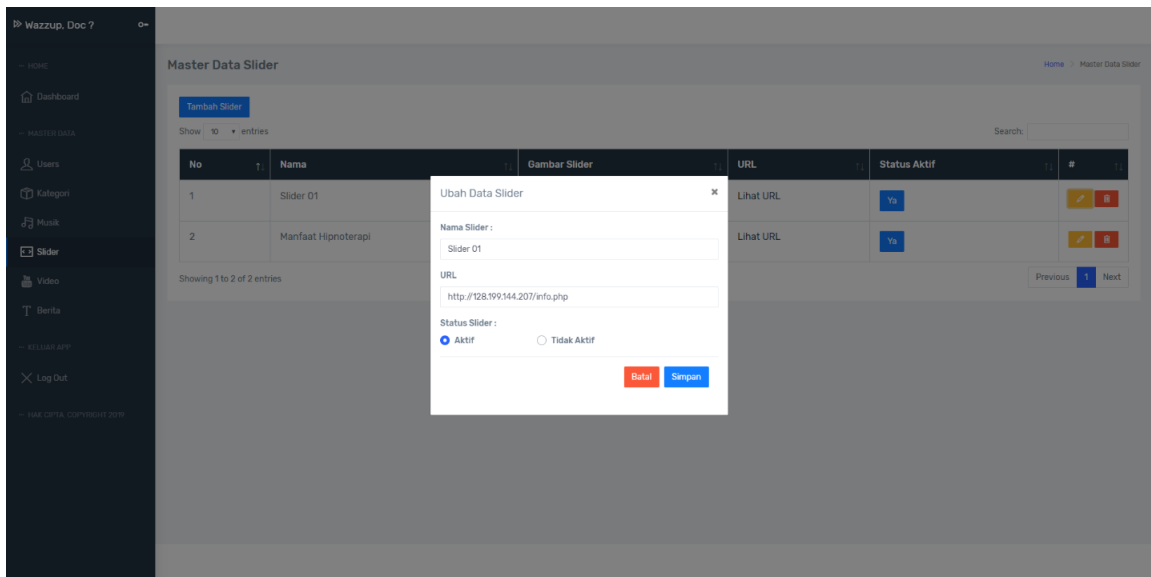
URL

File :

Tidak ada file yang dipilih

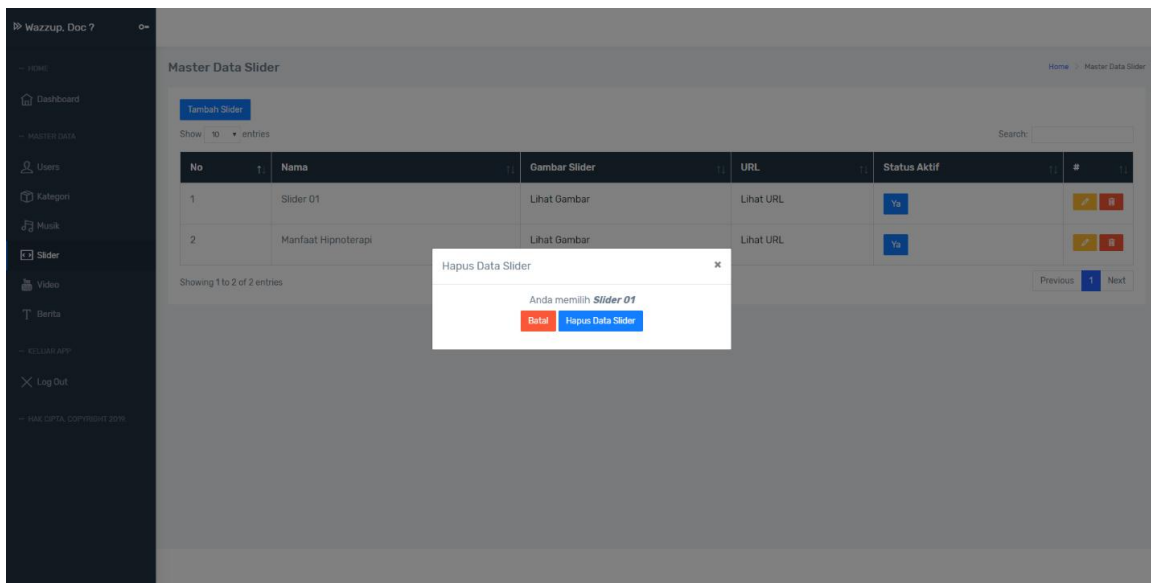
3. Ubah Data Slider

Tampilan layar ubah data slider untuk mengubah data slider apabila ada perubahan



4. Hapus Data Slider

Tampilan layar hapus data slider untuk menghapus data slider apabila terjadi kesalahan input



4.4.5. Video

1. Data Video

Pada tampilan layar data video terdapat tambah video berfungsi menampilkan form untuk menambah data video seperti nama video, URL, kategori. Dan dalam tabel data video terdapat No menampilkan nomor video, nama video menampilkan nama video, URL video menampilkan URL video, kategori menampilkan kategori video yang sudah

tersimpan dan dalam tabel Status Aktif menampilkan status aktif (Ya/Tidak) dan dalam tabel # terdapat tombol ubah atau hapus melakukan proses ubah dan hapus data.

No	Nama Video	URL Video	Kategori	Status Aktif	#
1	Video Hipnoterapi	Lihat URL	Hipno Relaksasi	Ya	[Edit] [Hapus]
2	Hipnoterapi - Meredakan Stress, Depresi dan Kecemasan	Lihat URL	Hipno Trauma	Ya	[Edit] [Hapus]
3	Turunkan Berat Badan Ampuh (HypnoDiet)	Lihat URL	Hipno Slimming	Ya	[Edit] [Hapus]
4	AUDIO HIPNOTERAPI RELAKSASI MENGHILANGKAN KECEMASAN PSIKOSOMATIS ANXIETY DISORDER GERD DAN PHOBIA	Lihat URL	Hipno Fobia	Ya	[Edit] [Hapus]
5	Berhenti Merokok dengan Hipnoterapi	Lihat URL	Hipno Smoking	Ya	[Edit] [Hapus]
6	Info About CHS Clinic	Lihat URL	Motivasi	Ya	[Edit] [Hapus]
7	Keharmonisan Hubungan Rumah Tangga dengan Hipnoterapis	Lihat URL	Hipno Marriage	Ya	[Edit] [Hapus]
8	Marina Basnopal di Hypnoterapi Oleh Dewi P Faeni	Lihat URL	Relaksasi	Ya	[Edit] [Hapus]

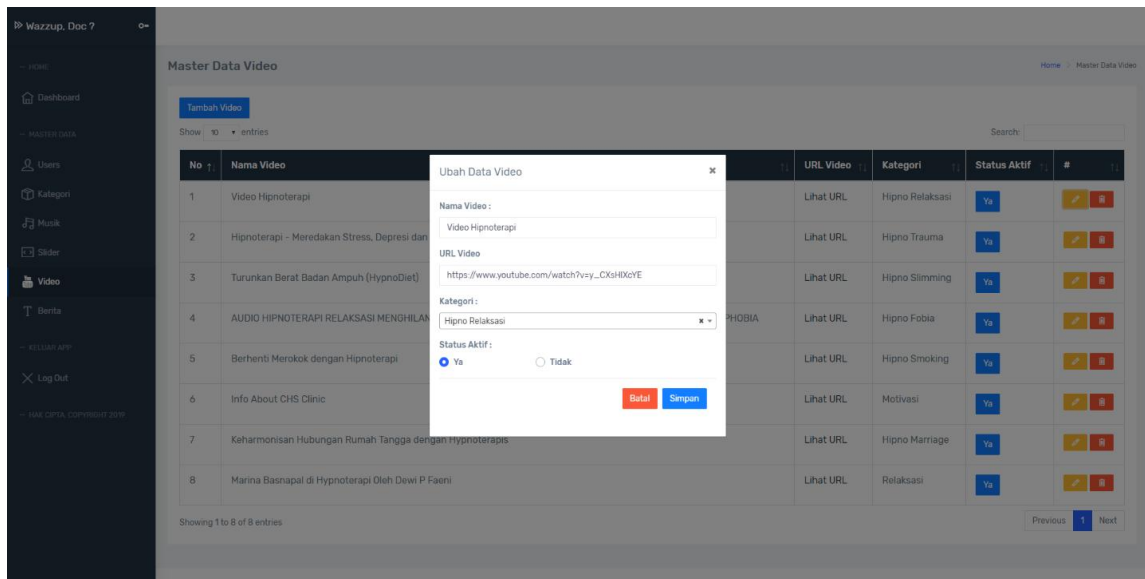
2. Tambah Data Video

Tampilan layar tambah data video untuk menambah data video

Tampilan layar tambah data video untuk menambah data video

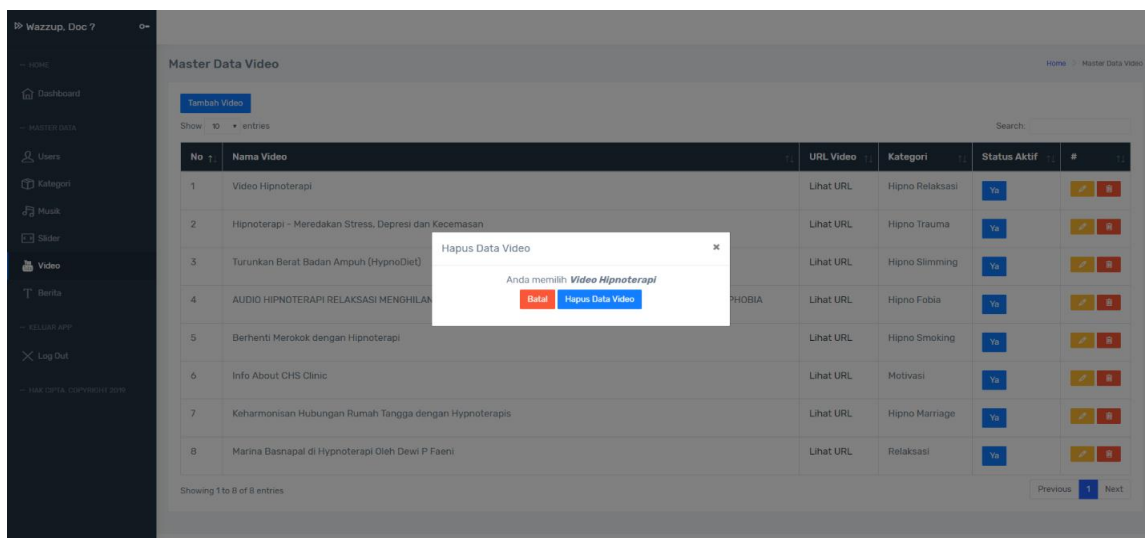
3. Ubah Data Video

Tampilan layar ubah data video untuk mengubah data video apabila ada perubahan



4. Hapus Data Video

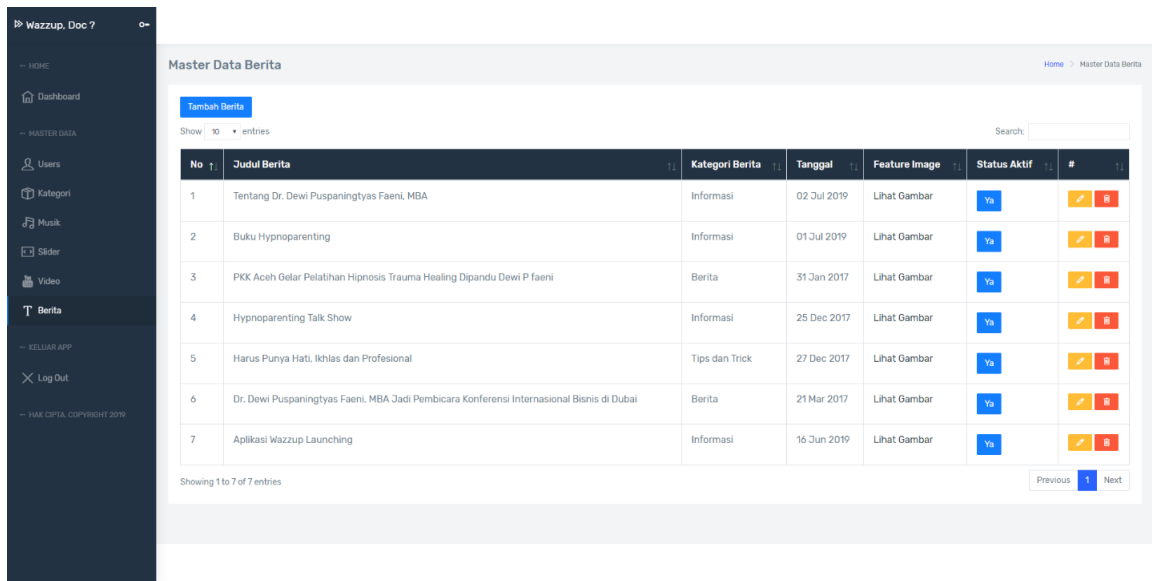
Tampilan layar hapus data video untuk menghapus data video apabila terjadi kesalahan input



4.4.6. Data Berita

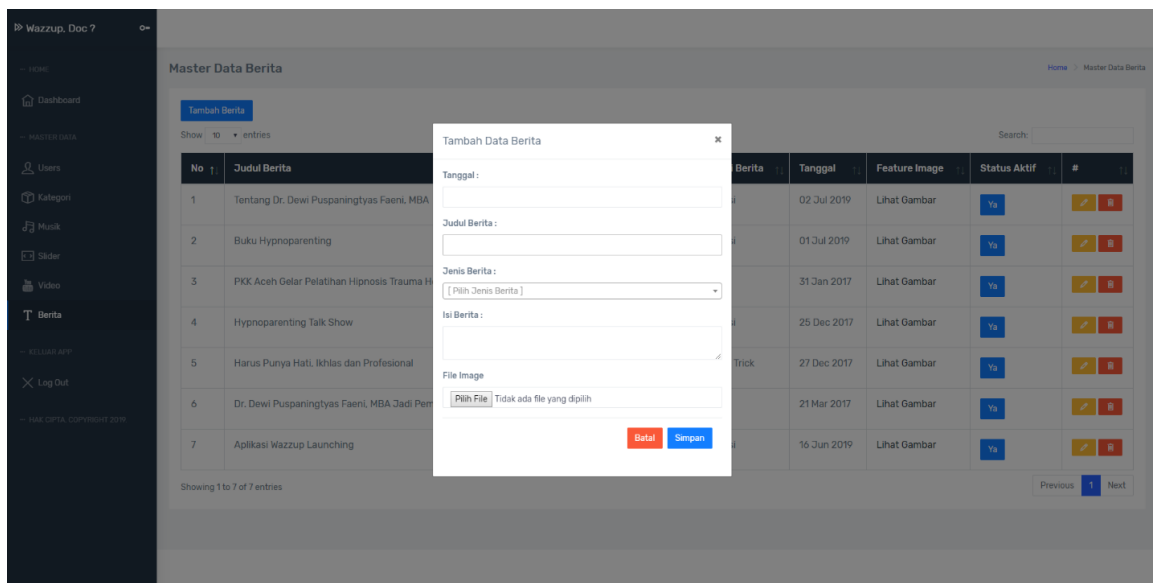
1. Data Berita

Pada tampilan layar data berita terdapat tambah berita berfungsi menampilkan form untuk menambah data berita seperti tanggal, judul berita, jenis berita, isi berita dan feature image. Dan dalam tabel data berita terdapat No menampilkan nomor berita, judul berita menampilkan judul berita, kategori berita menampilkan kategori berita, tanggal menampilkan tanggal dan feature image menampilkan feature image yang sudah tersimpan dan dalam tabel Status Aktif menampilkan status aktif (Ya/Tidak) dan dalam tabel # terdapat tombol ubah atau hapus melakukan proses ubah dan hapus data.



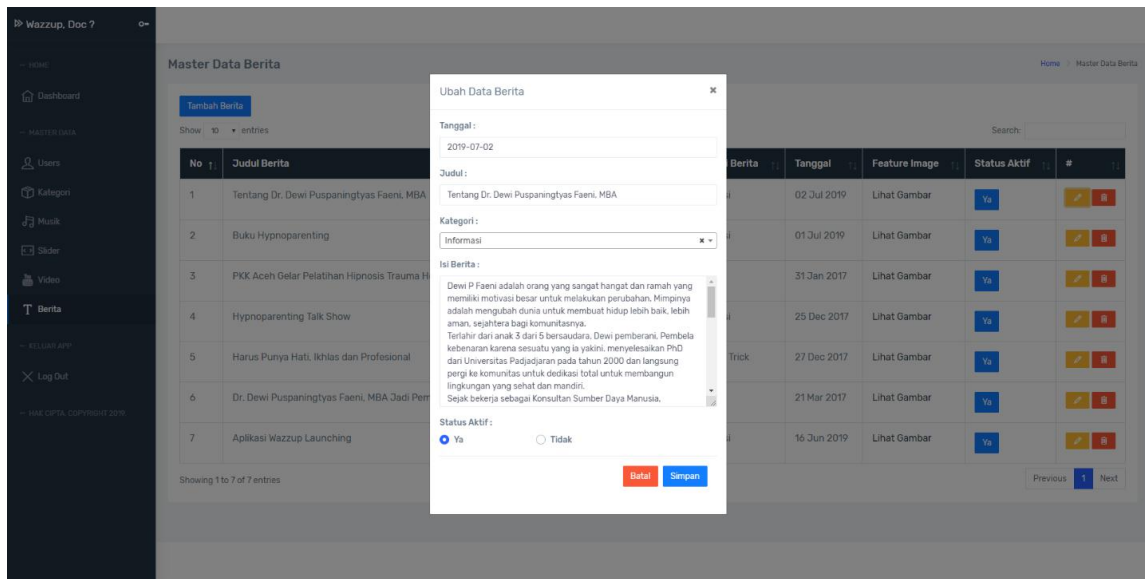
2. Tambah Data Berita

Tampilan layar tambah data berita untuk menambah data berita



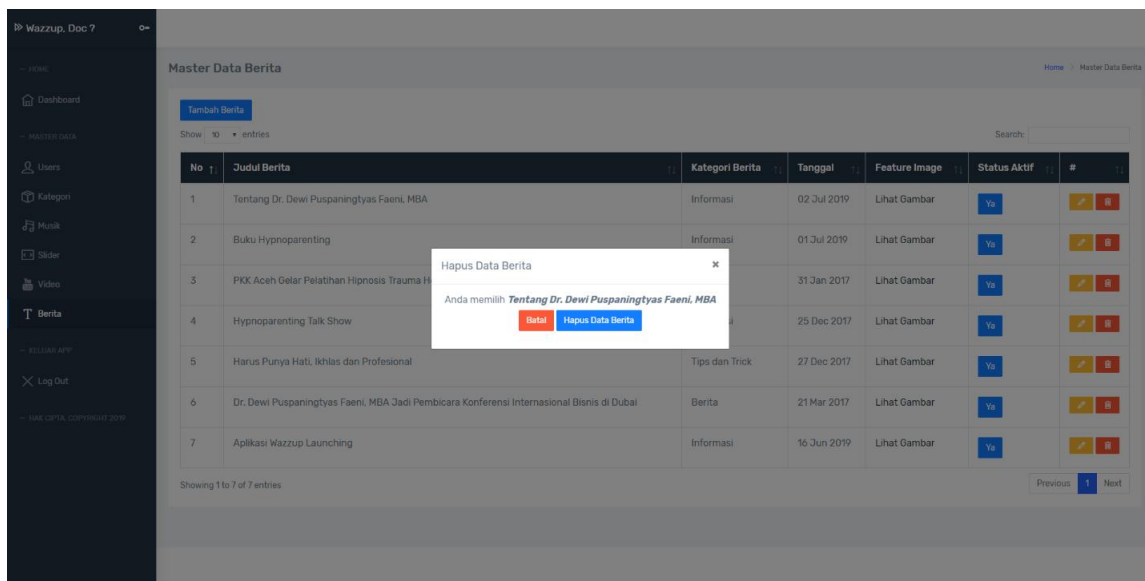
3. Ubah Data Berita

Tampilan layar ubah data berita untuk mengubah data berita apabila ada perubahan



4. Hapus Data Berita

Tampilan layar hapus data berita untuk menghapus data berita apabila terjadi kesalahan input



4.5. Instrumen Pernyataan Evaluasi Pengguna Aplikasi

Berikut adalah daftar pernyataan yang akan digunakan dalam mengevaluasi penggunaan *mobile apps* "WazzUp, Doc?". Tanggapan pengguna aplikasi mobile yang terdiri dari variabel kemudahan penggunaan, efisiensi, tingkat kepercayaan dan kenyamanan.

Kemudahan Penggunaan (<i>User Friendly</i>):	
1	Saya rasa aplikasi Mobile apps Hypnoterapi sangat mudah digunakan.
2	Penggunaan aplikasi Mobile apps Hypnoterapi sangat Mudah sehingga saya mampu melakukan sendiri tanpa bantuan orang lain.
3	Aplikasi Mobile apps Hypnoterapi sangat mudah dioperasikan sehingga saya tidak merasa kesulitan.
4	Pengoperasian aplikasi Mobile apps Hypnoterapi sangat ringan dan mudah sehingga tidak begitu merepotkan saat saya menggunakannya

Efisiensi (<i>Cost Efficiency</i>) :	
1	Pengoperasian Mobile Application sangat solutif dan murah
2	Mobile Apps Hypnotherapy sangat efisien digunakan disamping mudah juga membayar sangat murah
3	Saya sangat terbantu dengan aplikasi Mobile apps Hypnoterapi karena waktu saya lebih fleksibel
4	Saya mengetahui penggunaan Mobile apps Hypnoterapi lebih efisien

Tingkat kepercayaan (<i>Patient Trust Level</i>) :	
1	Mobile apps Hypnoterapi mampu meningkatkan kinerja
2	Mobile apps Hypnoterapi mampu menambah tingkat produktivitas
3	Mobile apps Hypnoterapi mampu meningkatkan efektifitas kinerja
4	Mobile Apps ini mampu mengobati penyakit bathin saya

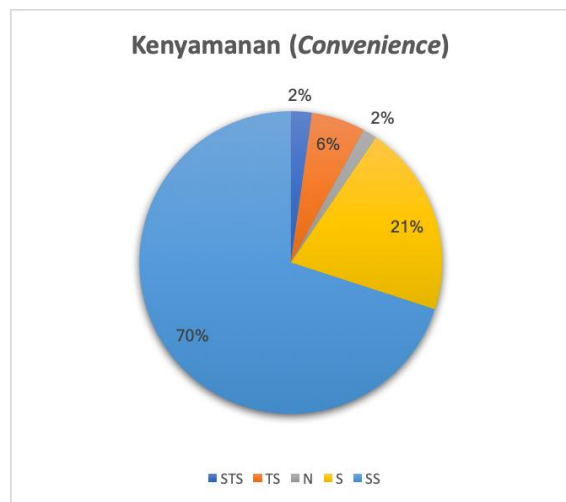
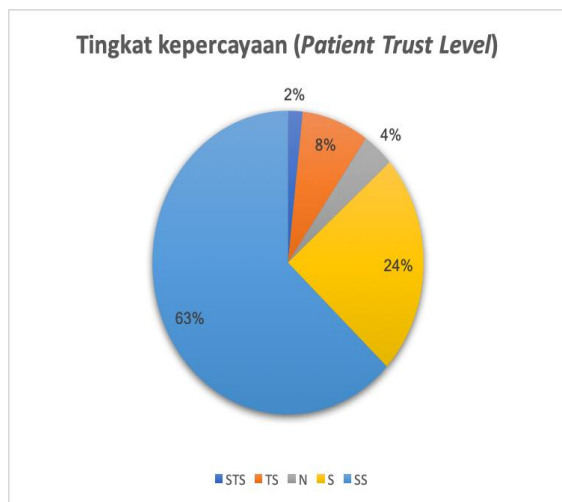
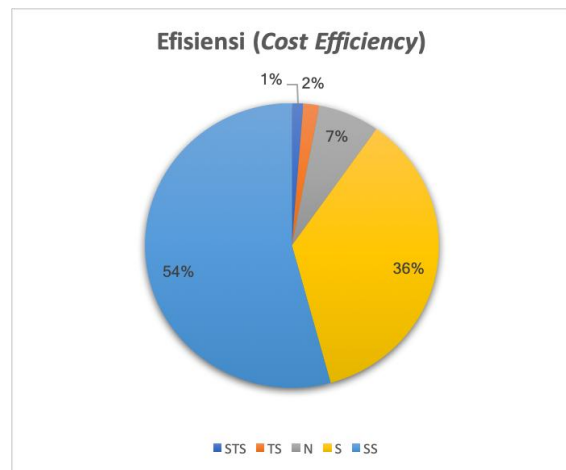
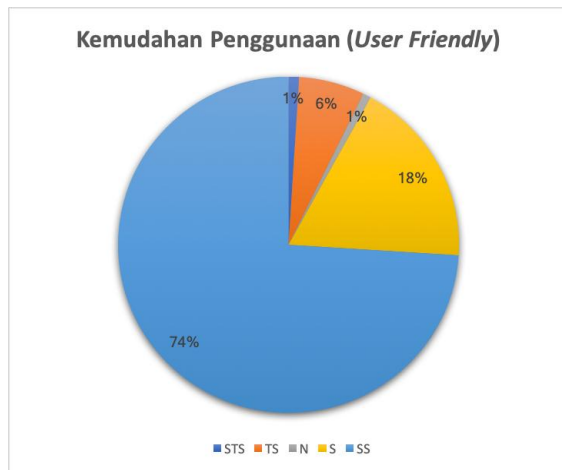
Kenyamanan (<i>Convenience</i>) :	
1	Saya merasa lebih baik setelah mendengar rekaman audio di Mobile apps ini
2	Saya lebih produktif setelah menggunakan Mobile apps ini
3	Saya merasa lebih bebas setelah menggunakan Mobile apps ini
4	Saya dapat melakukan hal-hal yang lebih fokus dari sebelumnya

Penggunaan Mobile apps Hypnoterapi (<i>the use of Hypnotherapy Mobile apps</i>) :	
1	Saya tertarik menggunakan Mobile apps Hypnoterapi karena fitur yang ditawarkan lengkap dan menarik
2	Mobile apps Hypnoterapi sangat memudahkan sehingga saya nyaman menggunakannya
3	Saya selalu mencoba menggunakan Mobile apps Hypnoterapi karena memberi ketenangan
4	Saya selalu menggunakan Mobile apps Hypnoterapi karena saya terobati

4.6. Hasil

Hasil instrumen atas pernyataan Evaluasi Pengguna yang sudah diberikan kepada responden pengguna Aplikasi WazzUp, Doc? Sebanyak 100 responden dapat dilihat berdasarkan hasil analisis berikut.

4.6.1. Statistik Deskriptif





4.6.2. Hasil Uji Validitas Menggunakan Outer Loading

Factor Loading merupakan nilai *loading* untuk mengetahui valid atau tidaknya indikator-indikator data kuesioner. Standar dari pengukuran *factor loading* yaitu nilai *loading* > 0,6 dinyatakan cukup dan > 0,7 dinyatakan tinggi.

Outer Loadings

	Convenience	Cost Efficiency	Patient Trust Level	The Use of WazzUp, Doc Apps	User Friendly
X1_1					0.864
X1_2					0.973
X1_3					0.979
X1_4					0.936
X2_1		0.881			
X2_2		0.907			
X2_3		0.923			
X2_4		0.910			
X3_1			0.937		
X3_2			0.875		
X3_3			0.892		
X3_4			0.927		
X4_1	0.814				
X4_2	0.774				
X4_3	0.866				
X4_4	0.866				
Y_1				0.944	
Y_2				0.945	
Y_3				0.846	
Y_4				0.921	

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa hasil uji validitas variabel kemudahan penggunaan, efisiensi, tingkat kepercayaan, kenyamanan dan penggunaan aplikasi WazzUp, Doc? Memiliki nilai loading factor $> 0,7$ dimana nilai tersebut dinyatakan memiliki validasi tinggi.

4.6.3. Hasil Uji Average Variance Extracted (AVE)

Average Variance Extracted (AVE) digunakan untuk mengukur interkorelasi internal yaitu korelasi antar indikator di dalam model. Standar dari pengukuran AVE yaitu nilai koefisien $> 0,5$.

Construct Reliability and Validity

Matrix Cronbach's Alpha rho_A Composite R

Average Variance Extracted (AVE)

Convenience	0.690
Cost Efficiency	0.820
Patient Trust Level	0.825
The Use of WazzUp, Doc Apps	0.837
User Friendly	0.881

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa variabel kemudahan penggunaan, efisiensi, tingkat kepercayaan, kenyamanan dan penggunaan aplikasi WazzUp, Doc? Memiliki nilai AVE $> 0,5$ yang berarti seluruh variabel telah memenuhi evaluasi pengujian.

4.6.4. Hasil Uji Fornell-Larcker

Fornell-Larcker Criterion merupakan pengujian dimana nilai akar kuadrat *Average Variance Extracted (AVE)* setiap konstruk laten harus lebih tinggi dari nilai kuadrat dari korelasi tertinggi dengan konstruk laten lainnya.

Discriminant Validity

Fornell-Larcker Crit... Cross Loadings Heterotrait-Monotra... Heterotrait-Monotra... Copy to Cl

	Convenience	Cost Efficiency	Patient Trust Level	The Use of WazzUp, Doc	User Friendly
Fornell-Larcker Criterion	0.831				
Convenience					
Cost Efficiency	0.288	0.905			
Patient Trust Level	0.707	0.388	0.908		
The Use of WazzUp, Doc...	0.278	0.891	0.446	0.915	
User Friendly	0.907	0.260	0.726	0.277	0.939

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa variabel kemudahan penggunaan, efisiensi, tingkat kepercayaan, kenyamanan dan penggunaan aplikasi WazzUp, Doc?

memiliki nilai lebih besar dari korelasi antar konstruk dalam model penelitian, yang berarti bahwa seluruh variabel telah memenuhi kelayakan model evaluasi *Fornell-Larcker*.

4.6.5. Hasil Uji Reliabel Menggunakan Composte Reliability

pengujian reliabilitas instrumen menggunakan *Composte Reliability* yaitu blok indikator yang mengukur suatu konstruk.

Construct Reliability and Validity

Matrix Cronbach's Alpha rho_A

	Composite Reliability
Convenience	0.899
Cost Efficiency	0.948
Patient Trust Level	0.950
The Use of WazzUp, Doc Apps	0.954
User Friendly	0.967

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa variabel kemudahan penggunaan, efisiensi, tingkat kepercayaan, kenyamanan dan penggunaan aplikasi WazzUp, Doc? Memiliki nilai $> 0,8$ yang berarti nilai koefisien masing masing variabel mempunyai reliabilitas tinggi.

4.6.5. Hasil Uji R Square

Perubahan nilai *R Square* dapat digunakan untuk menilai variasi pengaruh antara variabel eksogen terhadap variabel edogen.

R Square

Matrix R Square R Square Adjusted

	R Square	R Square Adjusted
The Use of Waz...	0.811	0.803

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa variabel kemudahan penggunaan, efisiensi, tingkat kepercayaan, dan kenyamanan mempunyai pengaruh yang besar terhadap penggunaan aplikasi WazzUp, Doc? sebesar 80,3%. Artinya setiap perubahan yang ada pada variabel kemudahan penggunaan, efisiensi, tingkat kepercayaan, dan kenyamanan maka penggunaan aplikasi WazzUp, Doc? juga akan mengalami perubahan sebesar 80,3%.

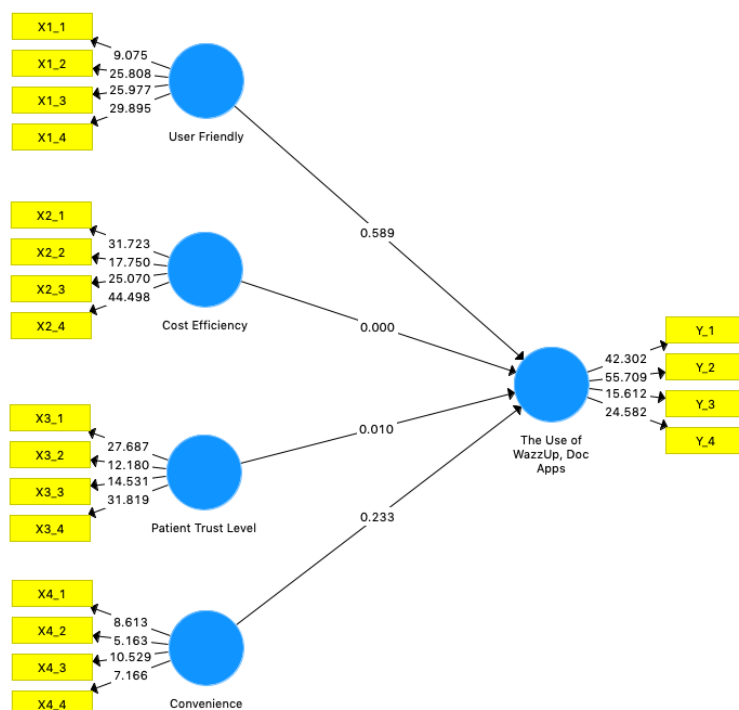
4.6.6. Hasil Uji Model Penelitian

Pengujian model penelitian dapat dilihat berdasarkan nilai T-statistik atau P-Value yang terdapat pada setiap variabel untuk melihat pengaruh serta tingkat signifikansinya. Dalam pengujian hipotesis dengan menggunakan metode bootstrapping.

Path Coefficients

	T Statistics	P Values
Convenience -> The Use of WazzUp, Doc Apps	1.195	0.233
Cost Efficiency -> The Use of WazzUp, Doc Apps	21.957	0.000
Patient Trust Level -> The Use of WazzUp, Doc Apps	2.582	0.010
User Friendly -> The Use of WazzUp, Doc Apps	0.541	0.589

berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa variabel efisiensi dan tingkat kepercayaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan aplikasi WazzUp, Doc? karena memiliki nilai P value < 0,05 dan T statistik > 1,985. Sedangkan variabel kenyamanan dan kemudahan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan aplikasi WazzUp, Doc? karena memiliki nilai P value > 0,05 dan T Statistik < 1,985.



Berdasarkan gambar model penelitian di atas dapat dilihat bahwa variabel efisien memiliki pengaruh yang paling besar dan signifikan terhadap penggunaan aplikasi WazzUp, Doc? dibandingkan dengan variabel penelitian lainnya.

4.7. Luaran yang dicapai

Luaran	Status		
	Draft	Submit/Review	Accepted/Publish
Jurnal Nasional	100	100	100
Jurnal Internasional	100	100	100
Paten	100	100	80
Prototipe	100	100	100

BAB 5

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

5.1. Rencana Pengembangan Penelitian

Mobile apps "Wazz Up, Doc?" pada tahun pertama dirasa masih perlu pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut, dimana pada tahun pertama adalah tahapan awal penelitian. Dalam tahapan awal, Tim Peneliti mengembangkan model aplikasi berdasarkan identifikasi permasalahan sehingga tahapan awal ini dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Untuk menyempurnakan output penelitian berupa *mobile apps "Wazz Up, Doc?"* yang dapat dimanfaatkan oleh semua elemen masyarakat secara luas dengan permasalahan yang semakin beragam, maka Tim peneliti membuat rancangan rencana penelitian pada tahun selanjutnya.

5.2. Rencana Tahapan Tahun Kedua

Adapun rencana penelitian tahun kedua:

- a. Membuka *e-counseling (chatroom)* yaitu menambahkan fitur yang dapat menghubungkan Pengguna dengan Terapis untuk memulai komunikasi mengenai permasalahan Pengguna dan Terapis akan memberikan solusi atas permasalahan tersebut.
- b. Mengembangkan video konseling yaitu mengembangkan model Hypnoterapi menggunakan audio visual yang dapat membuat pasien merasakan terapi lebih nyata dan mengintegrasikannya ke dalam *mobile apps "Wazz Up, Doc?"*.
- c. Merumuskan anamnesis dan merumuskan solusi jawaban untuk dapat di sinkronisasi ke dalam *mobile apps "Wazz Up, Doc?"*.
- d. Launching Aplikasi Startup yaitu Tim peneliti akan mendaftarkan *mobile apps "Wazz Up, Doc?"* sebagai StartUp yang dapat memperluas jangkauan pengguna.
- e. Publikasi artikel ilmiah internasional

5.3. Rencana Tahapan Tahun Ketiga

Rencana penelitian tahun ketiga:

- a. Mengembangkan aplikasi Hypno auto-identifikasi yaitu menambahkan fitur auto-identifikasi, dimana pengguna dapat menuliskan permasalahannya dengan beberapa *keyword* di dalam menu pencarian *mobile apps "Wazz Up, Doc?"*. Selanjutnya aplikasi akan memberikan sugesti metode Hypnoterapi yang tepat untuk permasalahan tersebut.
- b. Publikasi artikel ilmiah internasional.
- c. Sertifikat HKI.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Penelitian *hypnohealing* atau *hypnosis healing* ini merupakan suatu terobosan teknologi baru yang genial dan fenomenal agar masyarakat diberikan jasa konseling yang lebih memadai dan mempermudah pencarian solusi yang efektif. Pentingnya penelitian ini memberikan solusi psikologis dan memberikan kekuatan alam bawah sadar sehingga masyarakat yang membutuhkan dapat mengakses aplikasi teknologi berbasis android secara *real-time* terbebas dari kendala sosiologis, ekonomis, dan geografis. Penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis android yang diberi nama "*WazzUp, Doc?*". *Business value* (nilai bisnis) "*WazzUp, Doc?*" sangat tinggi karena menjawab permasalahan tentang kunjungan ke psikolog yang saat penelitian ini dibuat masih sangat mahal, pasien membutuhkan pertolongan yang cepat, dan pasien yang malu datang ke psikolog. *Feasibility* (tingkat kelayakan) penelitian "*WazzUp, Doc?*" sangat tinggi karena penelitian *mobile apps* berbasis android ini merupakan suatu terobosan baru dari penelitian *hypnoteraphy* yang memberi layanan pertolongan yang siap siaga 24 jam selama seminggu.

6.2. Saran

Pada penelitian selanjutnya dapat dibuat HKI paten sederhana dari tiap konten hypno yang ada. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan metode lain dalam mengembangkan *mobile apps* ini. Penelitian mendatang dapat menambahkan konten hypno lebih detil. Penelitian berikutnya dapat membuat aplikasi *hypnoterapi* berbasis desktop.

REFERENSI

- De Vos, H.M. & Louw, D.A.m (2006). *The Effect of Hypnotic Training Programs on the Academic Performance of Students*, American Journal of Clinical Hypnosis.
- Dennis, Alan., Wixom, B.H., Roth, R.M. (2018). *Systems Analysis and Design, 7th Edition*, Wiley.
- Eisenberg, D., Golberstein, E., Hunt, J.B., (2009). *Mental Health and Academic Success in College*. The B.E. Journal of Economic Analysis & Policy 9, 1–40. doi:10.2202/1935-1682.2191.
- Elahi, Z, Boostani, R & Nasrabadi, Motie (2013). *Estimation of Hypnosis Susceptibility Based On Electrencephalogram Signal Features*, Scientica Iranica.
- Faeni, Dewi., HypnoParenting (2015), *Psychoeducation for High Achiever Children*, MIZAN Publication.
- Faeni, Dewi, HypnoBeauty (2016), *Hypnosis for Women High Achievers*, Qanita Publication.
- Faeni, Dewi, HypnoAchievement (2014), *Hypnosis for Athletes and Education*, Qanita Publication.
- Fishburn, P.C. (1967). *Additive Utilities with Incomplete Product Set: Applications to Priorities and Assignments*. American Society of Operations Research (ORSA), Baltimore, MD, U.S.A.Miller
- Krippner, Stanley (2016). *The Use of Hypnosis and the Improvement in Academic Achievement*, Reasearch Gate.
- Maryan, Simon (2011). *Academic Performance and Hypnosis*, Delhi Psychiatry Journal.
- Papadopoulos, Timothy, Pamila, Rauno K., Kirby, John (2014). *Cognition, Intelligence, and Achievement: A Tribute to J. P. Das*, Indian Journal of Psychology.
- Schreiber, Elliott H. (1992). *A Study of Hypnosis In Improving Academic Achievement of College Students*, Psychological Reports.
- Schreiber, Elliott H. (2016). *Use of Group Hypnosis to Improve College Students' Achievement*, Sage Journals.
- Schoppenhauer, George. (2008), *Getting Mental Health, Release Hypnosis and School Achievements*, Melbourne Journal, Vic 3004.

Lampiran A. Susunan Organisasi dan Pembagian Tugas Tim Peneliti

No	Nama	Instansi Asal	Bidang Tugas	Uraian Tugas	Alokasi Waktu (jam/minggu)
1.	Dr. Dewi Puspaningtyas Faeni, MBA.	Universitas Budi Luhur	Ketua peneliti	<ul style="list-style-type: none"> ○ Identifikasi Masalah ○ Uraikan keluhan pasien ○ Inventarisasi masalah ○ Kembangkan dalam bentuk solusi ○ Desain metode sugesti 	25
2.	Dr. Imelda, S.Kom., MKom.	Universitas Budi Luhur	Anggota peneliti1	<ul style="list-style-type: none"> ○ Desain metode ○ Desain alat deteksi masalah ○ Kembangkan program software ○ Konstruksi aplikasi 	25
5.	Ravindra Safitra H., SE, MM	Universitas Budi Luhur	Anggota peneliti2	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pencatatan progres ○ Pencatatan data ○ Pencatatan stimulus ○ Pencatatan response ○ Desain metode sugesti 	25
4.	Ratih Puspitaningtias Faeni, SH., MM.	Universitas Budi Luhur	Anggota peneliti3	<ul style="list-style-type: none"> ○ Uji coba program aplikasi ○ catat trial error penelitian ○ Kategorikan progres per 10 pasien ○ catat berbagai masukan untuk perbaikan ○ koreksi data solusi 	25
3.	Rinny Meidiyustiani,SE., M.Akt	Universitas Budi Luhur	Anggota peneliti4	<ul style="list-style-type: none"> ○ mencatat dan memasukkan ke Bank data semua keluhan per kategori ○ Mencatat dan memasukkan semua solusi ○ mencatat dan membukukan progres 	25
6.	Retno Fuji Oktaviani, SE, MM	Universitas Budi Luhur	Anggota peneliti5	<ul style="list-style-type: none"> ○ pendampingan pasien ○ pra kondisi pasien ○ pemberian informasi standar operasi kerja 	25

Lampiran B. Catatan Harian

No.	Tanggal	Kegiatan
1.	05/04/2019	Koordinasi tim internal, Pembagian tugas, identifikasi masalah, manfaat penelitian
2.	10/04/2019	Perencanaan disain
3.	27/04/2019	<p>Catatan: melakukan rekaman suara untuk aplikasi hypno Dokumen pendukung: Photo dan file hasil recording yang disimpan di google drive dengan link: https://drive.google.com/drive/folders/1cxXGha_2yDIWyW-3wxXPHxTAzpMnbDsM?usp=sharing</p> <p>Catatan Hasil recording:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Narasi pembuka 2. Hypno Relaksasi 3. Hypno Fokus 4. Hypno Prestasi 5. Hypno Phobia 6. Hypno Smoking 7. Hypno Productivity 8. Hypno Sport 9. Hypno Motivasi 10. Hypno Fertility 11. Hypno Trauma
4.	04/05/2019	<p>Catatan: melakukan rekaman suara untuk aplikasi hypno Dokumen pendukung: Photo dan file hasil recording yang disimpan di google drive dengan link: https://drive.google.com/drive/folders/1cxXGha_2yDIWyW-3wxXPHxTAzpMnbDsM?usp=sharing</p> <p>Catatan Hasil recording:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hypno Prestasi 2. Hypno Sport 3. Hypno Productivity 4. Hypno Health 5. Hypno Pregnancy Trisemester 1 6. Hypno Pregnancy Trisemester 2 7. Hypno Pregnancy Trisemester 3 8. Hypno Birthing

No.	Tanggal	Kegiatan
5.	09/05/2019	Catatan: melakukan rekaman suara untuk aplikasi hypno Dokumen pendukung: Photo dan file hasil recording yang disimpan di google drive dengan link: https://drive.google.com/drive/folders/1cxXGha_2yDIWyW-3wxXPHxTAzpMnbDsM?usp=sharing Catatan Hasil recording: 1. Hypno Slimming 2. Hypno Beauty 3. Hypno Healing 4. Hypno Dontia 5. Hypno Parenting 6. Hypno Marriage
6.	13/05/2019	Penyesuaian format laporan kemajuan tahun pertama Insinas
7.	14/05/2019	Penyelesaian bab 3 laporan kemajuan tahun pertama Insinas
8.	15/05/2019	Pembahasan draf HKI paten sederhana
9.	21/05/2019	Penyelesaian bab 1 dan 4 laporan kemajuan tahun pertama Insinas
10.	22/05/2019	Penyelesaian bab 2 laporan kemajuan tahun pertama Insinas
11.	23/05/2019	Penyelesaian bab 5 dan 6 laporan kemajuan tahun pertama Insinas
12.	24/05/2019	Penyelesaian laporan kemajuan tahun pertama Insinas

Lampiran C. Borang Evaluasi Atas Capaian Luaran

EVALUASI ATAS CAPAIAN LUARAN KEGIATAN

Ketua : Dr. Dewi Puspaningtyas Faeni, MBA.
Perguruan Tinggi : Universitas Budi Luhur
Judul : **"WAZZUP, DOC?" KONSELING KLINIS BERBASIS MOBILE APPLICATION UNTUK KESEHATAN MENTAL MASYARAKAT**

Waktu Kegiatan : Tahun ke-1 dari rencana 3 tahun

Luaran yang direncanakan dan capaian tertulis dalam proposal awal:

No.	Luaran yang direncanakan	Capaian
1.	Draf Publikasi Jurnal Ilmiah Internasional	Publikasi Jurnal Ilmiah Internasional telah di submit
2.	Draf Publikasi Jurnal Ilmiah Nasional Terakreditasi	Draf Publikasi Jurnal Ilmiah Nasional Terakreditasi telah siap untuk di submit
3.	Draf Hak Kekayaan Intelektual	Draf Hak Kekayaan Intelektual telah siap untuk di submit
4.	Model dan Penerapan Teknologi Tepat Guna	Model dan Penerapan Teknologi Tepat Guna Healing Recording pada "Wazzup, Doc?" telah selesai
5.	Tingkat Kesiapan Teknologi 6	

1. PUBLIKASI ILMIAH

Artikel Jurnal Ke-1	
Nama jurnal yang dituju	<i>Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal (ASTESJ)</i>
Klasifikasi jurnal	Scopus Q2
Impact factor jurnal	49
Judul artikel	"WAZZUP, DOC?" MOBILE APPLICATION CLINICAL COUNSELING SERVICES FOR PUBLIC MENTAL HEALTH
Status naskah (beri tanda √)	
- Draf artikel	
- Sudah dikirim ke jurnal	√
- Sedang ditelaah	√
- Sedang direvisi	√
- Revisi sudah dikirim ulang	√

- Sudah diterima	√
- Sudah terbit	√

Artikel Jurnal Ke-2	
Nama jurnal yang dituju	Institute Pengembangan Manajemen Indonesia
Klasifikasi jurnal	Terakreditasi Shinta
Impact factor jurnal	13
Judul artikel	“WAZZUP, DOC?” Sebuah Konseling Klinis dan Terapi Hypnosis Bagi Peningkatan Kualitas Sumberdaya Manusia di Indonesia
Status naskah (beri tanda √)	
- Draf artikel	√
- Sudah dikirim ke jurnal	√
- Sedang ditelaah	√
- Sedang direvisi	√
- Revisi sudah dikirim ulang	√
- Sudah diterima	√
- Sudah terbit	√

2. CAPAIAN LUARAN LAINNYA

HKI	Draf
TEKNOLOGI TEPAT GUNA	Masyarakat yang ada di seluruh wilayah nusantara secara khususnya dan masyarakat
REKAYASA SOSIAL	
JEJARING KERJA SAMA	BNN, RSKO-Cibubur, Ruang Klinis Psikiatri RSPP
PENGHARGAAN	
LAINNYA	

Jakarta, 22-11-2019
Ketua,



Tanda tangan

Lampiran D. SURVEI KEPUASAN PELANGGAN

Terima kasih telah menggunakan Mobile Apps ini. Sudi kiranya Bapak/Ibu meluangkan waktunya untuk mengisi survei kepuasan pelanggan untuk peningkatan jasa ini dengan mengisi pernyataan sebagai berikut:

Pilih salah satu

1. STS (Sangat Tidak Setuju)
2. TS (Tidak Setuju)
3. KS (Kurang Setuju)
4. S (Setuju)
5. SS (Sangat Setuju)

Profil Anda

Usia:

- 0 - 10
- 11-20
- 21-30
- 31-40
- 41-50
- 51-60

Kelamin:

- P
- W

Jenis Profesi

- Siswa
- Mahasiswa
- Dosen
- Guru
- Pengusaha
- Karyawan
- Wirausaha
- ibu rumah tangga
- lainnya

		Pilih yang paling sesuai:				
X1. Kemudahan Penggunaan (User Friendly):		STS	TS	KS	S	SS
1	Saya rasa aplikasi Mobile apps Hypnoterapi sangat mudah digunakan.	1	2	3	4	5
2	Penggunaan aplikasi Mobile apps Hypnoterapi sangat Mudah sehingga saya mampu melakukan sendiri tanpa bantuan orang lain.	1	2	3	4	5
3	Aplikasi Mobile apps Hypnoterapi sangat mudah dioperasikan sehingga saya tidak merasa kesulitan.	1	2	3	4	5
4	Pengoperasian aplikasi Mobile apps Hypnoterapi sangat ringan dan mudah sehingga tidak begitu merepotkan saat saya menggunakannya	1	2	3	4	5

		Pilih yang paling sesuai:				
X2. Efisiensi (Cost Efficiency) :		STS	TS	KS	S	SS
1	Pengoperasian Mobile Application sangat solutif dan murah	1	2	3	4	5
2	Mobile Apps Hypnotherapy sangat efisien digunakan disamping mudah juga berbayar sangat murah	1	2	3	4	5
3	Saya sangat terbantu dengan aplikasi Mobile apps Hypnoterapi karena waktu saya lebih fleksibel	1	2	3	4	5
4	Saya mengetahui penggunaan Mobile apps Hypnoterapi lebih efisien	1	2	3	4	5

		Pilih yang paling sesuai:				
X3. Tingkat kepercayaan (Patient Trust Level) :		STS	TS	KS	S	SS
1	Mobile apps Hypnoterapi mampu meningkatkan kinerja	1	2	3	4	5
2	Mobile apps Hypnoterapi mampu menambah tingkat produktivitas	1	2	3	4	5
3	Mobile apps Hypnoterapi mampu meningkatkan efektifitas kinerja	1	2	3	4	5
4	Mobile Apps ini mampu mengobati penyakit bathin saya	1	2	3	4	5

		Pilih yang paling sesuai:				
X4. Kenyamanan (Convenience) :		STS	TS	KS	S	SS
1	Saya merasa lebih baik setelah mendengar rekaman audio di Mobile apps ini	1	2	3	4	5
2	Saya lebih produktif setelah menggunakan Mobile apps ini	1	2	3	4	5
3	Saya merasa lebih bebas setelah menggunakan Mobile apps ini	1	2	3	4	5
4	Saya dapat melakukan hal-hal yang lebih fokus dari sebelumnya	1	2	3	4	5

		Pilih yang paling sesuai:				
Y1. Penggunaan Mobile apps Hypnoterapi (the use of Hypnotherapy Mobile apps) :		STS	TS	KS	S	SS
1	Saya tertarik menggunakan Mobile apps Hypnoterapi karena fitur yang ditawarkan lengkap dan menarik	1	2	3	4	5
2	Mobile apps Hypnoterapi sangat memudahkan sehingga saya nyaman menggunakannya	1	2	3	4	5
3	Saya selalu mencoba menggunakan Mobile apps Hypnoterapi karena memberi ketenangan	1	2	3	4	5
4	Saya selalu menggunakan Mobile apps Hypnoterapi karena saya terobati	1	2	3	4	5

Berikan komentar untuk perbaikan Mobile Apps ini

heredity or factors of psychiatric disorders that are lowered based on genetics, 2. Psycho education factors or factors of psychiatric disorders triggered by psychological education factors, especially those related to the values and norms adopted and transmitted and 3. Psychosocial factors, namely factors triggered by problems related to social pressures. For example: breaking up dating, divorce, layoffs, financial shortages, financial squeeze, discrimination, bullying crimes and others. One of the problems that have been encountered lately is that it has something to do with the issues of life problems in big cities, the data has reached 1,540,000 by the end of 2017. Besides the data, based on DKI Jakarta's social disturbance control data center, in 2017 there were 10.08 percent or 4,209 events out of a total of 1,540,000 sufferers in DKI Jakarta suffering from severe mental stress to severe mental disorders. This figure is significantly significant when compared to previous years, as an indication of the increasing number of people with mental disorders that are very worrying. Based on Ministry of Health data, there has been over capacity in several hospitals in 2016-2017 with a total of 648 beds, already entered 1003 patients at Grogol Mental Hospital.

Literature Review

The high number of people with mental disorders is already at a stage that has been very troubling, because it is considered to exceed the limits of reasonableness. The escalation in the number of people with mental disorders has recently been triggered by the unemployment rate, many businesses

are out of business, economic life is increasingly squeezing. Based on the World Census Agency, people with psychiatric disorders that occur in Indonesia, if not addressed, will cause the HDI (Human Development Index) of the Indonesian Nation to decline nationally (Monks, 2012). Psychiatric sufferers in Indonesia fall into dangerous criteria, which is a social pathological symptom in society caused by a form of social neglect, consequently there will be a mental deviation that leads to mental disorders (Kartono, 2015).

Research Objectives

This special purpose study (1) provides a solution for those who experience life stresses by giving counseling, (2) conducting an analysis of triggers for mental disorder (3). anticipating preventive measures for increasing mental illness sufferers. The research objectives are: (1) Communities that exist throughout the archipelago in particular and society, (2) With a mobile application-based system, all people can easily access according to the needs of counseling based on Hypnosis, (3) This mobile application functions as the Wazzup Call Center, Doc? (4) On-line counseling services such as Hot Line Service that can be accessed 24/7.

The Novelty of this research is: Technology transfer from previously manual to Mobile Application based with the following images as shown in Figure 1.1. The flow of Registration to enter into the application to choose the Hypnotherapist or Doctor as shown in Figure 1.2. They can easily choose which therapist or Doctor in our database.



Figure 1.1 Technology Infrastructure Transfer from the Manual to Mobile Application
Source: Primary Data, 2018

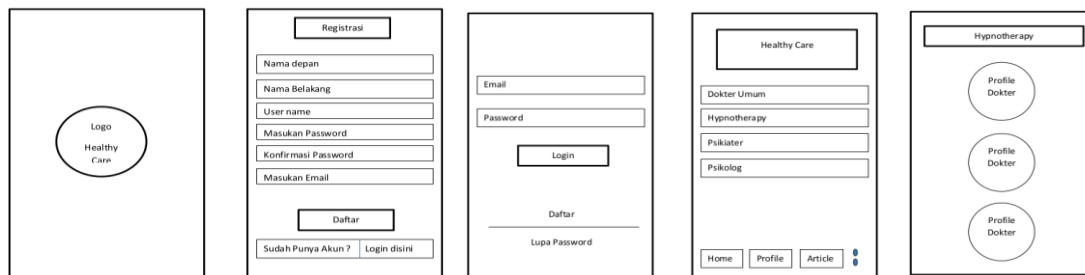


Figure 1.2 Prototype of Application
Source: Primary Data, 2018

Research Methodology

This is a quantitative research which results a systematic clinical counseling chat room between patients and doctor in a mobile application type of form with high confidentiality and has a research framework as stipulated below in Figure 1.3. This study uses the prototyping method as shown in Figure 1.3. The prototype method emphasizes the importance of careful planning. The next stage of analysis, design, and implementation is carried out simultaneously. These three phases are carried out repeatedly in one cycle until the prototype system is completed. The next process is repeated and evaluated until it is agreed that the prototype provides sufficient functionality to be applied and used. The prototype applied is called the system. Improvements occur until they are accepted as a new system (Dennis, et al., 2018).

The system development starts from collecting data from experts through survey and following the path and process of Hypnosis at the University Clinic. Data that has been collected will be sent through authentication by several experts in the field of Hypnotherapy. The data is adapted to the needs of Hypnotherapy so that it can be implemented. After going through the data authentication process, it will be used as a database by the system. Before being presented to end-users the data will be processed first with prototyping method to produce output with information that is in accordance with what is needed by the user.

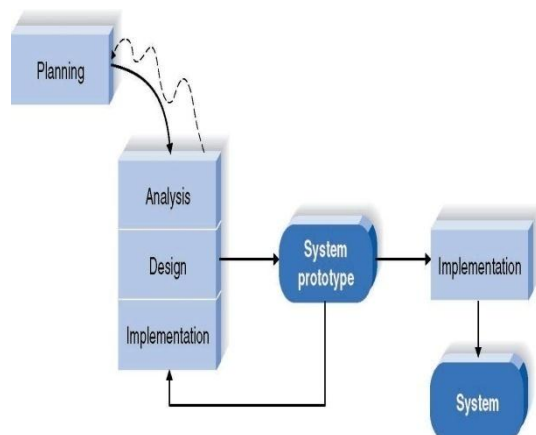


Figure 1.3
Research Framework and Design of
Intelligent Mobile Application for Clinical
Counseling Based on Hypnotherapy
Source: Dennis, et al., 2018

Results and Analysis

Technological improvements at this time are so rapid, this must be used to overcome various problems, including in student health. By using technology based on mobile application, it is expected that it can facilitate the community to conduct individual counseling using this application to get Hypnotherapy using the application developed. This technology can be used anywhere by anyone, because it is more user friendly. Thus, this will support the strengthening of the national innovation system.

Conclusions and Recommendations

By program, this application will be very helpful in the effort and has the advantages and benefits of the android application program. The advantage is that it can strive for anticipatory steps towards the prevalence of psychiatric disorders, based on Hypnosis as an applicable methodology. This matter can be a solution to improve the quality of human resources for the Indonesian people. The primacy of research is to answer the needs for the mental health of Indonesian people.

References

- De Vos, H.M. & Louw, D.A.m (2006). *The Effect of Hypnotic Training Programs on the Academic Performance of Students*, American Journal of Clinical Hypnosis.
- Dennis, Alan., Wixom, B.H., Roth, R.M. (2018). *Systems Analysis and Design, 7th Edition*, Wiley.
- Eisenberg, D., Golberstein, E., Hunt, J.B., (2009). *Mental Health and Academic Success in College*. The B.E. Journal of Economic Analysis & Policy 9, 1–40. doi:10.2202/1935-1682.2191.
- Elahi, Z, Boostani, R & Nasrabadi, Motie (2013). *Estimation of Hypnosis Susceptibility Based On Electroencephalogram Signal Features*, Scientica Iranica.
- Faeni, Dewi., HypnoParenting (2015), *Psychoeducation for High Achiever Children*, MIZAN Publication.
- Faeni, Dewi, HypnoBeauty (2016), *Hypnosis for Women High Achievers*, Qanita Publication.
- Faeni, Dewi, HypnoAchievement (2014), *Hypnosis for Athletes and Education*, Qanita Publication.
- Fishburn, P.C. (1967). *Additive Utilities with Incomplete Product Set: Applications to Priorities and Assignments*. American Society of Operations Research (ORSA), Baltimore, MD, U.S.A.
- Miller Krippner, Stanley (2016). *The Use of Hypnosis and the Improvement in Academic Achievement*, Research Gate.
- Maryan, Simon (2011). *Academic Performance and Hypnosis*, Delhi Psychiatry Journal.
- Papadopoulos, Timothy, Pamela, Rauno K., Kirby, John (2014). *Cognition, Intelligence, and Achievement: A Tribute to J. P. Das*, Indian Journal of Psychology.
- Schreiber, Elliott H. (1992). *A Study of Hypnosis In Improving Academic Achievement of College Students*, Psychological Reports.
- Schreiber, Elliott H. (2016). *Use of Group Hypnosis to Improve College Students' Achievement*, Sage Journals.
- Schoppenhauer, George. (2008), *Getting Mental Health, Release Hypnosis and School Achievements*, Melbourne Journal, Vic 3004.

Lampiran F. Draf Jurnal Nasional

“WAZZUP, DOC?” SEBUAH KONSELING KLINIS DAN TERAPI HYPNOSIS BAGI PENINGKATAN KUALITAS SUMBERDAYA MANUSIA DI INDONESIA

Dewi Puspaningtyas Faeni¹, Imelda Imelda², Ratih Puspitaningtyas Faeni³, Rinny Meidiyustiani⁴, Retno Fuji Oktaviani⁵, Ravindra Safitra Hidayat⁶

^{1,3,4,5,6}Fakultas Ekonomi dan Bisnis, ²Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

dewifaeni@budiluhur.ac.id¹, imelda@budiluhur.ac.id², ratih.puspitaningtyas@budiluhur.ac.id³,
rinny.meidiyustiani@budiluhur.ac.id⁴, retno.fujioktaviani@budiluhur.ac.id⁵,
ravindra.safitra@budiluhur.ac.id⁶

ABSTRAKSI

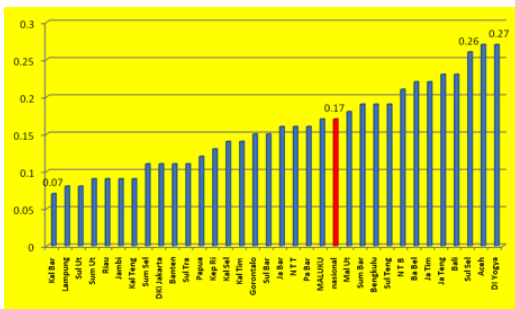
Tingkat kesulitan psikososial pada masyarakat Indonesia dinilai sarat kompleksitas; dari permasalahan sulitnya mencari pekerjaan, masalah ekonomi yang menjerat, masalah pribadi yang rumit hingga sulitnya bertahan pada kondisi tertentu mendorong masyarakat untuk senantiasa mencari pertolongan psikologis melalui jasa profesional yang menangani konseling. Kondisi ini mendorong tingginya kebutuhan akan ketersediaan profesional di bidang konseling, namun kendala psikologis, ekonomis maupun geografis menjadi penghalang utama bagi ketersediaan konseling. Pertama, stigma negatif mengenai konseling, bahwa seseorang yang mengunjungi psikolog atau psikiater sudah mendapat label sebagai seseorang yang sakit jiwa. Kedua, kendala ekonomis yang sering dialami adalah kunjungan pada psikolog / psikiater masih sangat mahal. Ketiga, kendala geografis yaitu jarak yang jauh dan adanya kemacetan untuk mencapai tujuan konseling. Penelitian *hypohealing* atau *hypnosis healing* ini merupakan suatu terobosan teknologi baru yang genial dan fenomenal agar masyarakat diberikan jasa konseling yang lebih memadai dan mempermudah pencarian solusi yang efektif. Pentingnya penelitian ini memberikan solusi psikologis dan memberikan kekuatan alam bawah sadar sehingga masyarakat yang membutuhkan dapat mengakses aplikasi teknologi berbasis android tersebut secara *real-time* terbebas dari kendala sosiologis, ekonomis, dan geografis. Penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis android yang diberi nama "*Wazzup, Doc?*". "*Wazzup, Doc?*" adalah aplikasi yang dapat diakses seluruh masyarakat dengan layanan seperti 911 yang memberi layanan pertolongan 24/7. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah menghasilkan model prototyping "*Wazzup, Doc?*" berbasis android sebagai layanan *non stop* 24 jam selama seminggu. Penelitian akan dilakukan selama 3 tahun. **Tahun pertama (I)** terdiri dari 4 kegiatan. Kegiatan pertama, identifikasi masalah. Kegiatan kedua, pengelompokan masalah. Kegiatan ketiga, disain sugesti berdasarkan karakter masalah. Kegiatan keempat, *healing recording*. **Tahun kedua (II)** kegiatan perancangan *e-counseling* menggunakan *platform android* dan melakukan uji validitas serta realibilitas model. **Tahun ketiga (III)** merupakan tahap finalisasi dan membuat aplikasi ruang curhat atau *chat room* berbasis *platform android*.

Kata kunci: *E-counseling*, 24/7, *hypnosis healing*, *healing recording*, curhat, *chat room*, *platform android*

Latar Belakang

Menjadi suatu keprihatinan di Indonesia, karena Indonesia merupakan negara yang memiliki prevalensi gangguan jiwa terbesar di seluruh Asia. Hal mana dipicu oleh biaya pelayanan kesehatan yang tinggi, sehingga tidak terjangkau oleh rakyat biasa. Utamanya adalah kesehatan jiwa bukan merupakan jenis pelayanan kesehatan yang dibiayai menggunakan BPJS, dikarenakan biaya pengobatan dan obat-obatan yang tinggi serta masa pengobatan yang rata-rata berjangka panjang. Dari Grafik 1.1 terlihat bahwa secara Nasional terdapat 0,27% penduduk

Indonesia yang mengalami gangguan jiwa ringan hingga berat atau secara absolute terdapat paling tidak 1.560.000 orang jiwa lebih penduduk Indonesia yang tergolong penderita gangguan jiwa ringan hingga berat. Prevalensi tertinggi dari penderita gangguan jiwa terdapat di Daerah Istimewa Yogyakarta, Daerah Istimewa Aceh, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Sulawesi dan yang terendah adalah Provinsi Kalimantan Barat. Selain itu gambaran di atas juga menunjukkan, bahwa 12 Provinsi yang mempunyai prevalensi gangguan jiwa berat melebihi angka Nasional.



Gambar 1.

Sumber: Pusdatin Kemenkes, 2018

Di atas ini merupakan Grafik jumlah absolut penduduk Indonesia yang menyalami gangguan jiwa ringan hingga berat berdasarkan data Pusdatin Kemenkes (Kemenkes, 2018).

Tingginya jumlah penderita gangguan jiwa merupakan tekanan yang timbul dari permasalahan psikososial yaitu permasalahan yang berkaitan dengan tingginya tekanan atau beban hidup. Hal serupa banyak dijumpai di provinsi-provinsi yang sarat akan kompleksitas kehidupan yang dihadapi sehari-hari. Masalah psikososial banyak dijumpai di kota-kota besar dan sulitnya mencari kehidupan yang layak. Mayoritas penghuni rumah sakit jiwa dikategorikan pada tiga hal yaitu: 1. Faktor hereditas atau faktor gangguan kejiwaan yang diturunkan berdasarkan genetika, 2. Faktor psikoedukasi atau faktor gangguan kejiwaan yang dipicu oleh faktor pendidikan psikologis terutama yang berkaitan dengan tat nilai dan norma-norma yang dianut dan ditularkan dan 3. Faktor psikososial yaitu faktor yang dipicu oleh masalah-masalah yang berkaitan dengan tekanan-tekanan sosial. Misalnya: putus pacaran, perceraian, PHK, kekurangan finansial, himpitan finansial, diskriminasi, kejahatan *bullying* dan lain-lain.

Salah satu permasalahan yang banyak ditemui akhir-akhir ini adalah yang memiliki kaitan dengan hal-hal yang bersinggungan dengan beratnya masalah hidup di kota besar, datatelah mencapai 1,540,000 di akhir tahun 2017. Disamping data tersebut, berdasarkan data pusat pengendalian gangguan sosial DKI Jakarta,

bahwa di tahun 2017 tercatat 10,08 persen atau 4,209 peristiwa dari total 1,540,000 penderita di DKI Jakarta menderita tekanan jiwa ringan hingga gangguan jiwa berat. Angka ini realtif signifikan peningkatannya jika dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya, sebagai indikasi semakin tingginya penderita gangguan jiwa sudah sangat merisaukan. Berdasarkan data kemenkes, telah terjadi over kapasitas daya tampung di beberapa Rumah Sakit di tahun 2016-2017 dengan total tempat tidur 648, sudah masuk 1003 pasien di RS Jiwa Grogol. Sebagai suatu indikator tingginya prevalensi masyarakat terhadap gangguan jiwa.

Tujuan dan Sasaran

Penelitian ini bertujuan khusus (1) memberikan solusi bagi mereka yang mengalami tekanan hidup dengan memberikan konselin, (2) melakukan analisis perumusan pencetus gangguan jiwa (3). mengantisipasi langkah-langkah preventif bertambahnya penderita gangguan jiwa.

Sasaran riset adalah :

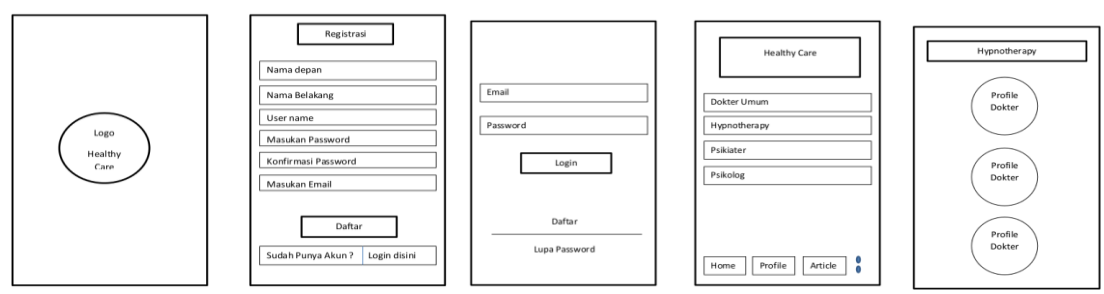
- Masyarakat yang ada diseluruh wilayah nusantara secara khususnya dan masyarakat.
- Dengan sistem berbasis mobile application semua masyarakat dapat dengan mudah mengakses sesuai dengan kebutuhan konseling yang solutif berbasis hypnosis.
- Mobile application ini berfungsi sebagai Call Center Wazzup, Doc? pelayanan On-line konseling seperti Hot Line Service yang dapat diakses 24/7.

Kebaruan dan Terobosan Teknologi

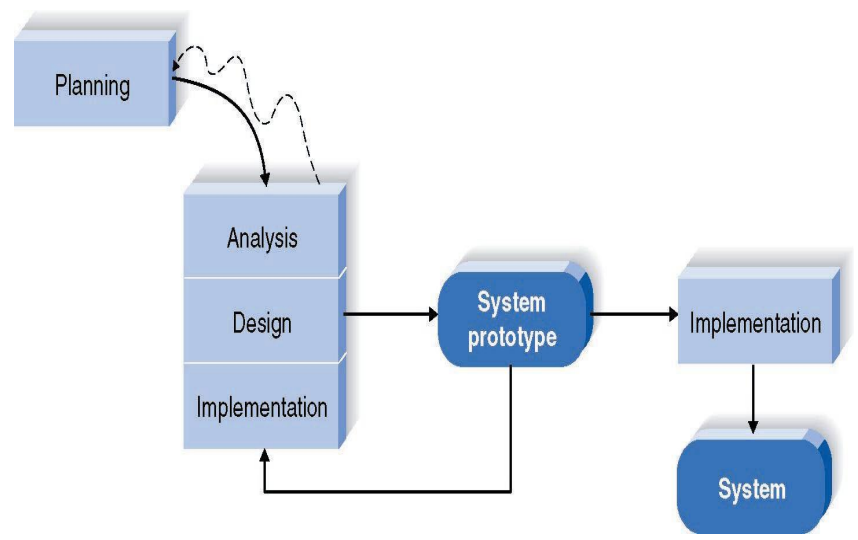
Alih teknologi dari yang sebelumnya bersifat manual menjadi berbasis Mobile Application yang ditunjukkan pada Gambar 2. Variabel kebaruan yang ada adalah *platform android*. Sebelumnya sistem ini manual disini peneliti melakukan inovasi dari manual ke dalam bentuk *mobile application* yang bertujuan untuk membuat sistem tersebut lebih *user friendly*. Lalu, didalam sistem yang akan peneliti menambahkan fitur (*feature*).



Gambar 2.
Perilaku Dibentuk Oleh Alam Bawah Sadar
Sumber : Faeni, 2010



Gambar 3.
Infrastruktur Teknologi dari Manual ke Mobile Application
Sumber: Data Primer, 2018



Gambar 4.
Kerangka Penelitian dan Desain Aplikasi Selular Inteligen Berbasis Hypnotherapy
Sumber: Dennis, 2019

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode prototype seperti terlampir pada Gambar 3. Metode Prototype menekankan pada pentingnya perencanaan yang lebih berhati-hati. Tahap berikutnya adalah analisa, perancangan, dan implementasi dilakukan secara simultan. Tiga fase tersebut dijalankan secara terus menerus berulang kali dalam satu siklus sampai seluruh sistem prototype terpenuhi. Proses berikutnya diulang kembali dan dievaluasi sampai mencapai kesepakatan bahwa prototype memberikan fungsi yang memenuhi syarat untuk diaplikasikan dan digunakan. Prototype yang digunakan dinamakan sistem. Perbaikan akan terjadi sampai diakui sebagai sistem baru.

Hasil dan Analisa

Perbaikan teknologi saat ini sangat cepat sekali, dan harus dapat digunakan untuk menangani berbagai masalah, termasuk kesehatan mental mahasiswa. Dengan menggunakan aplikasi berbasis teknologi, diharapkan dapat memfasilitasi komunitas untuk dapat melakukan konseling secara individu menggunakan aplikasi Hypnotherapy yang telah dikembangkan. Teknologi ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja karena sangat user-friendly. Maka ini akan memperkuat sistem inovasi nasional.

Pengembangan sistem dimulai dari pengumpulan data dari para ahli melalui survey dan mengikuti jalur dan proses Hypnosis pada klinik universitas. Data yang dikumpulkan akan dikirimkan melalui otentikasi oleh beberapa ahli dalam bidang Hypnotherapy. Data kemudian disesuaikan dengan kebutuhan Hypnotherapy sehingga dapat diterapkan. Setelah melalui proses otentikasi, maka informasi tersebut akan digunakan sebagai database sistem. Sebelum diberikan kepada pengguna akhir, data akan melalui proses metode prototyping terlebih dahulu untuk memberikan hasil akhir dengan informasi yang sesuai dengan apa yang diperlukan oleh pengguna akhir.

Kesimpulan dan Saran

Aplikasi ini akan sangat membantu dalam usaha-usaha dan keunggulan dan manfaat dari program Android. Keunggulannya bahwa aplikasi ini dapat bermanfaat sbg aplikasi yang dapat mengantisipasi langkah-langkah pencegahan masalah-masalah kejiwaan menggunakan Hypnosis sebagai metodologi yang dapat diaplikasikan. Ini dapat digunakan untuk menjadi solusi untuk emningkatkan kualitas hidup masyarakat Indonesia. Sehingga kepentingan utama dalam riset ini adalah untuk meningkatkan kesehatan mental masyarakat Indonesia.

References

- De Vos, H.M. & Louw, D.A.m (2006). *The Effect of Hypnotic Training Programs on the Academic Performance of Students*, American Journal of Clinical Hypnosis.
- Dennis, Alan., Wixom, B.H., Roth, R.M. (2018). *Systems Analysis and Design, 7th Edition*, Wiley.
- Eisenberg, D., Golberstein, E., Hunt, J.B., (2009). *Mental Health and Academic Success in College*. The B.E. Journal of Economic Analysis & Policy 9, 1–40. doi:10.2202/1935-1682.2191.
- Elahi, Z, Boostani, R & Nasrabadi, Motie (2013). *Estimation of Hypnosis Susceptibility Based On Electrencephalogram Signal Features*, Scientica Iranica.
- Faeni, Dewi., HypnoParenting (2015), *Psychoeducation for High Achiever Children*, MIZAN Publication.
- Faeni, Dewi, HypnoBeauty (2016), *Hypnosis for Women High Achievers*, Qanita Publication.
- Faeni, Dewi, HypnoAchievement (2014), *Hypnosis for Athletes and Education*, Qanita Publication.
- Fishburn, P.C. (1967). *Additive Utilities with Incomplete Product Set: Applications to Priorities and Assignments*. American Society of Operations Research (ORSA), Baltimore, MD, U.S.A.
- Miller Krippner, Stanley (2016). *The Use of Hypnosis and the Improvement in Academic Achievement*, Reasearch Gate.
- Maryan, Simon (2011). *Academic Performance and Hypnosis*, Delhi Psychiatry Journal.
- Papadopoulos, Timothy, Pamila, Rauno K., Kirby, John (2014). *Cognition, Intelligence, and Achievement: A Tribute to J. P. Das*, Indian Journal of Psychology.
- Schreiber, Elliott H. (1992). *A Study of Hypnosis In Improving Academic Achievement of College Students*, Psychological Reports.
- Schreiber, Elliott H. (2016). *Use of Group Hypnosis to Improve College Students' Achievement*, Sage Journals.
- Schoppenhauer, George. (2008), *Getting Mental Health, Release Hypnosis and School Achievements*, Melbourne Journal, Vic 3004.

Lampiran G. Draf Hak Kekayaan Intelektual

Deskripsi

SISTEM PANDUAN ELEKTRONIK JASA KONSELING DENGAN MENGGUNAKAN METODE "WAZZUP, DOC?" HANDPHONE CELLULER

Bidang Teknik Invensi

Invensi ini mengenai sistem pengobatan hypnotherapy **SISTEM PANDUAN ELEKTRONIK JASA KONSELING DENGAN MENGGUNAKAN METODE "WAZZUP, DOC?" HANDPHONE CELLULER**, lebih khusus lagi, invensi ini berhubungan dengan pengobatan hypnotherapy menggunakan application mobile untuk membantu masyarakat dalam mendapatkan layanan hypnotherapy serta jasa konseling secara praktis dan dapat diakses secara mudah selama 24/7 atau 24 jam per hari selama 7 hari. Hal mana mempermudah masyarakat untuk mendapatkan layanan kesehatan secara real time, kapanpun dan dimanapun mereka berada tanpa ada hambatan geografis dan waktu. Selama ini berkunjung ke konseling psikiatri maupun psikolog, merupakan suatu aib ataupun tabu bagi masyarakat Indonesia. Invensi menjadi jawaban bagi mereka yang memiliki barrier psikologis.

Latar Belakang Invensi

Invensi ini telah dikenal dan digunakan untuk mengobati para pasien yang memiliki keluhan yang bersifat psikosomatis, yaitu keluhan yang dipicu oleh gangguan pola pikir dan berkembang menjadi gangguan fisiologis. Sistem panduan konseling hypnohealing atau hypnosis healing ini merupakan suatu terobosan teknologi baru yang genial dan fenomenal agar masyarakat diberikan jasa konseling yang lebih memadai dan mempermudah pencarian solusi yang efektif. Pentingnya system ini memberikan solusi psikologis dan memberikan kekuatan alam bawah sadar sehingga masyarakat yang membutuhkan dapat mengakses aplikasi teknologi berbasis android tersebut secara

real-time terbebas dari kendala sosiologis, ekonomis dan geografis. Panduan elektronik ini menghasilkan aplikasi berbasis android yang diberi nama "Wazzup, Doc?". "Wazzup, Doc?" adalah aplikasi yang dapat diakses seluruh masyarakat dengan layanan pertolongan 24/7. Tujuan khusus dari metode panduan ini adalah mendapatkan model sistem pakar berbasis android sebagai layanan non stop 24 jam. Sistem panduan elektronik ini adalah sistem guidance yang menggunakan mobile application yang pertama di Indonesia. Sistem ini sangat bermanfaat bagi masyarakat karena banyak sekali memberi kemudahan.

Invensi teknologi yang berkaitan dengan kesehatan jiwa masyarakat juga telah diungkapkan sebagaimana terdapat pada paten Nomor Tanggal dengan judul dimana diungkapkan, namun invensi tersebut masih terdapat kekurangan, karena aksesabilitasnya yang masih terbatas.

Invensi lainnya sebagaimana diungkapkan pada paten Nomor tanggal dengan judul dimana diungkapkan hanya sebatas chat room konsultasi dokter, tanpa adanya intervensi dalam bentuk terapi yang nyata.

Namun demikian invensi yang tersebut diatas masih mempunyai kelemahan-kelemahan dan keterbatasan yang antara lain adalah sebatas pada anamnesic yang bersifat fisiologis, tanpa adanya intervensi terapi. Selanjutnya Invensi yang diajukan ini dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan yang dikemukakan diatas dengan cara memberikan terapi yang disesuaikan dengan kondisi keluhan pasien yang masing-masing memiliki perbedaan latar belakang permasalahan.

Uraian Singkat Invensi

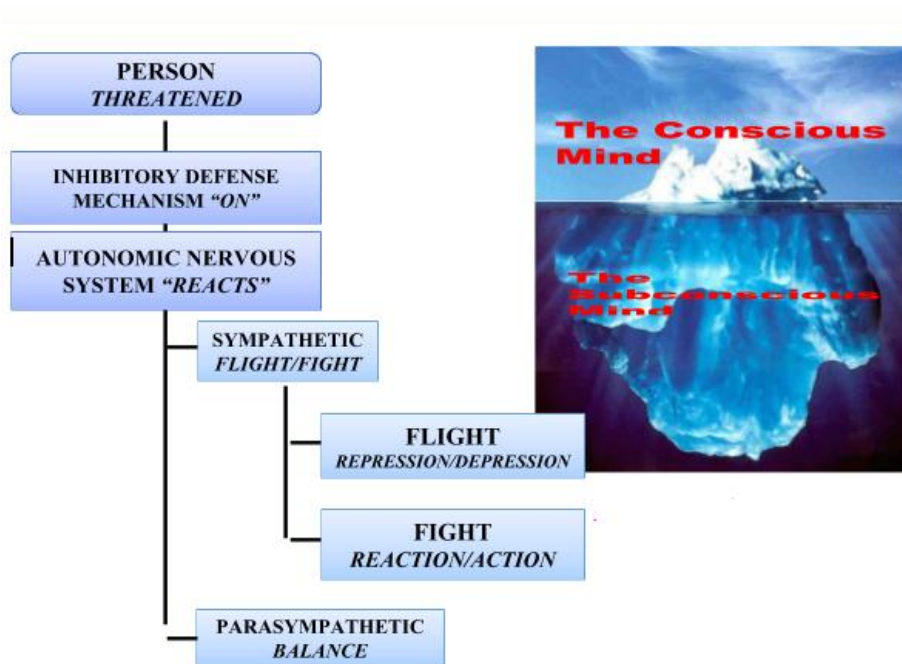
Tujuan utama dari invensi ini adalah untuk mengatasi permasalahan yang telah ada sebelumnya khususnya jasa terapi dan jasa konseling berbasis *application mobile*. **SISTEM PANDUAN**

ELEKTRONIK JASA KONSELING DENGAN MENGGUNAKAN METODE "WAZZUP, DOC?" *HANDPHONE CELLULER* sesuai dengan invensi ini terdiri dari feature; a.login,b. ruang chat, c. menu terapi, d. musik terapi, e. video terapi yang dicirikan dengan musik tetha yang telah diuji kliniskan sebelum diberikan insersi narasi dari masing-masing menu terapi.

Tujuan lain dari invensi ini adalah memberikan keterbaruan pada jasa layanan terapi dan konseling dalam genggaman untuk mengikuti akselerasi teknologi yang berbasis industri 4.0 dengan kesetaraan masyarakat 5.0, dimana setiap masyarakat berhak untuk mendapatkan pelayanan maksimal berdasarkan VATM atau Valid, Autentik, Terbaru dan Mandiri.

Masyarakat akan dengan mudah mendapatkan jasa pengobatan yang mandiri dengan open access 24/7.

Tujuan dan manfaat-manfaat yang lain serta pengertian yang lebih lengkap dari invensi berikut ini sebagai perwujudan yang lebih disukai dan akan dijelaskan dengan mengacu pada gambar-gambar yang menyertainya.



Gambar 1.

Perilaku Dibentuk Oleh Alam Bawah Sadar

Uraian Singkat Gambar

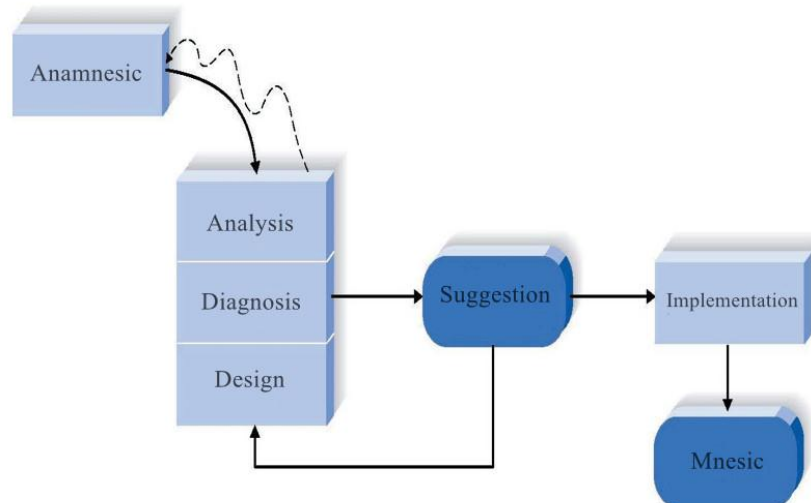
Gambar 1, adalah gambar pandangan perspektif dari tingginya jumlah penderita gangguan jiwa sudah pada tahapan yang sudah sangat merisaukan, karena dinilai melewati batas kewajaran. Eskalasi jumlah penderita gangguan jiwa belakangan ini dipicu oleh tingkat pengangguran, banyak usaha yang gulung tikar, kehidupan ekonomi yang semakin menghimpit. Penderita gangguan jiwa di Indonesia masuk pada kriteria dangerous, merupakan gejala patologis sosial pada masyarakat yang disebabkan oleh satu bentuk pengabaian sosial, akibatnya akan ada deviasi kejiwaan yang mengarah pada gangguan jiwa sesuai dengan invensi ini.



Gambar 2.

Infrastruktur Teknologi dari Manual ke Mobile Application

Gambar 2, adalah blok diagram yang memperlihatkan novelty dalam penelitian ini. Perubahan alur conventional hypnotherapy ke dalam teknologi berbasis application mobile. Daya gerak frekuensi otak seseorang yang lebih efektif dan reseptif dibantu dengan solusi bagi setiap permasalahan menggunakan sugesti-sugesti yang ampuh berdasarkan keluhan.



Gambar 3.

Metode Prototyping Untuk Hypnotherapy

Gambar 3, adalah diagram alir (flowchart) menggunakan metode *prototyping* seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 3.3. Metode prototype menekankan pentingnya perencanaan yang matang. Tahap selanjutnya analisis, desain, dan implementasi dilakukan secara bersamaan. Ketiga fase ini dilakukan berulang kali dalam satu siklus hingga sistem prototype selesai. Proses selanjutnya dilakukan diulang dan di evaluasi hingga disetujui bahwa prototipe menyediakan fungsionalitas yang cukup untuk diterapkan dan digunakan. Prototipe yang diterapkan disebut sistem. Penyempurnaan terjadi sampai diterima sebagai sistem baru.

Uraian Lengkap Invensi

Adapun kebaruan dan terobosan teknologi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah alih teknologi dari hipnoteraphy yang sebelumnya bersifat konvensional menjadi berbasis Mobile Application. Gambar 1 menunjukkan peralihan infrastruktur teknologi dari hipnoteraphy yang dilakukan secara konvensional ke mobile application. Tahapan umum hipnoteraphy konvensional adalah: pre-talk, identifikasi masalah, relaksasi, mengistirahatkan pola berpikir, mengistirahatkan fisik,

memberi sugesti ke dalam alam bawah sadar dan membangunkan (memberikan anchoring dalam bentuk Post Suggestion). Sedangkan, tahapan umum hipnoteraphymobile application adalah pre talk dalam bentuk chat, identifikasi masalah dengan cara memberikan solusi melalui chat dan memberikan terapi sugesti dan terapi hypnosis yang mampu menyeimbangkan jiwa seseorang.

Apps ini sangat membantu karena tidak perlu tatap muka. karena ini sudah digantikan oleh aplikasi dan memberikan kemudahan karena: biaya transportasi menjadi sangat rendah, lebih sistematis karena langsung mengacu pada pokok permasalahan, budaya timur cenderung bahwa tidak boleh kelihatan lemah di mata orang lain, tidak baik membuka aib di muka orang lain karena budaya konseling bukan budaya indonesia. Keberadaaan apps ini sangat membantu memberikan solusi terapi bagi yang membutuhkan.

Invensi ini akan secara lengkap diuraikan dengan mengacu kepada gambar-gambar yang menyertainya.

Mengacu pada Gambar 1, yang memperlihatkan gambar detail secara lengkap **SISTEM PANDUAN ELEKTRONIK JASA KONSELING DENGAN MENGGUNAKAN METODE "WAZZUP, DOC?" HANDPHONE CELLULER**, yang terdiri dari *pre-talk, diagnosis, therapy menu, implementation* hingga *observations*.

Mengacu pada Gambar 2, mendengarkan keluhan dalam chat room, mengidentifikasi masalah, menentukan anamnesic pasien, melakukan diagnosis, memberikan jalan keluar dengan memberikan menu therapy yang tepat serta memberikan periode waktu untuk melakukan observasi pada keseluruhan pengobatan.

Dari uraian diatas jelas bahwa hasil dari invensi ini dapat memberi manfaat bagi yang sangat besar bagi masyarakat, karena secara praktis dan efisien membantu para pasien untuk lebih cepat dan tepat mendapatkan penanganan khusus secara jarak jauh, lengkap dengan terapi pengobatan yang mengandalkan aplikasi pada seluler pasien yang secara geografis berjauhan. Uji coba dari penelitian aplikasi seluler ini sudah mendapatkan banyak manfaat bagi pasien-pasien sebelumnya,

sangat praktis dan efisien disamping manfaatnya yang masif dan luar biasa. Ketersediaan sistem dan invensi ini benar-benar menyajikan suatu penyempurnaan yang sangat praktis khususnya pada dunia medis dan kesehatan jiwa masyarakat.

Klaim

1. Suatu **SISTEM PANDUAN ELEKTRONIK JASA KONSELING DENGAN MENGGUNAKAN METODE "WAZZUP, DOC?" HANDPHONE CELLULER.** yang terdiri (1) Judul, (2) Brand Aplikasi, (3) Sistem pengobatan jarak jauh, (4) Sistem, (5) Metode pengobatan yang dicirikan dengan jenis pengobatan menggunakan kekuatan alam bawah sadar.

Abstrak

SISTEM PANDUAN ELEKTRONIK JASA KONSELING DENGAN MENGGUNAKAN METODE "WAZZUP, DOC?" *HANDPHONE CELLULER*

Invensi ini mengenai Sistem panduan konseling hypnohealing atau hypnosis healing ini merupakan suatu terobosan teknologi baru yang genial dan fenomenal agar masyarakat diberikan jasa konseling yang lebih memadai dan mempermudah pencarian solusi yang efektif. Pentingnya system ini memberikan solusi psikologis dan memberikan kekuatan alam bawah sadar sehingga masyarakat yang membutuhkan dapat mengakses aplikasi teknologi berbasis android tersebut secara real-time terbebas dari kendala sosiologis, ekonomis dan geografis. Panduan elektronik ini menghasilkan aplikasi berbasis android yang diberi nama "Wazzup, Doc?". "Wazzup, DOc?" adalah aplikasi yang dapat diakses seluruh masyarakat dengan layanan pertolongan 24/7. Tujuan khusus dari metode panduan ini adalah mendapatkan model sistem pakar berbasis android sebagai layanan non stop 24 jam. Sistem panduan elektronis ini adalah sistem guidance yang menggunakan mobile application yang pertama di Indonesia. Sistem ini sangat bermanfaat bagi masyarakat karena banyak sekali memberi kemudahan.

DAFTAR PENERIMA INSINAS 2019 GELOMBANG 1

A. KOMPETISI					
No.	Nama	Lembaga	Judul	Bidang Fokus	Pendanaan
1	Aan Johan Wahyudi	Pusat Penelitian Oseanografi - Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)	Penilaian Dan Pengukuran Laju Asimilasi Karbon Organik Untuk Optimasi Proses Pembesaran Juvenil Teripang Pasir <i>Holothuria Scabra</i>	Pangan Dan Pertanian	190,000,000
2	Abadi Jading	Universitas Papua	Pengembangan Mesin Pneumatic Conveying Ring Dryer Dilengkapi Dewatering Dan Reaktor Berpengaduk Secara Kontinyu Untuk Produksi Pati Termodifikasi Kaya Anti Oksidan Berbasis Sagu Dan Umbi-Umbian	Pangan Dan Pertanian	210,000,000
3	Abdul Halim	Universitas Indonesia	Pengembangan Metode State Estimation Terdistribusi Untuk Monitoring Kondisi Jaringan Cerdas Menggunakan Perangkat Phasor Measurement Unit	Energi Dan Energi Terbarukan	105,000,000
4	Abdul Hamid Budiman	Balai Besar Teknologi Konversi Energi (B2tke)	Aplikasi Fuel Cell Sebagai Energi Baru Pada Sektor Telekomunikasi Untuk Program Penurunan Emisi Dan Solusi Kelistrikan Terintegrasi	Energi Dan Energi Terbarukan	347,500,000
5	Abdul Karim	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)	Pemanfaatan Data Automatic Identification System (Ais) Berbasis Satelit LAPAN	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	110,000,000
6	Abu Khalid Rivai	Pusat Sains Dan Teknologi Bahan Maju (Pstbm)	Pengembangan Lapisan Keramik Zirconium Carbide (Zrc) Kualitas Tinggi Dengan Teknik Plasma Untuk Pengembangan Coated Fuel Particles (Cfp) Bahan Bakar RDE	Energi Dan Energi Terbarukan	170,000,000
7	Adi Prismantoko	Balai Teknologi Bahan Bakar Dan Rekayasa Disain (Btb2rd)	Pengembangan Sistem Elektrikal Dan Instrumentasi Pilot Plant High Quality Biodiesel Kapasitas 1 Ton / Hari	Energi Dan Energi Terbarukan	510,000,000
8	Adrin Tohari	Pusat Penelitian Geoteknologi LIPI	Kajian Dan Pemetaan Ancaman Likuifaksi Di Wilayah Kota Palu Dan Kabupaten Sigi Menggunakan Metode Geoteknik Dan Geofisika	Kebencanaan	200,000,000
9	Affi Nur Hidayah	Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia	Pengembangan Sistem Pengujian Cepet Deteksi Residu Pestisida Antraquinon Dan Deltametrin Dalam Minuman Fungsional Berbahan Baku Teh Dengan Teknik Surface Enhancement Raman Scattering (Sers)	Pangan Dan Pertanian	203,000,000

10	Aflakur Ridlo	Pusat Teknologi Lingkungan	Penerapan Teknologi Biogeoteknik Dengan Mikroba Untuk Penguatan Struktur Tanah Dalam Rangka Mendukung Analisa Kebijakan Mitigasi Bencana Pemerintah Daerah Di Indonesia	Kebencanaan	200,000,000
11	Agoeng Kadarjono	Badan Tenaga Nuklir Nasional	Pengembangan Desain Alat Proses Effluent	Energi Dan Energi Terbarukan	110,000,000
12	Agus Cahyono	Badan Tenaga Nuklir Nasional (BATAN)	Pengembangan Desain Instrumentasi Dan Kontrol: Sistem Kendali Dan Pemadaman Nuklir RDE	Energi Dan Energi Terbarukan	100,000,000
13	Agus Wiyono	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)	Pengembangan System Kendali Kooperatif Uav Untuk Mendukung Operasi Pemantauan	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	140,000,000
14	Ahmad Faried	Universitas Padjadjaran	Profiling Gen-Gen Onkologi, Apoptosis Dan Autophagy Berdasarkan Klasifikasi Who Terbaru 2016 Serta Pembuatan Lini Sel Dan Cancer Stem Cell Hasil Isolasi Tumor Ganas Otak	Kesehatan Dan Obat	780,000,000
15	Ahmad Fathoni	Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)	Pengembangan Produk Mie Sayur Tepung Komposit Berbasis Mocaf Kaya Beta-Karoten	Pangan Dan Pertanian	350,000,000
16	Ahmad Rajani	Pusat Penelitian Tenaga Listrik Dan Mekatronik - LIPI	Pengembangan Teknologi Solar Hybrid Micro-Gasturbine (Shgt) Berbahan Bakar Bioenergi Dan Concentrated Solar Power (Csp)	Energi	231,000,000
17	Ahmad Thontowi	Pusat Penelitian Bioteknologi	Produksi Xilitol Dari Biomasa Lignoselulosa Sebagai Pemanis Alami Rendah Kalori Pencegah Obesitas	Kesehatan Dan Obat	115,000,000
18	Aidil Haryanto	Pusat Pengembangan Teknologi Tepat Guna - LIPI	Rekayasa Teknologi Peralatan Proses "Banana Flake": Alat Pencetak Produk "Banana Flake"	Pangan Dan Pertanian	157,500,000
19	Ainia Hermiati	Pusat Pengembangan Teknologi Tepat Guna	Pengembangan Produk Pangan Fungsional Berbasis Mocaf Yang Diperkaya Inulin Untuk Meningkatkan Penyerapan Kalsium Pada Balita	Pangan Dan Pertanian	170,000,000
20	Ajun Tri Setyoko	Badan Standardisasi Nasional	Pengembangan Sni Metode Pengolahan Data Radar Curah Hujan	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	185,000,000
21	Akhmad Fauzy	Universitas Islam Indonesia	Evaluasi Program Penguatan Risbang 2015 - 2019 Dalam Rangka Penyusunan Renstra Penguatan Risbang 2020 - 2024	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	93,000,000

22	Alfian Noviyanto	Universitas Mercu Buana	Sintering Nanostruktur Silikon Karbida Sebagai Material Keramik Struktur Dengan Metode Pressure-Assisted Sintering	Material Maju	303,000,000
23	Ali Nurdin Msi	BPPT	Biogas Pressure Stabilizer System	Energi	681,052,000
24	Amrullah	Politeknik Pertanian Negeri Pangkajene Kepulauan	Pengembangan Bakteri Anti Quorum Sensing Isolat Sulawesi Sebagai Terapi Anti Virulen Mikrobial Dalam Rangka Pengendalian Penyakit Bakterial Pada Ikan Sidat	Pangan Dan Pertanian	306,690,000
25	Anastasia Wheni Indrianingsih	Balai Penelitian Teknologi Bahan Alam	Pengembangan Pangan Fungsional Dari Mocaf Termodifikasi Labu Kuning Kaya Antioksidan	Pangan Dan Pertanian	150,000,000
26	Andi Sofrany Ekariansyah	Pusat Teknologi Dan Keselamatan Reaktor Nuklir (PTKRN)	Pengembangan Model Reaktor Daya Eksperimental (RDE) Untuk Analisis Keselamatan	Energi Dan Energi Terbarukan	80,000,000
27	Andis Priswantoro	Pusat Inovasi	Kajian Model Kawasan Agropolitan Berkelanjutan Berbasis Agroindustri Manggis	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	210,300,000
28	Andon Insani	Pusat Sains Dan Teknologi Bahan Maju (Pstbm)	Pengembangan Teknologi Pengujian Kernel Bahan Bakar RDE Dengan Menggunakan Tekonlogi Berkas Neutron	Energi Dan Energi Terbarukan	200,000,000
29	Andreas	Pusat Penelitian Kimia	Migrasi Zat Toksik Dari Kemasan Plastik Terhadap Komoditas Pangan Untuk Remaja Di Indonesia	Pangan Dan Pertanian	160,000,000
30	Andrias Rahman Wimada	Balai Teknologi Bahan Bakar Dan Rekayasa Disain (Btb2rd)	Kajian Pemisahan Parameter Kadar Air Dan Kotoran Dalam Standar Mutu Biodiesel	Energi Dan Energi Terbarukan	230,000,000
31	Andy Indradjad	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)	Pengembangan Model Ekstraksi Parameter Geo-Bio-Fisik Dari Data Penginderaan Jauh Untuk Mendukung Peringatan Dini Kebakaran Hutan Di Indonesia.	Kebencanaan	200,000,000
32	Anggita Sari Praharasti	Balai Penelitian Teknologi Bahan Alam	Penggunaan Alga Sebagai Media Tanam Untuk Tanaman Kakao Pada Tanah Karst	Pangan Dan Pertanian	95,000,000
33	Aninda Wisak-santi Rudiastuti	Badan Informasi Geospasial (BIG)	Pembangunan Perangkat Lunak Penyaji Model Kebencanaan (Indita)	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	150,000,000
34	Anto Tri Sugiarto	Upt Balai Pengembangan Instrumentasi Bandung	Rancang Bangun Dan Pemanfaatan Ultrafine Bubble Generator Untuk Meningkatkan Produktivitas Budidaya Udang Vaname (<i>Lithopenaeus Vannamei</i>) Guna Mendukung Kemandirian Pangan Komoditas Perairan	Pangan Dan Pertanian	200,000,000

35	Anton Rahmawan	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Sistem Elektrikal Pilot Plant Produksi Biogas Setara 700 Kw	Energi	990,000,000
36	Arga Febriantoni	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Sistim Instrumentasi Dan Kontrol Pilot Plant Produksi Biogas Setara 700 Kw	Energi	1,032,018,000
37	Ari Kabul Paminto	Pusat Pengkajian Industri Proses Dan Energi (BPPT)	Kajian Peningkatan Efisiensi Energi Di Industri Pulp Dan Kertas	Energi Dan Energi Terbarukan	110,500,000
38	Ari Sandhyavitri	Universitas Riau	Pengembangan Sistem Terpadu Peringatan Dini, Siaga Darurat Dan Respon Cepat Kebakaran Lahan Gambut Tropis Dalam Membentuk Desa Tangguh Bencana Kebakaran Di Indonesia	Kebencanaan	200,000,000
39	Ari Sugeng Budiyanata	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)	Pengembangan Model Dan Perolehan Data Berbasis Teknologi Uav Untuk Pemantauan Daerah Terdampak Bencana Gunung Api Status Waspada, Siaga Dan Awas	Kebencanaan	160,000,000
40	Ari Suistyo Wulandari	Pusat Penelitian Bioteknologi	Pengembangan Seleksi Molekuler Untuk Mendapatkan Sapi Perah Dengan Produksi CLA (Conjugated Linoleic Acid) Susu Yang Tinggi Dalam Mendukung Peningkatan Kualitas Pangan Fungsional Berbahan Dasar Susu	Pangan Dan Pertanian	90,000,000
41	Arief Ameir Rahman Setiawan	Pusat Penelitian Kimia	Life Cycle Assessment Dan Analisis Green Supply Chain Pada Produk Olahan Teh Untuk Pengembangan Model Hilirisasi Yang Berkelanjutan	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	160,000,000
42	Arif Yuniarto	Pusat Pendayagunaan Informatika Dan Kawasan Strategis Nuklir (PPIKSN)	Pengembangan Desain Sistem Pemantauan Real Time Kawasan Nuklir Serpong Sebagai Penunjang Pengambilan Keputusan Tindakan Penanggulangan Kedaruratan Nuklir	Kebencanaan	95,000,000
43	Ariyawan Sunardi	Pusat Reaktor Serba Guna - Batan	Perancangan Verifikasi Personel Menggunakan Voice Dan Gesture Recognition Pada Instalasi Rdnk	Energi Dan Energi Terbarukan	193,650,000
44	Ary Marwanto	Badan Tenaga Nuklir Nasional	Pengembangan Desain Dan Analisis Pondasi Gedung Reaktor Rdnk	Energi Dan Energi Terbarukan	185,000,000
45	Arya Adhyaksa Waskita	Pusat Teknologi Dan Keselamatan Reaktor Nuklir (PTKRN)	Pengembangan Perangkat Lunak Design Dan Analisis Keselamatan Bahan Bakar RDE (Reaktor Daya Eksperimental)	Energi Dan Energi Terbarukan	100,000,000

46	Asri Pratitis	Balai Besar Riset Pengolahan Produk Dan Bioteknologi Kelautan Dan Perikanan	Formulasi Dan Aplikasi Sediaan Tablet Effervescent Halobacter Sebagai Pemacu Pembentukan Kristal Garam Di Tambak Garam Rakyat	Kemaritiman	132,500,000
47	Asri Sulfianti	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi (BPPT)	Pengembangan Sediaan Fitofarmaka Penurun Gula Darah Berbasis Tanaman Indonesia (Daun Binahong (Andrographa cordifolia Steen.)) Melalui Evaluasi Mekanisme Molekuler Gen Penanda Diabetes Melitus	Kesehatan Dan Obat	250,000,000
48	Athanasia Amanda Septevani	Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)	Pengembangan Material Fungsional Nanopaper Berbasis Serat Selulosa Limbah Biomassa Dalam Aplikasinya Sebagai Matrik Produk Optoelektronik	Material Maju	250,000,000
49	Atriyon Julzarika	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)	Pengembangan Sistem Integrasi Melalui Pendekatan Multidisiplin Untuk Pemetaan Sumber Daya Alam Dan Lingkungan, "Studi Kasus: Teknologi Dan Konten Sumber Daya Perairan Darat Untuk Data Informasi Geospasial Dan Inderaja"	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	190,000,000
50	Ayom Widihamanto	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)	Pengembangan Teknik Kompresi Dan Pengolahan Data Penginderaan Jauh Untuk Kebencanaan	Kebencanaan	197,500,000
51	Bambang Setiadi	Pusat Penelitian Geoteknologi, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia	Pengembangan Sistem Peringatan Dini Gempa Berbasis Akselerometer Pada Ponsel Pintar Dengan Dukungan Teknologi Crowdsourcing	Kebencanaan	110,000,000
52	Bendjamin Benny Louhenapessy	Pusat Penelitian Dan Pengembangan Standardisasi	Pengembangan Standar Nasional Indonesia (Sni) Biogas Bertekanan Rendah	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	215,000,000
53	Bening Farawan	Pusat Teknologi Bahan Bakar Nuklir (PTBBN)	Pengembangan Desain Seifgard RDE	Energi Dan Energi Terbarukan	100,000,000
54	Bina Restituta Barus	Balai Teknologi Bahan Bakar Dan Rekayasa Disain (BTB2RD)	Penyusunan Dokumen Rancangan Akreditasi Biodiesel Nasional	Energi Dan Energi Terbarukan	305,000,000
55	Bondan Dwisetyo	Pusat Penelitian Dan Pengembangan Standardisasi - Badan Standardisasi Nasional	Pengembangan Sistem Kalibrasi Noise Dosimeter Berdasarkan Persentase Dosis Paparan Kebisingan Untuk Mendukung Penerapan Sni 16-7063-2004 Dalam Pengawasan Instalasi Dan Fasilitas Nuklir	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	70,000,000

56	Budi Triyono	Pusat Penelitian Perkembangan Iptek (Pappiptek) LIPI	Model Pengembangan Industri Pangan Fungsional Berbasis Mocaf	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	180,000,000
57	Buldan Muslim	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)	Pengembangan Sistem Peringatan Dini Gempa Bumi Dan Tsunami Berbasis Data GNSS Real Time	Kebencanaan	180,000,000
58	D. Heri Y. Sulyantara	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)	Pengembangan Metode Pengolahan Cloud-Free Mosaic Data Resolusi Tinggi Optik	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	190,000,000
59	Dadan Rohdiana	Pusat Penelitian Teh Dan Kina	Teknologi Pengolahan Teh Hijau Berpolifenol Tinggi Dari Klon Unggul Seri Gambung Sebagai Bahan Minuman Fungsional Pencegah Obesitas	Pangan Dan Pertanian	200,000,000
60	Dadang Suhendar	Pusat Teknologi Bioindustri	Pengembangan Teknologi Pre-Treatment Pome Secara Enzimatis Untuk Meningkatkan Kinerja Reaktor Biogas	Energi Dan Energi Terbarukan	258,150,000
61	Dadin Mahmudin	Pusat Penelitian Elektronika Dan Telekomunikasi (P2ET)	Realisasi Perangkat Sensor Terintegrasi Berbasis Cahaya Untuk Deteksi Logam Berat Dari Limbah Industri Sebagai Pencegahan Kebencanaan Pada Aliran Sungai Dan Danau	Kebencanaan	180,000,000
62	Dadong Iskandar	Pusat Teknologi Limbah Radioaktif, Badan Tenaga Nuklir Nasional	Inventarisasi Dan Kajian Teknologi Pengelolaan Limbah Tenorm Di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung	Kebencanaan	250,000,000
63	Damai Ria Setyawati	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi (BPPT)	Pengembangan Teknologi Pembuatan Powder Sari Buah Manggis (<i>Garcinia mangostana</i> L.) Dengan Kadar Antioksidan Tinggi	Pangan Dan Pertanian	190,000,000
64	Danar Agus Susanto	Pusat Penelitian Dan Pengembangan Standardisasi-BSN	Pengembangan Standar Nasional Indonesia (Sni) Pangan Fungsional Untuk Menurunkan Obesitas	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	220,000,000
65	Dede Sutarya	Pusat Teknologi Bahan Bakar Nuklir - Batan	Pengembangan Desain Mesin Kompaksi Pebble Fuel Rdnk Tahap 1: Desain Teknik Dasar (Feed) Molding Dan Proses Kompkasi Quasi-Isostatic Pebble Fuel	Energi Dan Energi Terbarukan	165,000,000
66	Deni Mustika	Pusat Teknologi Bahan Bakar Nuklir (PTBBN)	Potensi Grafit Lokal Sebagai Matriks Bahan Bakar RDE	Energi Dan Energi Terbarukan	170,000,000
67	Deni Swantomo	Badan Tenaga Nuklir Nasional	Pengembangan Kemasan Kertas Aktif Self Cleaning Nanokomposit Selulosa Nanofiber-Polylactic Acid (Pla)-Zno Superhidrofobik Untuk Produk Minuman Olahan Kakao	Material Maju	240,155,000

68	Dewi Puspaningtyas Faeni	Universitas Budi Luhur	"Wazzup, Doc?" Konseling Klinis Berbasis Mobile Application Untuk Kesehatan Mental Masyarakat	Kesehatan Dan Obat	200,000,000
69	Dewi Sondari	Pusat Penelitian Kimia-LIPI	Pembuatan Edible Film Sebagai Pelapis Pada Buah Manggis Dari Pati Tapioka Dan Sagu Dengan Menggunakan Teknologi Nano	Material Maju	315,400,000
70	Dharu Dewi	Pusat Kajian Sistem Energi Nuklir (PKSEN) - Badan Tenaga Nuklir Nasional	Studi Kesiapan Infrastruktur Industri Pendukung Rdnk	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	160,000,000
71	Dian Andriani	Pusat Penelitian Tenaga Listrik Dan Mekatronik (P2 Telimek)	Pengembangan Teknologi Water Scrubber Untuk Pemurnian Biogas Dari Pome	Energi Dan Energi Terbarukan	180,000,000
72	Dian Muzdalifah	Pusat Penelitian Kimia	Pengembangan Ketertelusuran Pengukuran Beta Karoten Dalam Mocaf Dan Produk Olahannya	Pangan Dan Pertanian	200,000,000
73	Djaenudin	LPTB LIPI	Pembuatan Sistem Enkapsulasi Bakteri Lactobacillus Dari Dadih Berbasis Chitin Nanofiber Untuk Minuman Fungsional Probiotik Nano Yoghurt	Pangan Dan Pertanian	185,000,000
74	Dwi Esti Kusumandari	Upt Balai Pengembangan Instrumentasi - LIPI	Deteksi Fungsional Aktifitas Sinyal Otak Pasien Rehabilitasi Napza Terhadap Pemberian Methadone	Kesehatan Dan Obat	275,000,000
75	Dwi Husodo Prasetyo	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Sistem Instrumentasi Dan Kontrol Pilot Plant Produksi Biogas Setara 700 Kw	Energi	1,100,000,000
76	Dwi Lukman Hakim	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Konstruksi Sistem Pengaduk Tahan Korosi Reaktor 2 Pilot Plant Produksi Biogas Dari Pome Setara 700 Kw	Energi	985,500,000
77	Edi Hilmawan	Pusat Pengkajian Industri Proses Dan Energi	Strategi Implementasi Konsep Biorefinery Berbasis Industri Kelapa Sawit	Pangan Dan Pertanian	300,000,000
78	Edy Marwanta	Pusat Pelayanan Teknologi Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Uji Praklinis Efek Antidiabetes Dan Toksisitas Ekstrak Black Garlic	Kesehatan Dan Obat	200,000,000
79	Eka Maulana	Universitas Pancasila	Pilot Plant Pltsa Kapasitas 30 Kw Dengan Sumber Energi Sampah Perkotaan Menggunakan Teknologi Kombinasi Biodigester Dan Pirolisis	Energi Dan Energi Terbarukan	940,000,000
80	Ellia Kristiningrum	Badan Standardisasi Nasional (BSN)	Pengembangan Standar Nasional Indonesia (Sni) Pangan Fungsional Untuk Membantu Penyerapan Kalsium	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	390,000,000

81	Elvin Bastian	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa	Efisiensi Biaya Melalui It Cutting Cost Model Pada Ukm Palm Sugar Di Kabupaten Lebak	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	121,000,000
82	Endang Suryawati	Pusat Penelitian Informatika - Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)	Pengembangan Sistem Inspeksi Kualitas Secara Otomatis Berbasis Teknologi Deep Learning Pada Produk Pertanian (Daun Teh Dan Buah Manggis)	Pangan Dan Pertanian	126,000,000
83	Endiah Puji Hastuti	PTKRN Badan Tenaga Nuklir Nasional	Pengembangan Standar Ketertelusuran Pengukuran Suhu Pada Reaktor Nuklir Nasional	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	185,000,000
84	Endro Wahyu Tjahjono	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Konstruksi Sistem Pendinginan Pome Yang Efektif	Energi	675,000,000
85	Erlan Rosyadi	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Integrasi Dan Instalasi Peralatan Pendukung Pilot Plant Pre-Treatment Pome	Energi	1,020,398,000
86	Erma Widyasti	Pusat Teknologi Bioindustri, Kedeputan Teknologi Agroindustri Dan Bioteknologi, Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi (BPPT)	Produksi Lipase Dan Aplikasinya Pada Modifikasi Serat Poliester Untuk Bahan Baku Tekstil	Material Maju	175,000,000
87	Ervika Rahayu Novita Herawati	Balai Penelitian Teknologi Bahan Alam	Produksi Snack Bar Cokelat Sinbiotik Kaya Serat Sebagai Camilan Sehat Untuk Penderita Diabetes Mellitus	Pangan Dan Pertanian	210,000,000
88	Erwin Susanto	Universitas Telkom	Sistem Mitigasi Bencana Longsor Dengan Model Kemiringan Dan Getaran Tanah Berbasis Internet Of Things (Iot)	Kebencanaan	211,485,000
89	Etik Mardliyati	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Formulasi Dan Pengujian Nonklinis Aluminium Hidroksida Produk Lokal Sebagai Adjuvant Pada Vaksin Subunit Dengue	Kesehatan Dan Obat	250,000,000
90	Euis Hermiati	Pusat Penelitian Biomaterial Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia	Pengembangan Teknologi Proses Pembuatan Biosurfaktan Dan Xilitol Dari Bahan Lignoselulosa Sebagai Ko-Produk Pada Produksi Bioetanol Generasi 2	Material Maju	141,050,000
91	Evi Sribudiani	Universitas Riau	Rekayasa Karakteristik Pohon Bintangur (<i>Calophyllum Pulcherrimum</i>) Dan Balam Merah (<i>Palaquium Burckii</i>) Sebagai Kayu Alternatif Pembuatan "Jalur" Dalam Pelestarian Budaya Pacu Jalur Dengan Metode Pengawetan Melalui Aplikasi Kompleks Boron	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	500,000,000

92	Fadila Muchsin	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)	Perbaikan Kualitas Radiometri Satelit Penginderaan Jauh Resolusi Spasial Mengah Menggunakan Metode Koreksi Atmosfer Untuk Monitoring Lahan Pertanian Di Pulau Jawa	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	190,000,000
93	Fadli Syamsudin	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi (BPPT)	Pengembangan Sistem Pemantauan Banjir Jakarta Berbasis Inovasi Teknologi Radar Cuaca Dan Akustik Tomografi Sungai	Kebencanaan	278,980,000
94	Fahrurrozi	Pusat Penelitian Bioteknologi	Optimasi Proses Produksi Diabetic Drink, Minuman Sehat Untuk Penderita Diabetes, Berbahan Baku Lokal Kakao (Theobroma Cacao L.) Dan Gula Aren (Arenga Pinnata) Untuk Remaja/Dewasa	Pangan Dan Pertanian	200,000,000
95	Fajar Nurjaman	Upt Balai Pengolahan Mineral Tanjung Bintang	Teknologi Selective Reduction Untuk Pengolahan Bijih Nikel Laterit Kadar Rendah Menjadi Logam Nickel Pig Iron (NPI) Sebagai Bahan Baku Pembuatan Stainless Steel	Material Maju	160,000,000
96	Fajar Yulianto	Pusat Pemanfaatan Penginderaan Jauh	Pemanfaatan Data Penginderaan Jauh Untuk Mitigasi Bencana	Kebencanaan	160,000,000
97	Firda Dimawarnita	Pusat Penelitian Bioteknologi Dan Bioindustri Indonesia	Biofortifikasi Senyawa Selenium Jamur Tiram Coklat (Pleurotus Pulmonarius Dan Pleurotus Sajor Caju) Melalui Rekayasa Media Berbahan Tandan Kosong Kelapa Sawit	Pangan Dan Pertanian	250,000,000
98	Firdayani	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi (BPPT)	Pengembangan Senyawa Aktif Tanaman Indonesia Sebagai Kandidat Obat Hepatitis B: Skrining Virtual, Modifikasi Struktur Dan Uji Aktivitas	Kesehatan Dan Obat	255,000,000
99	Fitri Budiyanto	Pusat Penelitian Oseanografi-LIPI	Pengembangan Bioadsorben Berbasis Biomassa Mikroalga Laut Dan Partikel Besi Bervalensi Nol (Zero-Valent Iron) Untuk Mengurangi Pencemaran Logam Berat	Kebencanaan	175,000,000
100	Fitri Setiyoningrum	Pusat Penelitian Bioteknologi	Pengembangan Minuman Fungsional Berbasis Yogurt Yang Disuplementasi Bawang Hitam Lanang Untuk Menekan Kadar Kolesterol Darah	Pangan Dan Pertanian	200,000,000
101	Fuad Surastyo Pranoto	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)	Pengembangan Model UAV Berbasis Matlab/Simulink Yang Tervalidasi Untuk Digunakan Sebagai Dasar Pengembangan Flight ControlLaw	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	190,000,000

102	Galuh Widiyarti	Pusat Penelitian Kimia	Pengembangan Turunan Minyak Sereh Sebagai Kandidat Bahan Baku Obat Antikanker	Kesehatan Dan Obat	220,000,000
103	Gathot Winarso	Pusat Pemanfaatan Penginderaan Jauh	Pengembangan Indikator Kondisi Ekosistem Mangrove Menggunakan Data Penginderaan Jauh Menengah	Kemaritiman	170,000,000
104	Ghufron Zaid	Pusat Penelitian Dan Pengembangan Standardisasi-Bsn	Pengembangan Sistem Kalibrasi Termometer Telinga Untuk Mendukung Standardisasi Bidang Kesehatan	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	203,000,000
105	Goib Wiranto	Pusat Penelitian Elektronika Dan Telekomunikasi (P2ET)	Pengembangan Autonomous Self-Powered Wireless Multi Parameter Sensor Untuk Sistem Peringatan Dini Bencana Pencemaran Air	Kebencanaan	300,000,000
106	Gunawan Setyo Prabowo	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional	Pengembangan Model System Management Operasi Pemantauan Berbasis Uav	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	170,000,000
107	Hafid	Pusat Penelitian Dan Pengembangan Standardisasi-BSN	Pengembangan Sistem Kalibrasi Mesin Standar Gaya Deadweight Untuk Mempertahankan Realisasi Standar Nasional Gaya Pada Rentang Ukur 200 N - 20 Kn	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	34,500,000
108	Hanies Ambarsari	Balai Teknologi Pengolahan Air Dan Limbah (Btpal) [Dh Balai Teknologi Lingkungan (Btl)]	Penerapan Teknologi Denitrifikasi-Nitrifikasi Fotobiogas reaktor (DNF) Untuk Produksi Biogas Dan Pengolahan Air Limbah Organik Dengan Proses Sinergi Bakteria-Mikroalga	Energi Dan Energi Terbarukan	170,000,000
109	Haning Hasbiyati	Universitas Islam Jember	Inovasi Nugget Kelopak Mawar (Rosa Sp) Sebagai Diversifikasi Produk Pertanian Menjadi Bahan Pangan Vegetarian	Pangan Dan Pertanian	90,000,000
110	Hardi Julendra	Balai Penelitian Teknologi Bahan Alam-LIPI	Pengembangan Simbiotik Organik Untuk Peningkatan Kualitas Pangan Sumber Protein Hewani Sebagai Pangan Fungsional Untuk Lanjut Usia	Pangan Dan Pertanian	160,000,000
111	Hartati	Pusat Penelitian Bioteknologi	Optimasi Proses Produksi Dan Fleksibilitas Mocaf Dengan Memanfaatkan Bibit Unggul Kaya Beta Karoten Dan Pati Tinggi Untuk Mendukung Produk Olahan Pangan Fungsional	Pangan Dan Pertanian	185,000,000
112	Haznan Abimanyu	Pusat Penelitian Kimia	Teknologi Praperlakuan Cairan Ionik Pada Tandan Kosong Kelapa Sawit (Studi Kasus: Proses Pembuatan Bioetanol Dari Tandan Kosong Kelapa Sawit)	Energi Dan Energi Terbarukan	170,000,000
113	Hendro Nurhadi	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	Pengembangan Sistem Monitoring Berbasis Iot Woodworking Cnc Machine (Wcm-1000) Untuk Industri Kreatif	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	218,000,000

114	Herman Hidayat	Pusat Teknologi Sumber Daya Energi Dan Industri Kimia	Konstruksi Pilot Plant Continuous Stirred-Tank Reactor (CSTR)	Energi Dan Energi Terbarukan	1,000,000,000
115	Hermawan Febriansyah	Badan Standardisasi Nasional	Pengembangan Sni Biodiesel B30 Mendukung Program Percepatan Kebijakan Penerapan B30	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	210,000,000
116	Hidayat Gunawan	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)	Pengembangan Sistem Stasiun Bumi Berbasis Virtual Low-Cost (Pengembangan Sistem Stasiun Bumi Penginderaan Jauh Nasional Berbasis Virtual Low-Cost Ground Station Dalam Rangka Penerimaan Dan Penyediaan Data Satelit Sumber Daya Alam Dan Lingkungan)	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	170,000,000
117	I Gede Mahatma Yuda Bakti	Pusat Penelitian Sistem Mutu Dan Teknologi Pengujian LIPI	Model Penerimaan Konsumen Sebagai Alat Ukur Daya Saing Produk Pangan Fungsional	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	280,000,000
118	I Gusti Ayu Ketut Rachmi Handayani	Universitas Sebelas Maret	Membangun Model Regulasi Eksploitasi Minyak Bumi Dengan Teknologi Enhanced Oil Recovery (Eor) Untuk Mewujudkan Ketahanan Energi Nasional	Energi Dan Energi Terbarukan	590,000,000
119	I Made Sudiana	Pusat Penelitian Biologi	Formula Biokontrol Untuk Mencegah Penyakit Pisang Dan Meningkatkan Produksi Pisang Lokal Di Lahan Marginal	Pangan Dan Pertanian	220,000,000
120	Ignatius Djoko Irianto	Pusat Teknologi Keselamatan Reaktor Nuklir, Badan Tenaga Nuklir Nasional	Pengembangan Desain Proses Sistem Konversi Energi Rdnk	Energi Dan Energi Terbarukan	127,500,000
121	Ihda Husnayani	Pusat Teknologi Keselamatan Reaktor Nuklir	Pengembangan Desain Dan Analisis Keselamatan Radiasi Reaktor Daya Non Komersial	Energi Dan Energi Terbarukan	147,500,000
122	Ika Kartika	Pusat Penelitian Metalurgi Dan Material	Pembuatan Logam Berpori Paduan Magnesium Untuk Aplikasi Implan Tulang Yang Mampu Luruh	Material Maju	305,000,000
123	Indah Arastuti Nasution	Badan Tenaga Nuklir Nasional	Perlakuan Fitosanitari Dengan Iradiasi Gamma Untuk Deinfestasi Hama Lalat Buah Bactrocera Dorsalis Pada Salak Pondoh Sallaca Zallaca Dalam Upaya Mendorong Akses Pasar Dan Mempertahankan Kelangsungan Ekspor	Pangan Dan Pertanian	190,000,000
124	Indah Primadona	Loka Penelitian Teknologi Bersih-LIPI	Pengujian, Karakterisasi Dan Pemetaan Kontaminan Tio2 Nanopartikel Di Sungai Citarum	Kebencanaan	200,000,000
125	Indarzah Masbatin Putra	Pusat Rekayasa Fasilitas Nuklir Batan	Pengembangan Desain Elektrik Sinkronisasi Grid	Energi Dan Energi Terbarukan	185,000,000

126	Inggit Lolita Sari	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)	Pengembangan Model Pengolahan Data Penginderaan Jauh Multimisi	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	160,000,000
127	Ingrid Suryanti Surono	Universitas Bina Nusantara	Pangan Fungsional Berbahan Dasar Pati Talas Lambat Cerna Dengan Fitonurien Dan Gula Psicose Bagi Hiperglikemia: Profil Mikrobiota Dan Mekanisme Molekuler	Pangan Dan Pertanian	470,000,000
128	Is Helianti	Pusat Teknologi Bioindustri	Perbaikan Galur Mikroba Bacillus Halodurans Cm1 Sebagai Penghasil Biokatalisator Enzim Untuk Aplikasi Di Industri	Material Maju	225,000,000
129	Istihanah Nurul Eskani	Balai Besar Kerajinan Dan Batik	Pemanfaatan Oksida Logam Nano Untuk Meningkatkan Kualitas Pewarnaan Dan Sifat Antibakteri Pada Batik	Kebencanaan	200,000,000
130	Jan Setiawan	Pusat Teknologi Bahan Bakar Nuklir (PTBBN)	Pengembangan Desain Proses Sistem Pengujian Pascairadiasi Bahan Bakar RDE	Energi Dan Energi Terbarukan	190,000,000
131	Jatna Supriatna	Universitas Indonesia	Pembangunan Hutan Tanaman Industri Rendah Karbon Di Lahan Gambut Sumatra Dan Kalimantan	Kebencanaan	135,000,000
132	Jepri Sutanto	Pusat Standardisasi Dan Mutu Nuklir	Pengembangan Standar Nasional Desain Seifgar RDE	Energi Dan Energi Terbarukan	100,000,000
133	Kadarisman	Pusat Teknologi Radioisotop Dan Radiofarmaka, BATAN	Pengembangan Alumina Mesopori Dari Limbah Aluminium Foil Sebagai Material Pengisi Kolom Generator 99Mo/99mtc	Kesehatan Dan Obat	250,000,000
134	Kadek Heri Sanjaya	Pusat Penelitian Tenaga Listrik Dan Mekatronik, LIPI	Rancang Bangun Sistem Alas Kaki Cerdas Untuk E-Monitoring Kesehatan Berbasis Analisis Gait/Gerakan Kaki	Kesehatan Dan Obat	67,250,000
135	Kalamullah Ramli	Universitas Indonesia	Secure Iot: Pengembangan Prototipe Industri Perangkat Authentication Berbasis Biometrik Melalui Komunikasi Bluetooth Hemat Energi	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	218,000,000
136	Khairil Amri S.Si, Mt	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Sistem Pengoperasian Pilot Plant High Quality Biodiesel Kapasitas 1 Ton/Hari	Energi	922,774,000
137	Khoirul Anwar	Universitas Telkom	5g-Point: Preparing Optimal 5g Indonesia Networks	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	80,000,000
138	Khoirul Himmi Setiawan	Pusat Penelitian Biomaterial	Pengembangan Metode Pengujian Residu Pestisida Golongan Pyrethroid (Cypermethrin) Dalam Produk Kakao Terfermentasi Yang Mudah Dan Aplikatif Untuk Industri	Pangan Dan Pertanian	170,000,000

139	Kiswanta M.Si	Badan Tenaga Nuklir Nasional	Pengembangan Prototipe Engineering Simulator Rdnk	Energi	750,000,000
140	Koes Indrakoesoema	Badan Tenaga Nuklir Nasional	Pengembangan Desain Elektrik Sistem Batang Kendali RDE	Energi Dan Energi Terbarukan	100,000,000
141	Kuncoro Teguh Setiawan	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)	Pengembangan Model Ekstraksi Informasi Batimetri Perairan Laut Dangkal Di Indonesia	Kemaritiman	170,000,000
142	Kustiyo	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)	Pengembangan Perolehan Ekstraksi Parameter Geobiofisik Secara Cepat Untuk Kebencanaan	Kebencanaan	180,000,000
143	Latifa Hanum Lalasari	Pusat Penelitian Metalurgi Dan Material	Ekstraksi Lithium Dari Bahan Alam Indonesia Sebagai Bahan Baku Baterai Lithium	Material Maju	300,000,000
144	Lina Jaya Diguna	Universitas Prasetiya Mulya	Sintesis Nanopartikel Zno Dari Daur Ulang Limbah Seng Untuk Aplikasi Sel Surya	Energi Dan Energi Terbarukan	200,000,000
145	Lisman Suryanegara	Pusat Penelitian Biomaterial	Pengembangan Bahan Kemasan Pangan Berbahan Kertas Berstandar Sni 8218-2015	Material Maju	220,000,000
146	M. Iqbal Prawira Atmaja	Pusat Penelitian Teh Dan Kina, Pt. Riset Perkebunan Nusantara	Kajian Penyusunan Indikator Pangan Fungsional Berbasis Teh Di Kalangan Anak Usia Remaja Di Indonesia	Pangan Dan Pertanian	120,000,000
147	Maharani Dewi Solikhah	Balai Teknologi Bahan Bakar Dan Rekayasa Disain (BTB2RD)	Pengembangan Teknologi Produksi Biodiesel Generasi 2 Untuk Meningkatkan Kualitas Biodiesel Nasional	Energi Dan Energi Terbarukan	565,000,000
148	Mahfudz Al Huda	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi (BPPT)	Desain Proses Pemesinan Komponen Propeller Kapal Menggunakan Mesin Cnc 5-Axis Untuk Mencapai Kepresisian Dimensi Dan Kehalusan Permukaan	Transportasi	130,000,000
149	Mala Nurilmala	Institut Pertanian Bogor	Pengembangan Teknologi Rumpon Dan Penjaminan Mutu Terintegrasi Pada Perikanan Tuna Tongkol Cakalang Berkelanjutan	Kemaritiman	280,000,000
150	Mariska Margaret Pitoi	Loka Penelitian Teknologi Bersih LIPI	Pengembangan Metode Yang Tertelusur Ke Standar Internasional Untuk Pengukuran Residu Pestisida Dan Kontaminan Lain Dalam Minuman Fungsional Berbahan Baku Teh Hijau	Pangan Dan Pertanian	210,000,000
151	Marlina Mustafa	Universitas Sembilan belas November Kolaka	Pengembangan Varietas Unggul Cabai Rawit (Capsicum Frutescens L.) Toleran Salinitas	Pangan Dan Pertanian	127,987,500

152	Maryani Hartuti	Pusat Pemanfaatan Penginderaan Jauh	Pengembangan Model Batimetri Berbasis Satelit Penginderaan Jauh Pada Bentanglahan Vulkanik, Tektonik, Dan Terumbu	Kemaritiman	175,000,000
153	Media Fitri Isma Nugraha	Balai Penelitian Dan Pengembangan Budidaya Ikan Hias	Analisa Zat Aktif Dan DNA Barcoding Tanaman Air Endemik Sulawesi Serta Prospeknya Sebagai Kandidat Obat Herbal Alami Baru Pada Penyakit Ikan.	Kesehatan Dan Obat	378,000,000
154	Megawati	Pusat Penelitian Kimia	Pengembangan Produk Teh Klon Unggul Seri Gambung Sebagai Minuman Fungsional Untuk Mencegah Obesitas Dengan Fortifikasi Herbal	Pangan Dan Pertanian	200,000,000
155	Meilinda Ayundyahrini	Badan Standardisasi Nasional	Pengembangan Sni Metode Pengolahan Penginderaan Jauh Hiperspektral Tutupan Lahan: Roadmap Standar Dan Kemampuan Stakeholder	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	165,000,000
156	Meita Rumbayan	Universitas Sam Ratulangi	Pengembangan Model Infrastruktur Energi Listrik Untuk Masyarakat Kepulauan	Energi Dan Energi Terbarukan	150,000,000
157	Melati Septiyanti	Pusat Penelitian Kimia	Pencegahan Penyakit Busuk Buah Kakao Menggunakan Fungisida Alami Formulasi Nanoemulsion Concentrate Berbahan Aktif Eugenol Dan Ekstrak Kitolod	Pangan Dan Pertanian	210,000,000
158	Mohammad Dani	Badan Tenaga Nuklir Nasional	Pengembangan Paduan Fe-Ni-Cr Menggunakan Teknik Plasma Sintering Untuk Aplikasi Di Bidang Energi Dan Nuklir	Material Maju	215,000,000
159	Muchamad Muchlis	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)	Estimasi Emisi Karbon Dengan Menggunakan Teknik Advanced Technology Microwave Sounder (ATMS) Dan Cross-Track Infrared Sounder (Cris) Dalam Monitoring Perubahan Iklim (Wilayah Studi: Sumater Utara)	Kebencanaan	150,000,000
160	Muhamad Nasir	Loka Penelitian Teknologi Bersih LIPI	Pembuatan Multilayer Nanomasker Karbon-Nanofiber Komposit Sebagai Proteksi Sistem Pernapasan Dari Udara Tercemar	Kesehatan Dan Obat	255,000,000
161	Muhammad Amin	Universitas Khairun	Desain Teknik Kromatografi Ion Dan Aplikasinya Pada Identifikasi Kation Dan Anion Khususnya Ion Sulfida (S ²⁻), Ion Sulfit (So ³²⁻), Ion Sulfat (So ⁴²⁻), Serta Ion Tiosulfat (S ₂ O ₃ ²⁻) Pada Sumber Air Panas Bumi Di Maluku Utara Untuk Tujuan Balneoterapi Dan Bahan Obat Terapi Penyakit Kulit	Kesehatan Dan Obat	140,000,000

162	Muhammad Awwaluddin	Badan Tenaga Nuklir Nasional (Batans)	Pengembangan Desain Helical Tube Pada Steam Generator Pressure Vessel RDE	Energi Dan Energi Terbarukan	180,000,000
163	Muhammad Farid Wajdi	Universitas Islam Malang	Pengembangan Model Crossbreed Kambing Unggul Dan Evaluasi Produksi Reproduksi New Breed Sebagai New Stocks Breeding Center	Pangan Dan Pertanian	475,000,000
164	Muhammad Firdaus	Balai Bio Industri Laut, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia	Peningkatan Produktivitas Budidaya Teripang Pasir Melalui Teknologi Multitrofik Untuk Penyediaan Bahan Baku Industri Pangan Fungsional	Pangan Dan Pertanian	167,500,000
165	Muhammad Ghozali	Pusat Penelitian Kimia	Pengembangan Komposit Bioplastik Antibakteri Untuk Kemasan Sachet Teh Nano Manggis	Pangan Dan Pertanian	174,000,000
166	Muhammad Priyatna	Pusat Pemanfaatan Penginderaan Jauh	Pengembangan Prototipe Sistem Integrasi Penyajian Data Dan Informasi Secara Cepat Dan Akurat Untuk Kebencanaan	Kebencanaan	170,000,000
167	Muhandis Shiddiq	Pusat Penelitian Fisika LIPI	Pengembangan Sistem Uji Cepat Dan Mudah Kandungan Residu Pestisida Golongan Pyrethroid Dalam Produk Kakao Terfermentasi Dengan Teknik Laser Included Breakdown Spectroscopy (LIBS)	Pangan Dan Pertanian	207,500,000
168	Muhtadan	Sekolah Tinggi Teknologi Nuklir - BATAN	Pengembangan Prototip Sistem Kesiapsiagaan Untuk Kedaruratan Nuklir Dan Radiologis Di Kawasan Nuklir Yogyakarta	Kebencanaan	237,924,000
169	Mulya Juarsa	Pusat Teknologi Dan Keselamatan Reaktor Nuklir (PTKRN)	Pengembangan Sistem Pendingin Pasif Untuk Manajemen Kecelakaan Reaktor Nuklir Menggunakan Teknologi Heat Pipe	Energi Dan Energi Terbarukan	470,000,000
170	Muslih Anwar	Balai Penelitian Teknologi Bahan Alam, LIPI	Pembuatan Bioplastik Antibakteri Berbahan Aktif Turunan Kitosan Sebagai Pengemas Serbuk Ekstrak Teh Manggis	Material Maju	277,900,000
171	Nanang Masruchin	Pusat Penelitian Biomaterial LIPI	Aplikasi Edible Film Berbentuk Biokapsul Menggunakan Teknologi Nanoselulosa Untuk Ekstrak Buah Manggis Berbasis Pati Tapioka Dan Sagu	Material Maju	315,400,000
172	Nasruddin	Universitas Muhammadiyah Semarang	Rancang Bangun Dan Pengujian Prototipe Laik Industri Teknologi Inovatif Plasma Medis Berbasis Gas Helium Untuk Terapi Luka Diabetik	Kesehatan Dan Obat	300,000,000

173	Nilam Fadmaulidha Wulandari	Pusat Penelitian Biologi	Minuman Fungsional Dari Ekstrak Kulit Manggis Bagi Obesitas Generasi Produktif yang Tervalidasi Secara Teknologi Dan Fungsi	Pangan Dan Pertanian	200,000,000
174	Nina Hermayani Sadi	Pusat Penelitian Limnologi LIPI	Kajian Kandungan Nutrisi Kolagen Pada Ikan Patin (<i>Pangasius Sp.</i>) Sebagai Dasar Pengembangan Pangan Fungsional Untuk Lansia	Pangan Dan Pertanian	180,000,000
175	Nino Rinaldi	Pusat Penelitian Kimia	Optimasi Produksi Minuman Instan Berbasis Teh Klon Unggul Seri Gambung Untuk Pembantu Pencegah Obesitas	Pangan Dan Pertanian	170,000,000
176	Normalina Sandora	Universitas Riau	Rekayasa Dinding Jantung Artifisial: Kultur Mesenchymal Stem Cells (MSC) Dengan Bioreaktor Stimulasi Mekanik	Kesehatan Dan Obat	350,000,000
177	Novi Syaftika	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Pemanfaatan Biogas Sebagai Bahan Bakar Boiler Setara 700 Kw	Energi	926,000,000
178	Novio Valentino	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Konstruksi Sistem Pengaduk Tahan Korosi Reaktor 1 Pilot Plant Produksi Biogas Dari Pome Setara 700 Kw	Energi	976,000,000
179	Novrita Idayanti	Pusat Penelitian Elektronika Dan Telekomunikasi (P2ET)	Pembuatan Sistem Pendeteksi Dan Pengikat Logam Pengotor Pada Proses Produksi Susu Untuk Ibu Hamil Dan Menyusui	Pangan Dan Pertanian	190,000,000
180	Nugroho Adi Sasongko	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi (BPPT)	Pengembangan Teknologi Biorefinery Terintegrasi Untuk Menghasilkan Biodiesel Generasi 3	Energi Dan Energi Terbarukan	600,000,000
181	Nurfina Yudasari	Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)	Active Packaging Berbasis Material Nanopartikel ZnO Untuk Produk Minuman Sehat Berserat Tinggi	Pangan Dan Pertanian	290,000,000
182	Nurul Taufiqu Rochman	Pusat Inovasi	Pengembangan Teknologi Pengolahan Sumber Daya Biji Mangan Menjadi Produk Turunan Mangan Dalam Mendukung Industri Nasional	Material Maju	380,000,000
183	Oman Zuas	Pusat Penelitian Metrologi - Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)	Pengembangan Certified Reference Gas Material (CRGM) Untuk Menjamin Ketertelusuran Pengukuran Dalam Upaya Mendukung Penerapan Standar Nasional Indonesia (Sni) 8019:2014 - Standar Mutu Biogas Bertekanan Tinggi	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	170,000,000

184	Pamungkas Daud	Pusat Penelitian Elektronika Dan Telekomunikasi - LIPI	Digitalisasi Dan Otomatisasi Proses Pengolahan Biji Kakao Menjadi Produk Olahan Coklat Siap Konsumsi	Pangan Dan Pertanian	200,000,000
185	Pande Made Udiyani	Badan Tenaga Nuklir Nasional	Pengembangan Desain Dan Analisis Keselamatan Radiasi Reaktor Daya Eksperimental	Energi Dan Energi Terbarukan	142,000,000
186	Pita Sudrajad	Balai Pengkajian Teknologi Pertanian Jawa Tengah	Identifikasi Potensi Genetik Sapi Bali Bernilai Ekonomi Tinggi Melalui Analisis Asosiasi Berbasis Total Genom	Pangan Dan Pertanian	200,000,000
187	Priyanti	Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta	Pemanfaatan Kulit Buah Manggis (<i>Garcinia mangostana</i> L.) Sebagai Bahan Masker Gel Peel-Off Dengan Berbagai Konsentrasi	Kesehatan Dan Obat	210,000,000
188	Puspita Deswina	Pusat Penelitian Bioteknologi	Pengembangan Tanaman Garut (<i>Maranta arundinacea</i> L.) Unggul Produktivitas Tinggi Sebagai Pangan Fungsional Dalam Meningkatkan Ketahanan Pangan Nasional	Pangan Dan Pertanian	95,000,000
189	Puspita Lisdiyanti M. Agr. Chem	Pusat Penelitian Bioteknologi LIPI	Optimasi Proses Produksi Dan Pengujian Produk Minuman Fungsional Bubuk Teh Hijau Katekin Tinggi Dari Daun <i>Camellia sinaensis</i> Varietas <i>Assamica</i>	Pangan Dan Pertanian	320,000,000
190	Rahayu Kusumastuti	Pusat Teknologi Dan Keselamatan Reaktor Nuklir	Pengembangan Desain Proses Sistem Reaktor Cavity Cooling RDE	Energi Dan Energi Terbarukan	220,000,000
191	Rahmat Arief	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)	Pengembangan Pengolahan Data Penginderaan Jauh Resolusi Tinggi Multimisi Untuk Pembuatan Dem Dalam Mendukung Mitigasi Bencana	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	170,000,000
192	Rahmi Lestari H	Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)	Penerapan Skema Inkubasi Publikasi Untuk Meningkatkan Produktivitas Buku Ilmiah Di Bidang Pangan Fungsional	Pangan Dan Pertanian	160,000,000
193	Ratiko	Pusat Teknologi Limbah Radioaktif (PTLR)	Analisis Dan Desain Sistem Penyimpanan Bahan Bakar Nuklir Bekas Reaktor Daya Eksperimental	Energi Dan Energi Terbarukan	220,000,000
194	Ratnawati	Pusat Pengembangan Teknologi Tepat Guna	Pengembangan Makanan Pendamping Air Susu Ibu (Mp-Asi) Berbasis Mocaf Untuk Meningkatkan Fungsi Saluran Pencernaan	Kesehatan Dan Obat	350,000,000
195	Ratnawati Nurkhoiry	Pusat Penelitian Kelapa Sawit	Penentuan Teknologi Pemanfaatan Biomassa Sawit Terbaik Skala Umkm Petani Kelapa Sawit Berdasarkan Pendekatan Metode Bocr Dan Ahp (Studi Kasus Sumatera Utara, Riau Dan Sumatera Selatan)	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	300,000,000

196	Ratno Nuryadi	Pusat Pelayanan Teknologi Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Rancang Bangun Sistem Otomatisasi Alat Pengujian Konduktivitas Material Lapisan Tipis Semikonduktor Oksida Zinc Terdoping Logam Tanah Jarang Cerium Untuk Aplikasi Sensor Gas	Material Maju	220,000,000
197	Renanta Hayu Kresiani	Pusat Penelitian Dan Pengembangan Standardisasi-Bsn	Pengembangan Ketertelusuran Kalibrasi Mikropipet Untuk Mendukung Penerapan Standar Nasional Indonesia Sni Iso : 22000 Dalam Menjamin Keamanan Dan Mutu Pangan Fungsional	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	135,000,000
198	Restu Maerani	Pusat Teknologi Dan Keselamatan Reaktor Nuklir	Metode Verifikasi Dan Validasi Sistem Instrumentasi Dan Kendali RDE	Energi Dan Energi Terbarukan	200,000,000
199	Reza Lukiawan	Badan Standardisasi Nasional	Pengembangan Sni Pengolahan Penginderaan Jauh: Koreksi Geometrik Data Optik Satelit Penginderaan Jauh Resolusi Menengah	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	250,000,000
200	Ria Hardiyati	Pusat Penelitian Informatika	Foresight Teknologi Pangan Fungsional Di Indonesia	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	380,000,000
201	Rifa Nurhayati	Balai Penelitian Teknologi Bahan Alam	Probiotic Dark Chocolate Sebagai Pangan Fungsional Bagi Penderita Diabetes Mellitus	Pangan Dan Pertanian	200,000,000
202	Riyan Mahendra Saputra	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)	Pengembangan Model Pengelolaan Data Citra Inderaja Untuk Penyimpanan Jangka Panjang Dalam Sistem Bank Data Penginderaan Jauh Nasional (Bdpjn) Menggunakan Metode Big Data	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	110,000,000
203	Riyanarto Sarno	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	Pengembangan Mixed Reality Simulator Untuk Operasi Otak (Developing A Mixed Reality Simulator For Brain Surgery)	Kesehatan Dan Obat	400,000,000
204	Rizna Triana Dfewi	Pusat Penelitian Kimia	Biotransformasi Senyawa Kuersitrin Menggunakan Aspergillus Sp	Kesehatan Dan Obat	250,000,000
205	Romelan	Balai Teknologi Bahan Bakar Dan Rekayasa Disain BPPT	Pilot Plant High Quality Biodiesel Kapasitas 1 Ton/Hari	Energi Dan Energi Terbarukan	1,100,000,000
206	Roni Maryana	Balai Penelitian Teknologi Bahan Alam	Pembuatan Bioplastik Berbasis Bioselulosa Limbah Pertanian Sebagai Packaging Makanan Untuk Kemasan Teh Nano Berbahan Dasar Kulit Manggis	Pangan Dan Pertanian	190,000,000
207	Roziq Himawan	Badan Tenaga Nuklir Nasional	Pengembangan Metode Desain Dan Analisis Keselamatan Struktur Grafit Reaktor Daya Eksperimental	Energi Dan Energi Terbarukan	100,000,000

208	Rusbani Kurniawan	Pusat Standardisasi Dan Mutu Nuklir - Badan Tenaga Nuklir Nasional	Pengembangan Dan Penerapan Sistem Manajemen Batan Untuk Pemastian Aspek Mutu, Keselamatan, Dan Lingkungan Pada Kegiatan Pengembangan RDE	Energi Dan Energi Terbarukan	96,950,000
209	Sabar Pambudi	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Pengembangan Kit Diagnostik Tuberkulosis (Tb) Generasi Baru Berbasis Dua Antibodi Monoklonal, Anti-Ag85b Dan Anti-Esat-6	Kesehatan Dan Obat	250,000,000
210	Saiful Anwar	Pusat Penelitian Bioteknologi LIPI	Sekuensing Coding Region Gen Mstn Untuk Memperoleh Marker Genetik Sifat Produksi Karkas Tinggi Yang Rendah Lemak (Lean Meat) Pada Sapi Lokal Dalam Mendukung Indonesia Mandiri Pangan	Pangan Dan Pertanian	95,000,000
211	Samdi Yarsono	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Konstruksi Pondasi Reaktor 2 Pilot Plant Produksi Biogas Dari Pome Setara 700kw	Energi	1,130,000,000
212	Sarjono	Badan Tenaga Nuklir Nasional	Wp 9.1 - Penguasaan Proses Fabrikasi Kernel Bahan Bakar RDE	Energi Dan Energi Terbarukan	170,000,000
213	Semuel Pati Senda	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Konstruksi Dinding Tahan Korosi Reaktor 1 Pilot Plant Produksi Biogas Dari Pome Setara 700 Kw	Energi	1,060,000,000
214	Sigit Arianto	Pusat Penelitian Fisika	Pengujian Kualitas Bechedemer (Teripang) Dan Olahannya Sebagai Bahan Dan Produk Pangan Fungsional Dengan Metode Pencitraan Hiperspektral	Pangan Dan Pertanian	180,000,000
215	Sigit Santoso	Pusat Teknologi Dan Keselamatan Reaktor Nuklir	Pengembangan Desain Sistem Terintegrasi Untuk Pemantauan Parameter Proses RDE	Energi Dan Energi Terbarukan	190,000,000
216	Sik Sumaedi	Pusat Penelitian Sistem Mutu Dan Teknologi Pengujian (P2SMTP) - LIPI	Membangun Indikator Kualitas Nasional Produk Pangan Fungsional	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	399,000,000
217	Siti Kurniawati	Pusat Penelitian Bioteknologi	Peningkatan Produksi Dan Kualitas Bibit Ubi Kayu Kaya Beta Karoten Melalui Teknik Kultur Jaringan	Pangan Dan Pertanian	200,000,000
218	Siti Nurul Aisyiyah Jenie	Pusat Penelitian Kimia	Pengembangan Sistem Deteksi E-Coli Berbasis Nanopartikel Silika Alam : Uji Kualitas Pangan Fungsional Untuk Balita	Material Maju	225,000,000
219	Sofa Fajriah	Pusat Penelitian Kimia	Sediaan Pangan Fungsional Dari Rumput Laut Hijau (Caulerpa Lentilifera) Sebagai Imunomodulator Pada Balita	Kesehatan Dan Obat	180,000,000
220	Soleh ST	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Konstruksi Sistim Pengadukan Equalization Tank Yang Efisien Energi	Energi	900,000,000

221	Sri Peni Wijayanti	Pusat Teknologi Agroindustri - BPPT	Optimasi Proses Produksi Minuman Fungsional Cereal Drink Berbasis Polifenol Dari Ekstrak Teh Hijau Unggul Seri Gambung Diperkaya Ekstrak Kopi Hijau Untuk Menurunkan Resiko Obesitas Pada Remaja	Pangan Dan Pertanian	87,500,000
222	Sri Sudadiyo	Pusat Teknologi Dan Keselamatan Reaktor Nuklir (PTKRN)	Pengembangan Desain Dan Analisis Keselamatan Struktur Reactor Pressure Vessel RDE (No. Wp Rujukan: 3.5)	Energi Dan Energi Terbarukan	100,000,000
223	Sri Yudawati Cahyarini	Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)- Puslit Geoteknologi	Tropical Climate Variability: Records From Geological Archives (This Proposal Is Part Of The “Phc Nusantara 2019 – Insinas, A Bilateral Cooperation Between Indonesia And France”	Kebencanaan	95,000,000
224	Sriyono Sriyono	Pusat Teknologi Dan Keselamatan Reaktor Nuklir (PTKRN)	Pengembangan Desain Proses Sistem Suplai Dan Pemurnian Helium RDE	Energi Dan Energi Terbarukan	100,000,000
225	Sukarsono	Pusat Teknologi Bahan Bakar Nuklir (PTBBN)	Pengembangan Sistem Reaktor Pelapisan Fluidized Bed Chemical Vapour Deposition (Fb-Cvd) Untuk Pembuatan Bahan Bakar Nuklir Partikel Terlapis RDE	Energi Dan Energi Terbarukan	180,000,000
226	Sukmanto Dibyo	Pusat Teknologi Dan Keselamatan Reaktor Nuklir (PTKRN)	Pengembangan Desain Proses Sistem Penanganan Bahan Bakar RDE	Energi Dan Energi Terbarukan	100,000,000
227	Suminto	Pusat Penelitian Dan Pengembangan Standardisasi. BSN	Pengembangan Standar Biodiesel B20 Mendukung Implementasi Diversifikasi Energi Nasional	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	250,000,000
228	Sunar	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional	Pengembangan System Komunikasi Dan Payload Uav Untuk Pemantauan Maritim	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	155,000,000
229	Sunarno	Universitas Gadjah Mada	Rancang Bangun Sistem Interpretasi Kebencanaan Berbasis Multi-Data Peringatan Dini Terpadu Bahaya Bencana Di Daerah Istimewa Yogyakarta Dan Jawa Tengah	Kebencanaan	700,000,000
230	Suprpto	Pusat Penelitian Dan Pengembangan Standardisasi	Pengembangan Standar Pangan Fungsional Tepung Mocaf Kaya Beta Karoten	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	200,000,000
231	Surono	Balai Penelitian Tanah	Aplikasi Cendawan Dark Septate Endophytes (Dse) Untuk Meningkatkan Produksi Tanaman Padi Di Bawah Cekaman Keasaman Dan Penyakit Blas (Pyricularia Oryzae) Di Lahan Rawa	Pangan Dan Pertanian	192,100,000

232	Susi Kusumaningrum	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Pembuatan Drug Reference Standard Antibiotika Natrium Sefotaksim Dan Natrium Seftriakson Untuk Substitusi Impor	Kesehatan Dan Obat	250,000,000
233	Suwarsono	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional	Pengembangan Fusi Data Satelit Penginderaan Jauh Optik, Sar, Gps, Dan/Atau Lidar	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	120,000,000
234	Suwoto	Pusat Teknologi Dan Keselamatan Reaktor Nuklir	Pengembangan Desain Dan Analisis Keselamatan Neutronik Reaktor Daya Eksperimental (Wp1.1)	Energi Dan Energi Terbarukan	100,000,000
235	Syarif Budhiman	Pusat Pemanfaatan Penginderaan Jauh	Pengembangan Model Pemanfaatan Data Penginderaan Jauh Multimisi Untuk Pemantauan Kualitas Perairan	Kemaritiman	190,000,000
236	Syarip	Badan Tenaga Nuklir Nasional	Pengembangan Prototip Reaktor Produksi Isotop Untuk Kedokteran Nuklir Berbasis Thorium Lokal	Kesehatan Dan Obat	210,000,000
237	Tamrin	Universitas Halu Oleo	Pengembangan Teknologi Pengolahan Limbah Kulit Biji Kakao Sebagai Kemasan Pangan Yang Ramah Lingkungan Dan Antibakteri	Material Maju	140,000,000
238	Tarwadi	Pusat Teknologi Farmasi Dan Medika	Evaluasi Senyawa Lipopeptida Sintetik Sebagai Penghantar Obat Berbasis Material Genetik	Kesehatan Dan Obat	250,000,000
239	Tatik Kartika	Pusat Pemanfaatan Penginderaan Jauh	Pemanfaatan Data Penginderaan Jauh Dalam Menganalisa Rehabilitasi Lahan Kritis Untuk Mendukung Ketahanan Pangan Pertanian Yang Berkelanjutan	Pangan Dan Pertanian	150,000,000
240	Teni Ernawati	Pusat Penelitian Kimia	Pemanfaatan Dan Pengembangan Senyawa Aktif Tanaman Kina Sebagai Kandidat Obat Diabetes Melalui Proses Studi Komputasi, Modifikasi Struktur Dan Uji Aktivasnya	Kesehatan Dan Obat	280,000,000
241	Tiny Agustini Koesmawati	Loka Penelitian Teknologi Bersih LIPI	Pengembangan Metode Uji Residu Pestisida Golongan Pyrethroid Dalam Produk Kakao Terfermentasi	Pangan Dan Pertanian	200,000,000
242	Titi Anggono	Pusat Penelitian Fisika	Investigasi Karakteristik Struktur Kerak Bumi Di Pulau Jawa Bagian Barat Berdasarkan Data Receiver Function Untuk Mitigasi Bencana Kegempaan	Kebencanaan	105,000,000
243	Titik Kartika	Pusat Penelitian Biomaterial	Pencegahan Penyakit Busuk Buah Kakao Menggunakan Agensia Alami	Pangan Dan Pertanian	125,000,000
244	Tiwit Widowati	Pusat Penelitian Bioteknologi	Pemanfaatan Produk Pupuk Organik Hayati (Poh) Unggulan LIPI Untuk Revitalisasi Tanaman Kakao Dan Manggis	Pangan Dan Pertanian	200,000,000

245	Tri Margono	Pusat Dokumentasi Dan Informasi Ilmiah	Pengambilan Kebijakan Bidang Pangan Fungsional Berbasis Biota Laut Untuk Lansia: Studi Sainstometrika	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	250,000,000
246	Tukiman	Pusat Rekayasa Fasilitas Nuklir-Badan Tenaga Nuklir Nasional	Pengembangan Desain Sistem Catu Daya Darurat Rdnk	Energi Dan Energi Terbarukan	194,000,000
247	Umi Hanifah	Pusat Pengembangan Teknologi Tepat Guna - LIPI	Pengembangan Alat Pencetak Pasta Dari Mocaf Dan Tepung Jagung Untuk Mendukung Teknologi Proses Pangan Fungsional	Pangan Dan Pertanian	223,000,000
248	Urip Perwitasari	Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia	Pengembangan Produk Minuman Berserat Dari Limbah Kulit Kakao Berbasis Pektin Dan Asam Sitrat Sebagai Pencegah Diabetes Dan Obesitas Pada Remaja	Pangan Dan Pertanian	205,000,000
249	Wahyu Bambang Widayatno	Pusat Penelitian Fisika	Pengembangan Struktur Spinel Lithium Titanat (Lixtiyoz) Dan Karbon Mesopori Berbasis Biomassa Sebagai Elektroda Anoda/Katoda Dalam Aplikasi Kapasitor Ion Lithium	Material Maju	190,000,000
250	Wawan Kosasih	Loka Penelitian Teknologi Bersih LIPI	Produksi Omega 3 Dari Ikan Reject (Ikan Yang Tidak Dikonsumsi) Secara Enzimatis	Pangan Dan Pertanian	96,000,000
251	Winda Nawfetrias	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi (BPPT)	Aplikasi Stimulan Berbasis Konsorsium Mikroba Untuk Peningkatan Ketersediaan Bibit Kentang	Pangan Dan Pertanian	200,000,000
252	Wisnu Jatmiko	Universitas Indonesia	Pengembangan Sistem Telehealth Cerdas Terintegrasi Berbasis Perangkat Portable Dan Big Data Platform Untuk Meningkatkan Pelayanan Kesehatan Di Indonesia	Kesehatan Dan Obat	600,000,000
253	Wiwiek Setyawati	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)	Pemanfaatan Data Satelit Untuk Pengembangan Sistem Deteksi Dini Kebakaran Gambut Dan Pemantauan Emisi Karbon Berdasarkan Ketinggian Muka Air Tanah Untuk Mendukung Decision Support System (DSS) Lingkungan Srikandi	Kebencanaan	201,480,000
254	Wuri Apriyana	Balai Penelitian Teknologi Bahan Alam LIPI	Pengembangan Produk Berbasis Tepung Pisang Kepok Dan Pati Temulawak Sebagai Makanan Sehat Untuk Menambah Nafsu Makan Anak	Pangan Dan Pertanian	159,000,000
255	Yanuar Prabowo	Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional	Pengembangan Sistem Komunikasi Uav Untuk Pemantauan Maritim	Teknologi Informasi Dan Komunikasi	150,000,000

256	Yati Maryati	Pusat Penelitian Kimia	Pengembangan Pangan Fungsional Berbasis Polifenol Dari Sayuran Dan Buah Terfermentasi Sebagai Pengikat Kolesterol Untuk Pencegahan Penyakit Degeneratif	Kesehatan Dan Obat	280,000,000
257	Yayan Heryana	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Sistem Utilitas Pilot Plant High Quality Biodiesel Kapasitas 1 Ton/Hari	Energi	1,070,000,000
258	Yoice Srikandace	Loka Penelitian Teknologi Bersih LIPI	Pengembangan Plastik Antibakteri Untuk Kemasan Produk Olahan Manggis	Pangan Dan Pertanian	93,000,000
259	Yosi Aristiawan	Pusat Penelitian Pengembangan Dan Standardisasi - BSN	Pengembangan Bahan Acuan Lindan Dan Alfa-Bhc Dalam Bahan Baku Pangan Fungsional (Kakao) Untuk Mendukung Sni 2323:2008/Amd1:2010	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	160,000,000
260	Yuli Sudriani	Pusat Penelitian Limnologi LIPI	Integrasi Teknologi Artificial Intelligent Untuk Optimasi Penyimpanan Air Pada Lahan Percobaan Sistem Irigasi Padi	Pangan Dan Pertanian	99,000,000
261	Yuliastuti	Badan Tenaga Nuklir Nasional	Pengembangan Desain Dan Analisis Hidrologi Tapak Rdnk	Energi Dan Energi Terbarukan	155,000,000
262	Yuniar Khasanah	Balai Penelitian Teknologi Bahan Alam, LIPI	Pengembangan Pangan Fungsional Kaya Antioksidan Dari Tepung Modified Cassava Flour (Mocaf) Untuk Penderita Diabetes Mellitus	Pangan Dan Pertanian	200,000,000
263	Yus Rama Denny M	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa	Design And Development Of Transparent Solar Cell Non-Silicon Based On Advance Material Ito Doped Al (Insno:Al)Thin Films For Sustaining Tropical Renewable Energy	Material Maju	195,000,000
264	Yusnita Rahayu	Universitas Riau	Implementasi Wearable Teknologi Pada Pemodelan Fleksibel Antena Untuk Pendeteksi Dini Kanker Organ Tubuh	Kesehatan Dan Obat	190,000,000
265	Yusnitati	Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi	Konstruksi Floating Tank Roof Reaktor 1 Dan 2 Pilot Plant Produksi Biogas Dari Pome Setara 700 Kw	Energi	1,012,900,000
266	Yusuf Nur Wijayanto	Pusat Penelitian Elektronika Dan Telekomunikasi (P2ET)	Sistem Cerdas Otomatis Pemisah Benda Asing Pada Proses Produksi Pengolahan Minuman Instan Untuk Meningkatkan Kualitas Dan Mewujudkan Keamanan Produk	Pangan Dan Pertanian	200,000,000
267	Yusup Hendronursit o	Balai Penelitian Teknologi Mineral	Pengembangan Fertilizer Dari Limbah Debu Basalt Untuk Meningkatkan Produksi Ubi Kayu Kaya Beta Karoten	Pangan Dan Pertanian	207,500,000
268	Yuyu Suryasari	Pusat Penelitian Biologi	Karakterisasi Agronomis Beberapa Aksesori Pisang Kepok Dan Pisang Madu Hasil Induksi Poliploid	Pangan Dan Pertanian	200,000,000

269	Zatil Afrah Athaillah	Pusat Penelitian Kimia LIPI	Pengembangan Metode Pengujian Glukosamin Dan Logam Berat Pada Bechedemer (Teripang Kering) Dan Olahannya Sebagai Bahan Dan Produk Pangan Fungsional	Pangan Dan Pertanian	220,500,000
B. PENUGASAN					
No.	Nama	Lembaga	Judul	Bidang Fokus	Pendanaan
1	Syamsuddin Haris	Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia	Kesiapan masyarakat menghadapi Pemilu 2019 tahap 1 wilayah 1 (Wilayah Sumatera dan Jawa Bagian Barat pada bulan Pebruari 2019)	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	600,000,000
2	Wawan Ichwanuddin	Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia	Kesiapan masyarakat menghadapi Pemilu 2019 tahap 1 wilayah 2 (Wilayah Jawa Bagian Tengah Timur dan Indonesia Bagian Tengah Timur pada Bulan Pebruari 2019)	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	600,000,000
3	Firman Noor	Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia	Kesiapan masyarakat menghadapi Pemilu 2019 tahap 2 wilayah 1 (Wilayah Sumatera dan Jawa Bagian Barat pada bulan Pebruari 2019)	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	600,000,000
4	Sarah Nuraini Siregar	Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia	Kesiapan masyarakat menghadapi Pemilu 2019 tahap 2 wilayah 2 (Wilayah Jawa Bagian Tengah Timur dan Indonesia Bagian Tengah Timur pada Bulan Pebruari 2019)	Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan	600,000,000