

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Penelitian	5
Gambar 2.1 Data Sistem Operasi yang digunakan di Indonesia	8
Gambar 2.2 Logo IOS 17	8
Gambar 2.3 Logo Android 14	9
Gambar 2.4 Design Thinking Framework	21
Gambar 2.6 Business Model Canvas	21
Gambar 2.7 Kerangka Teori	26
Gambar 3.1 Jenis Kelamin	33
Gambar 3.2 Rentang Usia	34
Gambar 3.3 Istilah Kesehatan Mental	34
Gambar 3.4 Edukasi Kesehatan Mental	35
Gambar 3.5 Frekuensi seberapa penting kesehatan mental untuk kehidupan sehari-hari	35
Gambar 3.6 mengungkapkan perasaan atau berbicara tentang masalah kesehatan mental	36
Gambar 3.7 Seberapa sering merasa stres dalam satu minggu terakhir	36
Gambar 3.8 Seberapa sering merasa cemas, gelisah, atau khawatir tanpa alasan yang jelas	37
Gambar 3.9 Presentase Gangguan tidur	37
Gambar 3.10 Seberapa Efisien Aplikasi <i>mobile</i> Kesehatan mental.	38
Gambar 3.11 logo Alodokter	38
Gambar 3.11 logo Riliv	39
Gambar 3.12 logo SAM	40
Gambar 4.1 Business Model Canvas (BMC)	54
Gambar 4.2 Value Propotion Canvas	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Matriks Perbandingan Data Pesaing.....	41
Tabel 3.2 Analisis Visual.....	43
Tabel 3.3 Analisis Wawancara	45
Tabel 3.4 Penarikan Kesimpulan.....	46