

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Bab ini akan menjelaskan beberapa pustaka yang digunakan sebagai dasar atau acuan yang digunakan dalam penelitian ini, dengan merujuk pada konsep "3C2S". Pustaka-pustaka yang dipilih mencakup karya-karya terkini dari berbagai bidang yang relevan, termasuk jurnal ilmiah, buku teks, dan artikel penelitian. Dalam konteks tinjauan pustaka, penelitian ini akan mengadopsi pendekatan "3C2S", yang mencakup langkah-langkah penting dalam menganalisis dan menyusun literatur. Konsep "3C2S", yang meliputi *Comparing*, *Contrasting*, *Criticizing*, *Synthesizing*, dan *Summarizing*, akan menjadi panduan utama dalam menyusun landasan kuat untuk menggambarkan kerangka teoretis[12].

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk tidak hanya memahami kontribusi masing-masing sumber terhadap pemahaman umum, tetapi juga untuk mengidentifikasi perbandingan, perbedaan, evaluasi kritis, sintesis, dan inti dari seluruh literatur yang relevan. Informasi yang diperoleh dari pustaka-pustaka tersebut, sesuai dengan tahapan "3C2S", akan memberikan fondasi yang kokoh dalam merumuskan kerangka teoretis yang komprehensif, serta membentuk pendekatan yang efektif terhadap pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan. Pada tinjauan pustaka yang dibahas diambil dari sepuluh jurnal yang terdiri dari tujuh jurnal nasional dan tiga jurnal internasional dengan jurnal sangat terkini yakni pada tahun 2022 serta jurnal yang terlama yaitu pada tahun 2019. Referensi dari sepuluh jurnal terdahulu mengenai pustaka-pustaka yang relevan dan proses analisis "3C2S" dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Kajian Pustaka

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
1	Pembangunan Aplikasi Perangkat Bergerak Konseling Online pada <i>Anxiety Disorder</i> berbasis <i>Android</i> menggunakan Metode <i>Personal Extreme Programming</i> [13].	Pada Jurnal ini membahas Aplikasi berbasis <i>Android</i> yang berguna untuk membantu orang yang sedang mengalami gangguan mental, sama seperti yang akan di lakukan oleh Penulis.	Membahas Pembangunan Aplikasi Bergerak dengan menggunakan Metode <i>Personal Extreme Programming</i> , sedangkan Penulis Merancang perancangan aplikasi Kesehatan Mental menggunakan metode <i>prototyping</i>	Perbaikan dalam tampilan antarmuka agar lebih <i>user friendly</i> .	Penulis menggunakan metode yang digunakan dalam penelitian yaitu Metode <i>Prototyping</i> agar dalam merancang suatu aplikasi kesehatan mental user dapat memiliki gambaran jelas aplikasi yang akan dibangun.	Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan tindakan prventif dan penanganan terhadap gejala gangguan keccemasan, mengatasi kesulitan dalam mencari layanan kesehatan mental, memberi kemudahan dalam melakukan konseling, mengedukasi pentingnya kesehatan mental, hingga membantu mencari pertolongan ketika keadaan darurat.
2	Perancangan Modul Konselor Pada Website Pahamee Menggunakan Metode <i>Extreme Programming</i> [14].	Pada Jurnal ini merancang modul konselor yang memiliki objek sama yaitu kesehatan mental pada saat Pandemi <i>Covid-</i>	Membahas Perancangan Modul Konselor pada Website Pahamee menggunakan Metode <i>Extreme Programming</i> ,	Perbaikan dalam memainkan warna pada website agar tampilan lebih menarik.	Penulis menggunakan metode yang digunakan dalam penelitian yaitu Metode <i>Prototyping</i> agar dalam merancang	Berdasarkan desain yang telah dibuat, website Pahamee telah dibuat dan melewati tahapan pengujian fungsi-fungsi umum yang dilakukan pada website Pahamee dan

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
		19.	sedangkan penelitian Peneliti menggunakan Metode Prototyping dengan berbasis Aplikasi.		suatu aplikasi kesehatan mental user dapat memiliki gambaran jelas aplikasi yang akan dibangun.	mengukur persepsi pengguna terhadap user experience untuk memastikan bahwa website Pahamee dapat diakomodasi, digunakan dan dilayani dengan baik, agar bermanfaat bagi pengguna.
3	<i>Cyber Library: Pengembangan Perpustakaan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Prototyping (Studi Kasus Universitas Nasional)</i> [15].	Pada Jurnal ini memiliki kesamaan yaitu pada Metodenya dengan Penulis yaitu menggunakan Metode <i>Prototyping</i> .	Penelitian ini membahas Pengembangan Perpustakaan <i>Online</i> berbasis Web, sedangkan Peneliti membahas Kesehatan Mental berbasis Aplikasi.	Perbaikan dalam tampilan yang lebih menarik lagi karena dibuat untuk mahasiswa.	Penulis menggunakan metode yang digunakan dalam penelitian yaitu Metode <i>Prototyping</i> agar dalam merancang suatu aplikasi kesehatan mental user dapat memiliki gambaran jelas aplikasi yang akan dibangun.	Aplikasi ini dapat membantu perguruan tinggi nasional khususnya pustakawan untuk mengolah data buku dan data kepesertaan online. Hal ini akan membantu anggota perpustakaan untuk menemukan berbagai jenis buku melalui katalog di website Perpustakaan Siber Universitas Nasional, dan juga dapat dipinjam melalui proses pendaftaran keanggotaan perpustakaan.

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
4	Desain Dan Penerapan Website Tata Kelola Percetakan Pada Cv Apicdesign Kreasindo Jakarta Dengan Metode <i>Prototyping</i> [16].	Penelitian ini membahas tentang desain dan penerapan website tata kelola yang memiliki Metode yang sama yaitu Metode <i>Prototyping</i> .	Jurnal ini membahas desain & penerapan website tata kelola percetakan pada CV APICDESIGN KREASINDO JAKARTA, sedangkan Peneliti membahas Aplikasi Kesehatan Mental pada mahasiswa dan mahasiswi ITTP.	Perbaikan dalam warna yang dipilih pada tampilan.	Penulis menggunakan metode yang digunakan dalam penelitian yaitu Metode <i>Prototyping</i> agar dalam merancang suatu aplikasi kesehatan mental user dapat memiliki gambaran jelas aplikasi yang akan dibangun.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem ini menghemat waktu konsumen saat memesan print karena konsumen hanya perlu mengirimkan data print melalui website.
5	Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Sulawesi Selatan Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode <i>Prototyping</i> [17].	Pada Penelitian ini merancang aplikasi <i>mobile</i> dengan menggunakan Metode <i>Prototyping</i> yang sama seperti Penulis.	Membahas rancangan sistem informasi pariwisata, sedangkan Peneliti merancang aplikasi kesehatan mental.	Perbaikan dalam warna tampilan dan penataan tempat yang kurang tepat.	Penulis menggunakan metode yang digunakan dalam penelitian yaitu Metode <i>Prototyping</i> agar dalam merancang suatu aplikasi kesehatan mental user dapat memiliki gambaran jelas aplikasi yang akan	Hasil dari penelitian ini adalah Sistem informasi yang dikembangkan menyediakan informasi pariwisata seperti tempat wisata, restoran, event, dan foto-foto destinasi wisata. Sistem yang dikembangkan dapat memberikan informasi pariwisata Pariwisata yang memberikan informasi tentang atraksi

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
					dibangun.	yang mungkin menarik bagi pengguna
6	Pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Desa Berbasis Web Dengan Metode <i>Prototyping</i> Pada Desa Learn [18].	Pada Jurnal ini membahas pengembangan sistem informasi dengan metode yang sama dengan peneliti yaitu Metode <i>Prototyping</i> .	Pada penelitian ini membahas pengembangan sistem informasi pelayanan desa berbasis web, sedangkan Peneliti melakukan penelitian rancangan aplikasi kesehatan mental berbasis <i>android</i> .	Perbaikan pada <i>user experience</i> lebih <i>userfriendly</i> karena berfokus pada pelayanan desa.	Penulis menggunakan metode yang digunakan dalam penelitian yaitu Metode <i>Prototyping</i> agar dalam merancang suatu aplikasi kesehatan mental user dapat memiliki gambaran jelas aplikasi yang akan dibangun.	Melalui Sistem Informasi Pelayanan Desa Leran yang memungkinkan warga Desa Leran lebih mudah mengakses informasi dan layanan tanpa harus langsung ke Kantor Desa Leran, informasi yang terdapat dalam sistem berbasis Web dan dapat diakses secara online juga. dapat mengaksesnya kapan saja.
7	Pembangunan Aplikasi Penjualan Hasil Panen Kelompok Tani untuk Konsumen Berbasis <i>Android</i> dengan Metode <i>Prototyping</i> (Studi Kasus:	Penelitian ini membahas pembangunan aplikasi berbasis <i>Android</i> dengan Metode <i>Prototyping</i> yang sama seperti Penulis.	Membahas tentang pembangunan aplikasi penjualan hasil panen kelompok tani untuk konsumen, sedangkan Peneliti membahas perancangan aplikasi kesehatan	Perbaikan dalam font yang digunakan pada tampilan <i>mockup</i> untuk lebih dipertegas dan warna yang digunakan pada font.	Penulis menggunakan metode yang digunakan dalam penelitian yaitu Metode <i>Prototyping</i> agar dalam merancang suatu aplikasi kesehatan mental user dapat	Implementasi sistem penjualan hasil panen kepada kelompok tani untuk konsumen menghasilkan sebuah aplikasi mobile jual beli hasil bumi berbasis Aplikasi seluler untuk kelompok rumah pertanian memiliki

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	Kelompok Tani Langgeng Mandiri) [19].		mental.		memiliki gambaran jelas aplikasi yang akan dibangun.	fungsi dasar seperti meningkatkan hasil dan mengonfirmasi pesanan. Aplikasi seluler konsumen memiliki opsi default untuk mengeksekusi pesanan tanaman dan membayar pesanan.
8	<i>Terms and conditions apply: Critical issues for readability and jargon in mental health depression apps</i> [20].	Pada Jurnal ini membahas tentang aplikasi kesehatan mental yang sama seperti Penulis.	Membahas aksesibilitas kebijakan privasi aplikasi dengan metode campuran yaitu menggunakan data kuantitatif dan kualitatif, sedangkan Peneliti membahas rancangan dengan metode <i>prototyping</i> .	Masih belum ada nya studi lanjut mengenai kebijakan privasi pada aplikasi mental yang dapat di retas.	Penulis menggunakan metode yang digunakan dalam penelitian yaitu Metode <i>Prototyping</i> agar dalam merancang suatu aplikasi kesehatan mental user dapat memiliki gambaran jelas aplikasi yang akan dibangun.	Penelitian ini menonaktifkan sebagian besar kebijakan privasi dan telah menunjukkan bahwa aplikasi kesehatan mental tidak berbeda dengan layanan lain. Kekhawatiran yang baru-baru ini dipublikasikan tentang berbagi data dari data lokasi yang tampaknya tidak berbahaya.
9	<i>Uptake and effectiveness of a self-guided mobile app</i>	Penelitian ini membahas kesehatan mental pada	Membahas tentang aplikasi kesehatan mental pada mahasiswa dengan	Masih belum ada studi lanjut mengenai cara untu menjangkau	Penulis menggunakan metode yang digunakan dalam penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan perlunya terus mencari cara untuk menjangkau mahasiswa

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	<i>platform for college student mental health</i> [21].	mahasiswa yang sama seperti Penulis.	metode wawancara, sedangkan penelitian membahas tentang aplikasi kesehatan dengan metode <i>prototyping</i> .	mahasiswa dan mendukung kesehatan mental dan kebugaran pada sisa pandemi <i>Covid-19</i> .	yaitu Metode <i>Prototyping</i> agar dalam merancang suatu aplikasi kesehatan mental user dapat memiliki gambaran jelas aplikasi yang akan dibangun.	dan mendukung kesehatan mental dan kesejahteraan mereka selama sisa pandemi COVID-19 dan seterusnya.
10	<i>Technology use and interest in digital apps for mental health promotion and lifestyle intervention among young adults with serious mental illness</i> [22].	Pada Jurnal ini membahas tentang aplikasi digital kesehatan mental pada orang dewasa muda yang seperti Penulis.	Membahas tentang aplikasi kesehatan dengan metode survei, sedangkan Peneliti membahas aplikasi kesehatan menggunakan metode <i>prototyping</i> .	Masih belum ada pertimbangan cara – cara untuk mendukung integrasi promosi kesehatan mental.	Penulis menggunakan metode yang digunakan dalam penelitian yaitu Metode <i>Prototyping</i> agar dalam merancang suatu aplikasi kesehatan mental user dapat memiliki gambaran jelas aplikasi yang akan dibangun.	Hasil dari penelitian ini Orang-orang muda dengan penyakit mental yang parah memiliki tingkat akses, penggunaan, dan minat yang tinggi terhadap teknologi. Ini menyoroti potensi intervensi digital terintegrasi untuk kesehatan mental dan fisik dalam kelompok berisiko tinggi' ini.

Kesimpulan dari Tabel 2.1. Kajian Pustaka diatas, bahwa metode yang digunakan yaitu prototyping dapat digunakan untuk merancang suatu aplikasi yang akan dibuat melalui beberapa tahapan. Aplikasi kesehatan mental pada berbagai jurnal yang membahas tema tersebut memiliki beberapa kekurangan yaitu pada segi *user friendly* dan warna yang dipilih. Keunggulan aplikasi yang akan dikembangkan adalah desain *user interface*, yang disesuaikan dengan kebutuhan user dari segi warna dan tampilan yang akan dirancang, dari beberapa jurnal, aplikasi yang dibuat hanya memasukan fitur konsultasi, sedangkan keunggulan aplikasi yang akan dikembangkan terdapat beberapa fitur diantaranya, list musik, fitur konsultasi, dan fitur *pop up* kata kata motivasi yang akan ditampilkan setiap harinya.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Kesehatan Mental

Kesehatan mental adalah suatu keadaan dimana seseorang tidak mengalami perasaan bersalah terhadap dirinya sendiri, memiliki estimasi yang realistis terhadap dirinya sendiri dan dapat menerima kekurangan atau kelemahannya, kemampuan menghadapi masalah-masalah dalam hidupnya, memiliki kepuasan dalam kehidupan sosialnya, serta memiliki kebahagiaan dalam hidupnya[23].

Menurut peneliti lainnya, pengertian kesehatan mental secara lebih komprehensif dan melihat kesehatan mental secara "positif". Federasi Kesehatan Mental Dunia (*World Federation for Mental Health*) merumuskan pengertian kesehatan mental sebagai kondisi yang memungkinkan adanya perkembangan yang optimal baik secara fisik, intelektual dan emosional, sepanjang hal itu sesuai dengan keadaan orang lain. Sebuah masyarakat yang sehat secara mental adalah masyarakat yang membolehkan anggota masyarakatnya berkembang sesuai kemampuannya[23].

Beberapa contoh gejala dan ciri-ciri gangguan mental adalah[5]:

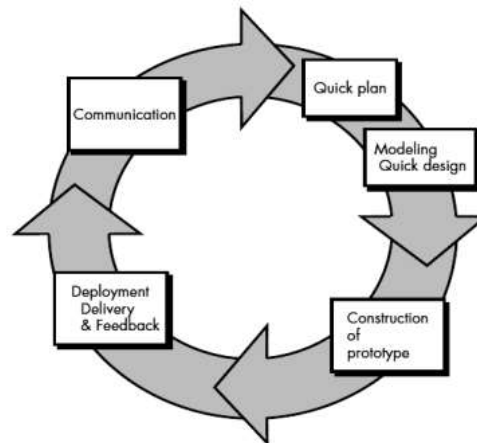
- a. Waham atau delusi, yaitu meyakini sesuatu yang tidak nyata atau tidak sesuai dengan fakta yang sebenarnya.

- b. Halusinasi, yaitu sensasi ketika seseorang melihat, mendengar, atau merasakan sesuatu yang sebenarnya tidak nyata.
- c. Suasana hati yang berubah-ubah dalam periode-periode tertentu.
- d. Perasaan sedih yang berlangsung hingga berminggu-minggu, bahkan berbulan-bulan.
- e. Perasaan cemas atau takut yang berlebihan dan terus menerus, sampai mengganggu aktivitas sehari-hari.
- f. Gangguan makan, misalnya merasa takut berat badan bertambah, cenderung memuntahkan makanan, atau makan dalam jumlah banyak.
- g. Perubahan pada pola tidur, seperti mudah mengantuk dan tertidur, sulit tidur, serta gangguan pernapasan dan kaki gelisah saat tidur.
- h. Kecanduan nikotin atau alkohol, serta penyalahgunaan NAPZA.
- i. Marah berlebihan sampai mengamuk dan melakukan tindak kekerasan.

2.2.2 Metode *Prototyping*

Prototyping ditemukan pada akhir 1980-an dimana metode ini digunakan untuk memproduksi komponen dan model prototipe. *Prototyping* adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan menggunakan metode ini *developer* dan *user* saling berinteraksi pada saat proses pembuatan sistem[24].

Metode *Prototyping* adalah metode pengembangan sistem dimana hasil analisa sistem langsung diterapkan kedalam sebuah model tanpa menunggu seluruh sistem selesai[9]. Penelitian ini menggunakan metode tersebut karena akan membuat perancangan aplikasi Insight Mental.



Gambar 2.1 Metode *Prototyping*[9]

Tahapan dalam metode *prototyping* diatas, dapat dijelaskan sebagai berikut [9]:

1. *Communication* adalah tahap yang dilakukan untuk mendapatkan data secara lengkap mengenai identifikasi masalah dan kebutuhan dari *user* .
2. *Quick Plan* adalah tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk dapat membangun *prototype* yang disesuaikan oleh *user*.
3. *Modeling Quick Design* adalah tahap ini dilakukan perancangan desain dengan menggunakan *united modeling language*, database, serta desain *userinterface*.
4. *Construction of Prototype* adalah tahap ini dilakukan pengerjaan pembuatan *prototyoe* dengan menggunakan bahasa pemrograman.
5. *Deployment Delivery & Feedback* adalah tahap terakhir dari tahapan metode *prototyping*, dilakukan setelah *prototype* telah jadi dan akan diserahkan ke *user* serta mendapatkan umpan balik dari *user*.

Adapun keuntungan dan kelemahan pada saat menggunakan Metode *Prototyping*[10]:

Penggunaan Metode *Prototyping* memiliki beberapa keuntungan:

- a. Menghemat waktu dan biaya pengembangan.
- b. Adanya keterlibatan pemilik sistem sehingga kesalahan sistem bisa diminimalisir dari awal proses.
- c. Membantu anggota tim untuk berkomunikasi secara efektif.

- d. Klien memiliki kepuasan tersendiri karena sudah memiliki gambaran dari sistem yang akan dibuat.
- e. Implementasi atau penggunaan sistem lebih mudah karena klien sudah tahu gambaran sistem sebelumnya.
- f. Kemudahan dalam memperkirakan pengembangan sistem selanjutnya.
- g. Memungkinkan klien untuk mempersiapkan perangkat lunak yang cocok dengan sistem yang akan dibuat.

Metode *Prototyping* memiliki beberapa kelemahan juga, seperti:

- a. Metode yang menghabiskan banyak waktu jika klien kurang puas ditahapan awal.
- b. Klien terus menerus menambah requirement, hal ini dapat menimbulkan penambahan kompleksitas pada proses pembuatan sistem.
- c. Sistem akan terhambat jika komunikasi kedua belah pihak tidak berjalan secara efektif.

Istilah *prototyping* menurut Preece, ada dua yaitu *low-fidelity prototyping* dan *high-fidelity prototyping*. *Lowfidelity prototyping* adalah sebuah *prototype* yang belum menggambarkan produk asli secara final. Penelitian ini menggunakan jenis *prototype High-fidelity prototyping* dimana *prototype* jenis ini menggunakan material yang diharapkan untuk menjadi produk final dan memproduksi lebih dari sekedar produk final[25].

2.2.3 Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah salah satu *tool/model* untuk merancang pengembangan software yang berbasis *object-oriented*. UML merupakan metode yang digunakan untuk memvisualisasikan suatu desain perangkat lunak dari sebuah sistem[26]. Dalam merancang aplikasi Insight Mental ini, peneliti menggunakan UML yang meliputi:

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram UML yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan actor[27].

b. *Activity Diagram*

Activity Diagram yaitu diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem[28].

c. *Class Diagram*

Class Diagram adalah jenis diagram struktur statis dalam UML yang menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan sistem *class*, atributnya, metode, dan hubungan antar objek[29].

d. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram adalah jenis diagram UML yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam suatu sistem dalam urutan waktu. Ini menunjukkan bagaimana objek saling berinteraksi dan mengirimkan pesan satu sama lain dalam suatu proses[30].

2.2.4 Metode *Black Box Testing*

Black Box Testing merupakan pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program untuk mengetahui apakah fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan *user*[11]. Ketika pengujian dilakukan dalam pengujian perangkat lunak, ada beberapa kelebihan dan kekurangan dapat diperoleh dari pengujian. Berikut kelebihan dan kekurangan dari *Black Box Testing*, yaitu[31]:

Metode *Black Box Testing* memiliki beberapa kelebihan, seperti:

- a. Penguji tidak harus memiliki pengetahuan tentang suatu bahasa pemrograman.
- b. Pengujian dilakukan berdasarkan sudut pandang pengguna. Hal tersebut dilakukan agar dapat menemukan inkonsistensi dalam perangkat lunak.
- c. Pengembang dan penguji memiliki ketergantungan satu dengan yang lainnya.
- d. Penguji tidak perlu memeriksa kode.

- e. Memungkinkan penguji dan pengembang bekerja secara independen tanpa mengganggu proses kerja satu sama lain.

Kekurangan Metode *Black Box Testing*, yaitu:

- a. Memiliki kemungkinan kesalahan tidak terdeteksi karena kurang teliti dan tidak adanya pengetahuan teknis.
- b. Ada bagian *back-end* yang tidak diuji sama sekali.
- c. Kemungkinan pengujian dilakukan kembali oleh programmer.

2.2.5 Tools

Tools yang akan digunakan yaitu Windows 10 Home Single, 64 bit, Lenovo Ideapad 3 akan digunakan untuk membuat rancangan *prototype*, sedangkan untuk pengimplementasian *prototype* aplikasi yang digunakan adalah Android Studio.

2.2.6 Aplikasi Insight Mental

Insight Mental atau Wawasan Mental adalah aplikasi kesehatan mental Insight yang artinya wawasan, I dalam kata Insight diubah menjadi titik koma yang memiliki arti tanda baca yang penting dan merupakan simbol yang tepat untuk mereka yang tengah berjuang[32]. Titik koma ini menjadi lambang sebuah gerakan kesehatan mental yang disebut Semicolon Project[33], sedangkan mental menurut kamus KBBI Mental adalah hal yang bersangkutan dengan batin dan watak manusia, yang bukan bersifat badan atau tenaga[34]. Singkatan aplikasi Insight Mental adalah IM, yang dapat diartikan juga diri sendiri.

Dapat diartikan bahwa Insight Mental ini merupakan aplikasi kesehatan mental yang berguna untuk menambah wawasan terhadap penggunaannya serta sebagai sarana untuk berkonsultasi mengenai masalah kesehatan mental yang sedang dialaminya. Dalam fitur aplikasi ini akan terdapat fitur list musik yang dapat menjadi salah satu pilihan jika ingin mengurangi kesehatan mental, fitur lainnya yaitu fitur untuk memberi *pop up* kata-kata motivasi setiap harinya.



Gambar 2.2 Logo Insight Mental

Arti dari logo aplikasi dari Gambar 2 ini, menggambarkan gelapnya hidup yang dialami, namun tetap ada cahaya terang yang akan membantu keluar dari gelapnya hidup. Logo memiliki arti lain dalam segi tampilan yaitu titik koma (;) yang melambangkan seseorang yang sedang melakukan perjuangan agar menjadi hidup yang lebih baik dan huruf menggunakan jenis font bertipe Bevan yang artinya kekuatan, font ini menggambarkan sesuatu yang kuat dan disukai semua orang[35].