

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Penggunaan teknologi informasi saat ini menjadi hal primer yang tidak dapat dilepaskan dari kegiatan sehari-hari. Pada masa pandemi covid-19 penggunaan gadget meningkat drastis dimana smartphone berperan sangat penting dan kebanyakan kegiatan dialihkan menjadi dalam jaringan (daring), hal ini membuat banyak orang berkompetisi untuk membuat aplikasi, baik itu aplikasi konferensi video maupun aplikasi kesehatan [1]. Aplikasi kesehatan mental adalah software yang berbasis perangkat seluler untuk memonitor dan manajemen gejala atau gangguan kesehatan menunjukkan bahwa aplikasi ini cukup efektif untuk memonitor atau memperbaiki gejala pada pasien dengan gangguan mental[7].

Penyebaran *Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)* dengan jumlah kasus serta jumlah kematian yang terus meningkat dan meluas hingga lintas negara hal ini berdampak pada semua aspek seperti, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan dan keamanan, serta kesejahteraan masyarakat di dunia. Dampak penyebaran *COVID-19* telah mengakibatkan terjadi keadaan tertentu sehingga perlu dilakukan upaya penanggulangan, salah satunya dengan tindakan pembatasan sosial berskala besar yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia. Undang-Undang yang mengatur tindakan tersebut pada Pasal 5 ayat (2) UUD 1945, UU Nomor 4 Tahun 1984 tentang Wabah Penyakit Menular, UU Nomor 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana, dan UU Nomor 6 Tahun 2018 tentang Keekarantinaan Kesehatan. Peraturan tersebut ditetapkan pada tanggal 30 Maret 2020[2]. *COVID-19* atau *Coronavirus Disease 2019* sendiri merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh SARS-CoV-2 [3]. Menurut Dr. dr. Fidiansjah, Sp.KJ.,MPH., Pandemi Covid-19 ialah pandemi berdimensi multisektor (Bio Psiko Social Spiritual) yang menyebabkan ketakutan dan kegelisahan karena banjirnya informasi asimetris dan *misleading* (Infodemi)[4].

Dampak dari pandemi *COVID-19* tidak hanya terdapat pada aspek sosial dan politik, salah satu aspek yang memiliki keterkaitan yang sangat erat adalah aspek kesehatan , salah satunya Gangguan Kesehatan Mental, khususnya pada

Mahasiswa. Contoh Gangguan Kesehatan Mental seperti depresi, stress, gangguan tidur, *bipolar*, melukai dirinya sendiri dan bahkan memiliki pikiran untuk mengakhiri hidupnya[5]. Kesehatan Mental adalah kondisi ketika batin dan watak manusia dalam keadaan normal, tenteram, dan tenang, sehingga dapat menjalankan aktivitas dan menikmati kehidupan sehari-hari[6]. Menurut Muhammad Fakhri Harisala, mahasiswa jurusan S1 Psikologi di Universitas Muhammadiyah Purwokerto, kesehatan mental adalah sehat secara psikis, bisa mengatur diri dari hal-hal yang terlalu menguras emosi. Menurut Ibnu Muharrom, mahasiswa jurusan S1 Psikologi di Universitas Muhammadiyah Purwokerto, kesehatan mental adalah bagaimana seseorang mampu mengkondisikan dirinya sendiri untuk bisa menerima keadaan dirinya baik itu sisi positif dan negatifnya. Menurut Deshinta Savira Ilmawati, mahasiswi jurusan S1 Psikologi di Universitas Gadjah Mada, kesehatan mental adalah dimana seseorang bisa mengetahui dan menerima segala yang ada pada dirinya dan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki, terlihat dari bagaimana dia berfungsi secara maksimal di masyarakat dan mengatasi masalah sehari-hari.

Gangguan kesehatan mental merupakan penyakit yang dapat mempengaruhi emosi, pola pikir, dan perilaku penderitanya. Adapun faktor yang menjadi sebab dari gangguan kesehatan mental yaitu adanya tekanan dari berbagai pihak baik itu teman, kerabat, hingga tekanan yang berasal dari pihak keluarga, sebab lainnya adalah kerusakan sel saraf otak, serta trauma yang sangat mendalam[5]. Faktor lain dalam literasi [7] menyatakan bahwa faktor yang dapat menyebabkan gangguan kesehatan mental adalah minimnya bersosialisasi hal ini dipicu oleh diberlakukannya pembatasan interaksi secara langsung (tatap muka).

Kementerian Kesehatan mencatat bahwa selama terjadinya pandemi Covid-19 ada sebanyak 277 ribu kasus gangguan kesehatan mental di Indonesia. Jumlah kasus itu mengalami peningkatan dibandingkan 2019 yang hanya 197 ribu orang. Menurut Dr. Ihsana Sabriani Borualogo, M.Si, dosen Psikologi Universitas Islam Bandung (Unisba) mengatakan bahwa “Masyarakat yang biasanya bersosialisasi secara tatap muka menjadi tidak memungkinkan dan hanya dapat bersosialisasi melalui *video call*”[7].

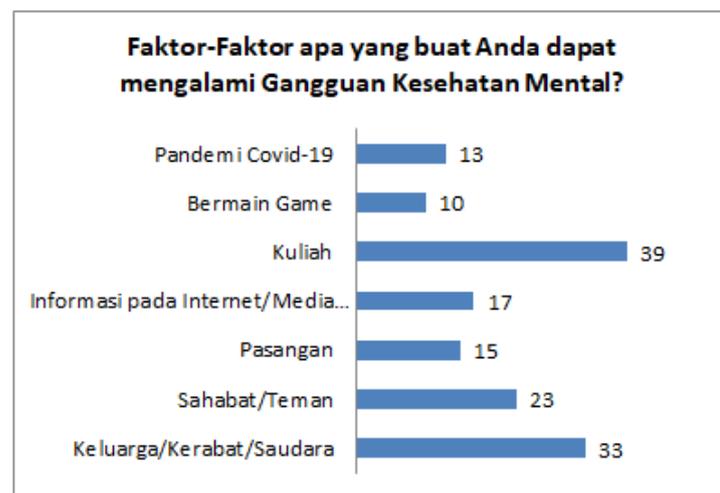
Institut Teknologi Telkom Purwokerto (ITTP) merupakan perguruan tinggi swasta dan satu-satunya institut di Jawa Tengah yang fokus pada pengembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi pada bidang Healthcare, Agro-Industry, Tourism, dan Small Medium Enterprise (HATS). Langkah ITTP dalam menanggulangi penyebaran virus *COVID-19*, salah satunya dengan mengeluarkan Surat Edaran yang berisi tentang upaya pencegahan penyebaran *Covid-19* dan instruksi kegiatan belajar mengajar online dalam kondisi darurat pandemi *Covid-19*[8]. Pada saat pandemi berlangsung ITTP sendiri belum memiliki aplikasi yang berkaitan dengan kesehatan mental untuk mahasiswa dan mahasiswinya. Berdasarkan kuesioner yang telah didapatkan mahasiswa dan mahasiswi ITTP membutuhkan aplikasi kesehatan mental ini sebanyak 89%.

Pada penelitian perancangan aplikasi Insight Mental, yang menjadi objek penelitiannya adalah mahasiswa dan mahasiswi ITTP. Kuesioner disebar menggunakan *google form*. Didapatkan 57 responden, dimana pada data tersebut terdapat: jenis kelamin, umur, dan pertanyaan-pertanyaan seperti “Apakah Anda pernah mengalami Gangguan Kesehatan Mental?”, “Faktor-Faktor apa yang buat Anda dapat mengalami Gangguan Kesehatan Mental?”, “Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi konsultasi tentang Kesehatan Mental Anda?”, “Bagaimana cara Anda untuk menghilangkan atau mengurangi Gangguan Kesehatan Mental Anda?”, “Menurut Anda, perlukah Aplikasi untuk mengurangi Gangguan Kesehatan Mental?”, dan “Jika Aplikasi Kesehatan Mental, perlu apa yang diperhatikan?”. Hasil penyebaran kuesioner dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1.1 Responden pernah mengalami atau tidak

Berdasarkan Gambar 1.1 menunjukkan bahwa responden rata – rata merasa ragu jika responden pernah mengalami gangguan kesehatan mental atau tidak dengan persentase 53% responden memilih “Mungkin”. Sementara itu responden ada pun yang mengetahui bahwa responden pernah mengalami dengan persentase 30% menjawab “Ya” dan 17% menjawab “Tidak”.



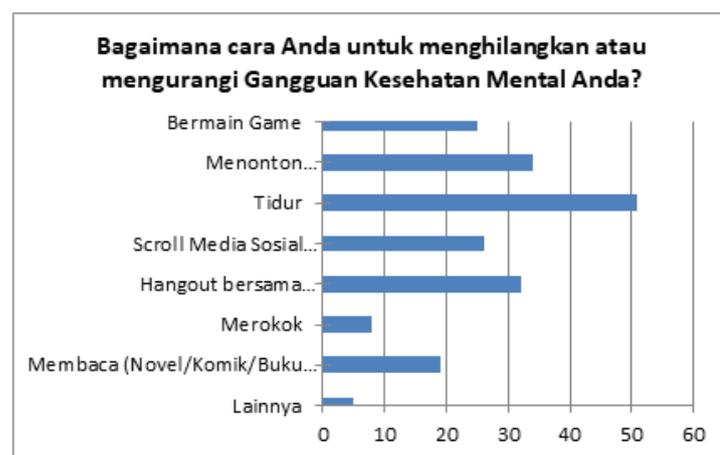
Gambar 1.2 Faktor yang dapat mempengaruhi Gangguan Kesehatan Mental

Berdasarkan Gambar 1.2 menunjukkan faktor-faktor yang dapat membuat responden mengalami gangguan kesehatan mental. Salah satu faktornya yaitu Pandemi Covid-19 dengan jumlah yang memilih 13 responden.



Gambar 1.3 Responden yang pernah menggunakan aplikasi konsultasi

Berdasarkan Gambar 1.3 didapatkan jumlah persentase sebanyak 89% responden belum pernah menggunakan aplikasi konsultasi tentang Kesehatan Mental. Sedangkan 11% lainnya pernah menggunakan aplikasi konsultasi.



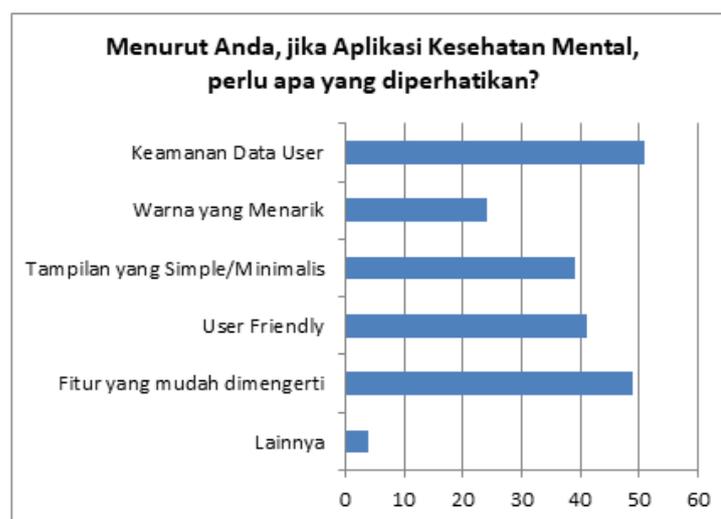
Gambar 1.4 Strategi Mengatasi Gangguan Kesehatan Mental

Gambar 1.4 menunjukkan bahwa cara responden dapat menghilangkan atau mengurangi gangguan kesehatan mental dengan cara “Tidur” dengan jumlah sebanyak 51 mahasiswa. Sebanyak 34 mahasiswa dengan cara melakukan aktivitas seperti “Menonton Film/Drama/Anime/Kartun” dan “Hangout bersama Sahabat/Teman-Teman/Keluarga” sebanyak 32 mahasiswa.



Gambar 1.5 Relevansi Aplikasi Kesehatan Mental

Berdasarkan Gambar 1.5 menunjukkan bahwa responden memerlukan Aplikasi untuk dapat mengurangi gangguan kesehatan mental dengan persentase 89% menjawab “Ya” dan 11% menjawab “Tidak”.



Gambar 1.6 Pertimbangan Aplikasi Kesehatan Mental

Gambar 1.6 mengatakan bahwa aplikasi kesehatan mental harus diperhatikan dalam aspek Keamanan Data User yang memilih sebanyak 51 mahasiswa. Aspek lainnya seperti, “Warna yang menarik” sebanyak 24 mahasiswa, “Tampilan yang Simple/Minimalis” sebanyak 39 mahasiswa, “User Friendly” sebanyak 41 mahasiswa, “Fitur yang mudah dimengerti” sebanyak 49 mahasiswa, dan Lainnya.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dijabarkan diatas bahwa mahasiswa dan mahasiswi ITTP (responden) belum mengetahui apakah responden mengalami gangguan kesehatan mental atau tidak. Faktor internal dan eksternal termasuk pada masa pandemi Covid-19 dapat memicu timbulnya gangguan kesehatan mental. Banyak mahasiswa dan mahasiswi yang belum pernah menggunakan aplikasi konsultasi tentang kesehatan mental, atas dasar tersebut sebagai tindakan untuk mengurangi gangguan kesehatan mental yang dirasakan oleh mahasiswa dan mahasiswi, melakukan kegiatan yang dapat menenangkan pikiran mereka atau sekedar menyalurkan hobi dari setiap individu. Mahasiswa dan mahasiswi memerlukan aplikasi kesehatan mental untuk memberikan edukasi mengenai kesehatan mental dan forum diskusi dengan ahli, disertai dengan perlindungan terhadap data privasi, dan *user friendly*.

Metode *Prototyping* merupakan metode pengembangan sistem dengan hasil analisa sistem yang diterapkan dalam sebuah model tanpa menunggu seluruh sistem selesai[9]. Kelebihan dari metode prototyping diantaranya dapat menghemat waktu serta biaya pengembangan, (adanya keterlibatan pemilik sistem sehingga kesalahan sistem bisa diminimalisir dari awal proses, membantu anggota tim untuk berkomunikasi secara efektif, klien memiliki kepuasan tersendiri karena sudah memiliki gambaran dari sistem yang akan dibuat, implementasi atau penggunaan sistem lebih mudah karena klien sudah tahu gambaran sistem sebelumnya, kemudahan dalam memperkirakan pengembangan sistem selanjutnya, dan memungkinkan klien untuk mempersiapkan perangkat lunak yang cocok dengan sistem yang akan dibuat[10].

Pengujian aplikasi Insight Mental menggunakan 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].

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas dapat dirumuskan bahwa sebagian dari mahasiswa dan mahasiswi ITTP belum memahami akan gangguan kesehatan mental yang sedang dialami.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berikut merupakan pertanyaan penelitian yang ingin dijawab meliputi:

- a. Bagaimana pengembangan aplikasi dapat membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa dan mahasiswi ITTP dalam gangguan kesehatan mental yang sedang dialami?
- b. Bagaimana pengujian fungsionalitas dari fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi?

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan:

- a. Menerapkan metode *prototyping* dalam pengembangan aplikasi.
- b. Mengetahui hasil pengujian fungsionalitas pada aplikasi menggunakan metode *black box testing*.

1.5. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki fokus untuk merancang aplikasi Insight Mental yang hanya sebatas:

- a. Penelitian ini menggunakan data yang diperoleh menggunakan kuesioner.
- b. Penelitian ini dilakukan pada Insititut Teknologi Telkom Purwokerto.
- c. Aplikasi Insight Mental dirancang hanya dalam versi Android.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diuraikan dalam penelitian ini:

- a. Dapat membantu menjadi acuan untuk dijadikan sebagai aplikasi kesehatan mental yang dapat diterapkan langsung kepada mahasiswa di ITTP.
- b. Membantu Mahasiswa dalam berkonsultasi dengan Psikolog ITTP.