

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Harapan hidup seseorang yang mengalami gangguan kesehatan mental memiliki umur yang lebih pendek sampai dengan 20 tahun dari orang pada umumnya. Setidaknya, Sekitar satu dari delapan orang di seluruh dunia hidup dengan satu atau lebih gangguan kesehatan mental. Dimana gangguan kesehatan mental ini menyumbang hampir 15% dari beban penyakit global, namun, hanya 2% dari pengeluaran kesehatan global dialokasikan untuk kesehatan mental. Terdapat kekurangan layanan, keterampilan, dan pendanaan untuk kesehatan mental, terutama di negara dengan penghasilan rendah dan menengah (LMIC) - di mana sekitar 80% dari semua orang dengan penyakit mental tinggal. Selain itu, pasien dengan kondisi kesehatan mental sering kali mendapatkan stigma kurang baik, yang mengakibatkan pengobatan yang terlambat, diskriminasi, dan pelanggaran hak asasi manusia (Kemna, 2023).

Indonesia menjadi salah satu negara yang menghadapi masalah kesehatan mental. Menurut *data* dari WHO Asia Pasifik, 2015, Indonesia menempati urutan terbanyak kedua kasus kesehatan mental setelah India yaitu 9.152.886 kasus atau 3,7% dari populasi. *Data* dari Survei Kesehatan Anak Nasional Indonesia (I-NAMHS) menunjukkan bahwa satu dari tiga dewasa muda di Indonesia mengalami masalah kesehatan mental, dan satu dari dua puluh dewasa muda di Indonesia setidaknya memiliki satu gangguan kesehatan mental dalam 12 bulan terakhir. Besarnya angka gangguan mental di Indonesia nyatanya tidak diikuti dengan sarana dan fasilitas kesehatan mental yang memadai. *Data* dari Kementerian Kesehatan Indonesia (KEMENKES) menunjukkan bahwa Indonesia hanya memiliki 33 rumah sakit jiwa yang tersebar di seluruh provinsi. dan terdapat 8 provinsi yang tidak memiliki rumah sakit jiwa. Ini dapat mengakibatkan telatnya penanganan yang mengakibatkan kondisi kesehatan mental menjadi semakin parah dan sulit

disembuhkan. Selain itu, hal ini juga dapat meningkatkan tingkat kematian akibat penyakit mental (Rahmatika, 2018). Untuk mengatasi permasalahan kesehatan mental ini, Happy.inc dengan memanfaatkan teknologi membuat dan membangun sebuah aplikasi android yang dinamakan “Happy” , yang bertujuan untuk mempermudah akses kesehatan mental.

Aplikasi “Happy” dilengkapi dengan ekosistem layanan konseling, dimana pengguna dapat melakukan konsultasi dengan psikiater secara langsung. Di lain itu terdapat fitur “Friends” , yaitu pengguna dapat berteman dengan sesama pengguna yang dapat digunakan sebagai teman cerita (curhat), ini sejalan dengan salah satu cara pengobatan kesehatan mental yaitu bercerita. Berbagi cerita kepada orang lain terkait masalah yang dihadapi secara signifikan mengurangi gejala depresi dan meningkatkan kesejahteraan subjektif partisipan. Proses berbagi cerita meningkatkan keterikatan sosial dan meredakan stres akibat sistem sosial yang mendukung (Abrahamson, 2020).

Dalam penggunaannya, fitur pada aplikasi “Happy” ada yang berbayar dan gratis, pada fitur berbayar pengguna diharuskan membayar dengan nominal tertentu untuk dapat menggunakan fitur tersebut. Pembayaran nantinya akan dilakukan di dalam aplikasi dengan menggunakan mata uang *virtual*. Mata uang *virtual* ini akan berbentuk koin, prinsip kerjanya sama seperti dunia nyata, penukarannya akan menggunakan uang asli, lalu dikonversikan ke mata uang *virtual*. Mata uang ini yang nantinya dapat digunakan untuk melakukan transaksi di dalam aplikasi.

Pembuatan dan pengembangan aplikasi ini akan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak yang mendukung pengembangan yang sistematis, cepat, dan fleksibel. Ini bertujuan agar proses pembuatan dan pengembangan aplikasi dapat terstruktur sesuai dengan kebutuhan pengembang.

Dengan kebutuhan di atas, metodologi scrum dipilih sebagai metode pengembangan aplikasi ini. Scrum digunakan karena proses pengembangan proyek yang cepat, proses pengembangan selalu dilakukan pengecekan dan perubahan yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan dan teknologi yang digunakan (*Flexibility*).

## 1.2 Perumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah diatas, masalah pokok yang akan dibahas adalah bagaimana aplikasi kesehatan mental dengan fitur ekosistem layanan konseling untuk berkonsultasi, berteman dan melakukan transaksi di dalam aplikasi dengan tujuan mengatasi gangguan mental dengan metode pengembangan metodologi scrum.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembangunan aplikasi ini adalah merancang dan membangun aplikasi dengan fitur ekosistem layanan konseling untuk berkonsultasi, berteman dan melakukan transaksi dengan metode pengembangan metodologi scrum.

## 1.4 Batasan Masalah

Agar pengerjaan tugas akhir ini menjadi lebih terarah dan mendapatkan hasil yang lebih spesifik, maka penulisan ini akan dibatasi dengan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini dibuat untuk mencegah dan mengobati penyandang penyakit gangguan kesehatan mental.
- b. Aplikasi yang dikembangkan memiliki batasan fungsi seperti layanan konseling, fitur berteman, dan mata uang *virtual*
- c. Dewasa muda dengan rentang usia 18 - 30 tahun merupakan target utama pengguna aplikasi ini
- d. Pengembangan aplikasi dengan berbasis android yang dikembangkan menggunakan bahasa *Dart* dan *PHP*.

### 1.5 State of The Art

Judul Jurnal	Pembahasan
<p>APLIKASI LAYANAN E-COUNSELING MENTAL HEALTH (MECARE) DENGAN PENDEKATAN AGILE SCRUM</p> <p><b>Peneliti</b> Sherina Natasya Sugandi, Fikri Ananda, Lena Magdalena, Muhammad Hatta</p> <p><b>Lokasi</b> Universitas Catur Insan Cendekia</p> <p><b>Tahun</b> 2022</p> <p><b>Nama Prosiding</b> Jurnal Digit</p> <p><b>URL Prosiding</b> <a href="https://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/294">https://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/294</a></p>	<p><b><u>Hasil Penelitian</u></b> Hasil penelitian dari jurnal ini adalah aplikasi konseling berupa <i>website</i> yang diakses oleh masyarakat Kota Cirebon untuk dapat melakukan kegiatan konseling secara online. <i>Website</i> ini nantinya dapat mempertemukan konseli (pasien) dengan konselor (psikolog). Dengan adanya aplikasi ini nantinya dapat memudahkan konseli dan konselor dalam melakukan kegiatan konseling secara <i>online</i></p> <p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian</u></b> Dijadikan Sebagai acuan dan referensi dalam pembuatan <i>Userflow</i> aplikasi.</p>
<p>RANCANG BANGUN APLIKASI SELULER PENYEDIA JASA PERAWATAN DAN KECANTIKAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER</p> <p><b>Peneliti</b> Jauzaa Maylia Suhendro, Made Sudarma, Duman Care Khrisne</p> <p><b>Lokasi</b></p>	<p><b><u>Hasil Penelitian</u></b> Hasil penelitian dari jurnal ini adalah aplikasi penyedia jasa perawatan kecantikan dengan menggunakan <i>framework</i> flutter dan sistem operasi android dengan tujuan memudahkan pengguna untuk mencari jasa perawatan dan kecantikan.</p> <p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian</u></b> Dijadikan Sebagai acuan dan referensi dalam pembuatan aplikasi menggunakan</p>

Universitas Udayana <b>Tahun</b> 2021 <b>Nama Prosiding</b> Jurnal SPEKTRUM <b>URL Prosiding</b> <a href="https://ojs.unud.ac.id/index.php/spektrum/article/download/75410/40279">https://ojs.unud.ac.id/index.php/spektrum/article/download/75410/40279</a>	flutter.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

Table 1.1. *State Of Arts*

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran secara umum mengenai permasalahan dan solusinya. Penyusunan ini diuraikan dalam beberapa pokok permasalahan yang terbagi dalam beberapa bab. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pembahasan pada bab ini yaitu mengenai pendahuluan penelitian yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup, *state of the art*, dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Pembahasan pada bab ini yaitu mengenai landasan teori penelitian yang terdiri dari teori dasar mengenai kesehatan mental, ekosistem layanan konseling (konseling, fitur berteman, dan mata uang *virtual*), dan metodologi scrum.

### **BAB 3 METODE PENELITIAN**

Pembahasan pada bab ini yaitu mengenai metodologi yang digunakan untuk mengerjakan penelitian ini, yaitu metodologi scrum.

### **BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pembahasan pada bab ini yaitu mengenai hasil dan pembahasan dari Rancang Bangun Aplikasi Kesehatan Mental Fitur Ekosistem Layanan Konseling Dengan Metodologi Scrum Di Happy.Inc.

## **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Pembahasan pada bab ini yaitu mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran yang diberikan untuk aplikasi yang akan dibangun nantinya.