

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan teknologi Sistem Informasi mempermudah banyak orang melakukan berbagai kegiatan sehari-hari. Kemajuan di dalam bidang Pendidikan, kesehatan, komunikasi, transportasi, dan lain-lainnya merupakan bagian dari contoh-contoh bahwa manusia semakin memerlukan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi sangat penting perannya bagi masyarakat.

Di bidang kesehatan terdapat beberapa aplikasi yang menawarkan layanan secara online bagi masyarakat, antara lain *halodoc*, *alodokter*, dan lain sebagainya. Aplikasi tersebut sangat dibutuhkan terlebih di era Pandemi Covid-19 saat ini. Penyakit yang disebabkan oleh virus ini tak butuh banyak waktu menginfeksi warga dunia sehingga semua kehidupan manusia dipaksa untuk berubah. WHO bahkan mengeluarkan imbauan untuk menjaga jarak fisik yang dikenal dengan istilah *physical distancing*. Salah satu hal yang mengalami perubahan karena pandemi COVID-19 ini adalah interaksi sosial antar manusia yang harus beralih dari interaksi langsung menjadi interaksi tak langsung, yaitu dengan melakukan komunikasi *online* [1].

Pandemi COVID-19 merupakan sebuah krisis global yang bukan hanya mengancam kesehatan masyarakat secara fisik, namun juga secara mental. Begitu banyak berita buruk yang diterima, membuat masyarakat cemas akan hidup diri mereka sendiri, keluarga, teman terdekat, dan bahkan lingkungan sekitarnya. Faktor lain yang dapat menjadi pencetus kecemasan di masyarakat pada masa pandemi COVID-19 adalah stres akibat isolasi sosial atau *physical distancing* pada Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Kecemasan berlebihan pada masa karantina dapat meningkatkan risiko ansietas, depresi, hingga gejala stres pascatrauma. Salah satu penyebab perasaan-perasaan negatif tersebut adalah keputusan yang timbul dari signifikansi krisis COVID-19 dan kurangnya

kemampuan masyarakat untuk membantu berkontribusi dalam penanganannya [2].

Kurangnya kesadaran dan pengetahuan masyarakat terhadap kesehatan mental cenderung membuat penderita penyakit mental menarik diri dari lingkungannya, serta merasa kurang mendapat dukungan dari lingkungan mereka karena kerap kali dianggap mengidap penyakit gangguan jiwa (ODGJ), hal ini juga memicu terjadinya *self harm* terhadap penderita penyakit mental.

Kesehatan mental atau kesehatan jiwa merupakan aspek penting dalam mewujudkan kesehatan secara menyeluruh. Kesehatan mental juga penting diperhatikan selayaknya kesehatan fisik. *There is no health without mental health*, sebagaimana definisi sehat yang dikemukakan oleh *World Health Organization* (WHO) bahwa "*health as a state of complete physical, mental and social well-being and not merely the absence of disease or infirmity.*" Kesehatan mental merupakan komponen mendasar dari definisi kesehatan. Kesehatan mental yang baik memungkinkan orang untuk menyadari potensi mereka, mengatasi tekanan kehidupan yang normal, bekerja secara produktif, dan berkontribusi pada komunitas mereka [3]. Tingginya kasus gangguan kejiwaan di seluruh dunia menjadi perhatian khusus para pemangku kepentingan yang terkait dengan kebijakan kesehatan mental. Pada tahun 2020 hari kesehatan mental sedunia datang disaat *Pandemi COVID-19*, WHO menetapkan "*Mental Health for All : Greater Investment-Greater Access*", sebagai tema hari kesehatan mental sedunia yang diperingati tiap tanggal 10 Oktober [4].

Salah satu hal yang bisa meringankan gangguan Kesehatan mental seseorang yaitu *support group* yang umumnya beranggotakan pengidap penyakit mental yang sejenis atau yang sudah dapat mengendalikan emosinya dengan baik, bertujuan untuk berbagi pengalaman dan membimbing satu sama lain dengan tujuan untuk pemulihan. Lalu psikoterapi atau terapi bicara yang memberikan media yang aman untuk pengidap dalam mengungkapkan perasaan dan meminta saran. Psikiater akan memberikan bantuan dengan membimbing pengidap mengontrol perasaan. Psikoreterapi beserta perawatan dengan menggunakan obat-obatan merupakan cara yang efektif untuk mengobati penyakit mental.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin merancang aplikasi edukasi, konsultasi dengan psikolog, dan forum yang membahas kesehatan mental antar penderita yang mengalami gangguan penyakit mental pada judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI “WECARE””**.



UNIVERSITAS
MIKROSKIL

1.2 Rumusan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka perlu dirumuskan masalah yang akan diteliti. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kurangnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat terhadap Kesehatan mental.
2. Dukungan moral yang tidak didapatkan di lingkungan keluarga menyebabkan kasus *bullying* terjadi terhadap penderita penyakit mental.

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan penulisan Tugas Akhir ini dibatasi sebagai berikut :

1. Aspek *User Interface* yang menjadi perhatian dalam penelitian ini antara lain : Beranda, Konsultasi, Profil, Pesan, Chat Dengan Dokter, Forum, List Dokter, Profil Dokter, Daftar Rumah Sakit, Artikel Kesehatan, Pengaturan, dan Tentang Aplikasi.
2. Aplikasi dirancang menggunakan *Figma* untuk menghasilkan desain antarmuka (*user interface*) maupun interaksi pengguna.
3. Antarmuka aplikasi memiliki 2 *user* yaitu pasien dan dokter.
4. Hasil dari tugas akhir ini berupa rekomendasi rancangan *user interface* atau proses *high fidelity prototype*.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian sangat penting karena sebagai penentu langkah-langkah yang akan ditempuh dalam penelitian. Adapun tujuan penelitian adalah untuk merancang *User Interface* aplikasi *mobile We Care* dengan menggunakan metode *Design Sprint*.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu dapat membantu memberikan rekomendasi *User Interface* aplikasi layanan kesehatan bagi para *developer*, sehingga dapat membantu pengguna yang membutuhkan aplikasi *We Care*.

1.6 Metodologi penelitian

Metodologi yang digunakan oleh penulis dalam tugas akhir ini adalah Metode *Design Sprint*, dimana metodologi ini digunakan untuk menyiapkan sebuah produk dengan mengedepankan tujuan dalam memvalidasi prototype dari produk yang akan dibuat.

Design Sprint dibagi dalam lima fase atau proses, yaitu *Make a Map & Choose a Target* atau *Understand*, *Sketch* atau *Diverge*, *Decide*, *Prototype*, dan *Test* atau *Validate*. Lima fase tahapan dalam *Design Sprint* dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Tahapan *Design Sprint*

a. Tahap 1 : *Make a Map & Choose a Target* atau *Understand*

Pada tahap ini akan memetakan masalah dan memilih bagian mana yang akan difokuskan. Penekanan proses ini memahami permasalahan secara mendalam mulai dari proses bisnisnya, target user dan teknologi yang akan digunakan serta masalah yang dialami setiap user sehingga dapat menjiwai permasalahan tersebut.

b. Tahap 2 : *Diverge*

Tahap ini merupakan fase lanjutan dari *fase Understand*, dimana dilakukan sesi untuk mengumpulkan berbagai macam jawaban dan solusi atas tantangan yang muncul dari masalah yang diidentifikasi sebelumnya. *Fase Diverge* dapat dilakukan dengan melakukan *Brainstorming* Ide untuk menyusun solusi. Tujuan dari fase ini adalah untuk mengeksplorasi alternatif solusi sebanyak mungkin,

terlepas apakah solusi tersebut realistis, fisibel, viabel atau tidak. Dengan mengeksplorasi alternatif sebanyak mungkin tersebut, sebuah tim sprint pada fase ini setidaknya memiliki banyak perspektif solusi.

c. Tahap 3 : *Decide*

Pada tahap ini, tidak lagi memecah-mecah ide atau membuat ide sendiri-sendiri. Tetapi, menggunakan teknik untuk memusatkan dan menyatukan semua ide menjadi satu ide utama. Memusatkan yang berarti menjadikan satu poin dan menggabungkan serta bersama-sama memiliki satu *goal*. Setelah menemukan ide atau solusi yang akan di implementasikan maka diperlukan membuat sebuah *storyboard*. *Storyboard* ini bertujuan untuk sebagai gambaran umum *prototype* untuk solusi yang akan diimplementasikan, sehingga bisa melihat masalah dan titik kebingungan sebelum *prototype* dibuat.

d. Tahap 4 : Buat *Prototype*

Pada tahap ini kita akan membuat *prototype* dari tahap sebelumnya dimana *prototype* tersebut akan divalidasi ke target *user* yang telah ditentukan diawal.

e. Tahap 5 : *Validate / Test*

yang terakhir adalah *Test*, dimana tim pengembang menguji apakah solusi yang diberikan benar-benar menyelesaikan masalah yang diidentifikasi sebelumnya. Fase *Test* dapat dilakukan dengan melakukan *testing interview* [5].