

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Android merupakan salah satu sistem operasi yang saat ini sedang berkembang di Indonesia bahkan di dunia, itu disebabkan karena Android merupakan platform mobile pertama yang lengkap (*Complete Platform*), terbuka (*Open Source Platform*) dan bebas (*Free Platform*), dikatakan demikian karena Android merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan tools dalam membangun software, dan dapat dikembangkan dengan bebas karena memiliki lisensi open source, Android sendiri menggunakan *Linux Kernel 2.6* sebagai sistem yang mengatur sistem *processing, memory, resource, drivers*, dan sistem-sistem operasi Android lainnya.

Android Market merupakan tempat dimana bisa mengunduh aplikasi-aplikasi baik gratis, trial dan berbayar. Pada aplikasi yang tersedia di Android Market memiliki banyak pilihan antara lain : Business, Education, Entertainment, Lifestyle, Music and audio, Sport, Social, Tools, dll. Bahkan tersedia pilihan Medical untuk aplikasi yang disediakan, begitu banyak pilihan aplikasi yang bisa diunduh dan dimanfaatkan.

Fokus ke aplikasi Medical yang tersedia di Android Market, banyak terdapat aplikasi yang dimana bisa membantu dalam hal kesehatan. Akan tetapi, belum begitu lengkap aplikasi medical yang tersedia di Android Market, salah satu yang belum ada adalah aplikasi tentang terapi penyembuhan Phobia terhadap

hewan tertentu. Jadi penulis memiliki ide untuk membuat sebuah aplikasi terapi penyembuhan bagi penderita Phobia hewan tertentu, Karena banyak dilingkungan sekitar dimana orang-orang yang memiliki Phobia terhadap hewan tertentu. Pembuatan aplikasi terapi merupakan sebuah aplikasi yang dimana mengimplementasikan sebuah jurnal penelitian terapi phobia dengan metode-metode terapi yang digunakan. Nantinya diharapkan berguna bagi para pengguna smartphone khususnya android, yang memiliki Phobia terhadap hewan tertentu bisa melakukan terapi penyembuhan dan juga sebagai alternatif penyembuhan tanpa harus datang ke Psikolog.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana membangun aplikasi terapi "Recovery Your Imagination" yang dibuat agar bisa digunakan untuk membantu proses terapi penyembuhan phobia?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan gabungan dua teknik terapi, yaitu terapi *Desensitisasi Sistematis Imajiner (DSI)* dan *Desensitisasi Sistematis In Vivo (DSIN)* .
2. Bahwa aplikasi yang penulis buat adalah sebagai alat atau media untuk membantu orang-orang yang memiliki phobia pada hewan Kecoa.
3. Software yang digunakan adalah Eclipse Helios IDE dengan bahasa pemrograman java platform Android.

4. Pengetahuan tentang ilmu psikologi yang penulis dapat adalah dari membaca artikel-artikel di internet, jurnal tentang Phobia dan konsultasi kepada psikolog.
5. Skala penilaian pada terapi yang digunakan sesuai dengan jurnal yang dipakai, sedangkan pada aplikasi yang dibuat sesuai dengan petunjuk psikolog yang dimana sudah melakukan konsultasi terlebih dahulu.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan S1 pada program jurusan teknik informatika STMIK 'AMIKOM' Yogyakarta.
2. Untuk mengembangkan dan memperbanyak aplikasi-aplikasi yang tersedia di Android market terutama di aplikasi Medical.
3. Untuk membantu orang yang mengalami gangguan Phobia agar bisa hidup normal seperti orang pada normalnya setelah menggunakan aplikasi terapi yang telah dibuat.
4. Dengan aplikasi terapi yang dibuat diharapkan membantu tugas Psikolog agar memudahkan dalam melakukan terapi pada orang yang mengalami phobia terutama pada phobia hewan kecoa.
5. Mensosialisasikan teknologi aplikasi smartphone android pada semua pihak.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Memperoleh gelar sarjana komputer pada STMIK 'AMIKOM' Yogyakarta.
2. Menciptakan aplikasi yang bisa membantu di bidang ilmu psikolog dalam melakukan terapi.
3. Menjadi tahu tentang pemrograman android yang dimana penulis bisa menjadi salah satu developer android.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian adalah :

1. Wawancara  
Wawancara dilakukan dengan bertemu dengan orang yang mengalami gangguan Phobia dan melakukan pengujian untuk menambah bahan penelitian.
2. Pustaka  
Mengumpulkan bahan-bahan referensi tentang phobia dari buku atau artikel yang ada di internet tentang phobia disamping itu juga mencari referensi tentang pemrograman Java platform Android.
3. Perancangan Program  
Merancang proses aplikasi yang nantinya bisa mempermudah membuat program berikutnya.
4. Pembuatan Program  
Proses pembuatan program berdasarkan pada rancangan program yang sudah dibuat.
5. Tahap Uji Program

Pada tahap ini membuktikan apakah aplikasi tersebut dapat berjalan dengan baik atau tidak, dan dapat digunakan sesuai dengan harapan.

#### 6. Pembuatan laporan

Menyusun laporan skripsi dari proses analisis secara sistematis sesuai dengan hasil perancangan.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisikan tentang penguraian mengenai dasar teori, software yang digunakan serta membahas gambaran umum tentang android, sekilas tentang Phobia dan terapi yang digunakan untuk penyembuhan Phobia pada hewan kecoa.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang analisis kebutuhan sistem, meliputi kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras dan juga menjelaskan mengenai rule perancangan sistem aplikasi terapi "Recovery Your Imagination", serta dengan rancangan diagram UML (Unified Modelling Language).

#### **BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL**

Bab ini berisi tentang pembahasan, hasil dari pengujian dan membuat kuisisioner dari aplikasi terapi yang telah dibuat.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini menerangkan tentang kesimpulan dan saran.

