

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat mengakibatkan dampak pada perubahan lingkungan dan informasi melalui berbagai media. Kemajuan teknologi pada saat ini memberikan sumber komunikasi dan informasi yang begitu luas dari apa yang belum diketahui oleh manusia. Faktor mobilitas yang tinggi menjadikan kebutuhan pengguna terhadap teknologi semakin kompleks, dengan begitu perkembangan teknologi diharapkan mampu memenuhi kebutuhan penggunanya. Salah satu kebutuhan yang penting bagi seorang manusia adalah kesehatan. Penggunaan teknologi digital yang semakin maju ini sudah banyak dimanfaatkan oleh fasilitas kesehatan untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, serta peningkatan mutu dalam pelayanan kesehatan.

Kemajuan teknologi ini memberikan dampak baik khususnya di dunia kesehatan pada masa sekarang. Penggunaan teknologi ini kerap digunakan tepatnya beberapa tahun terakhir ini untuk memberikan pelayanan secara *online* tanpa harus melakukan kegiatan tatap muka secara langsung. Salah satu penerapan teknologi digital ini yaitu pada pelayanan kesehatan mental.

Kesehatan mental merupakan suatu kondisi yang sama pentingnya dari kesehatan secara keseluruhan. Berdasarkan hasil survei *Indonesia National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS)*, sebanyak satu dari tiga remaja berusia 10-17 tahun di Indonesia memiliki masalah kesehatan mental dalam kurun waktu 12 bulan terakhir. Jumlah tersebut setara dengan 15,5 juta remaja di dalam negeri.[1] Menurut Kementerian Kesehatan Indonesia dan berdasarkan UU No. 18 tahun 2014, gangguan mental atau *mental illness* adalah suatu kondisi yang memengaruhi pemikiran, perasaan, suasana hati, perilaku, atau kombinasi diantara kondisi kesehatan tersebut.[2] Bahkan dalam kasus terburuk terjadi pada bunuh diri dengan angka kematian di Indonesia diprediksi menjadi yang tertinggi di Asia Tenggara. Faktor pemicu bunuh diri disebabkan banyak orang yang mengalami masalah kesehatan mental tidak memiliki tempat untuk berbicara tentang masalah

yang mereka hadapi. Keadaan mental yang terganggu tidak bisa dipandang sebelah mata. Kurangnya kesadaran dari diri penderita dan lingkungan sekitar, menyebabkan penderita gangguan mental masih banyak yang tidak menjalani perawatan medis. Disisi lain masih ada yang melakukan *self-diagnosing*, sedangkan diagnosa sendiri bisa menyebabkan kesalahan diagnosa yang berakibat kesalahan intervensi. Di Indonesia sendiri masih banyak yang menganggap bahwa masalah gangguan mental cenderung kearah stigma yang negatif.

Hal tersebut menjadikan seseorang tidak ingin berkonsultasi kepada psikolog. Adapun kendala yang di alami selain anggapan stigma sosial yang negatif, kendala keterbatasan waktu, kesulitan akses, kebutuhan privasi dan ketakutan untuk terbuka atau merasa terintimidasi. Tetapi seiring dengan perkembangan teknologi dan internet, banyak layanan kesehatan mental yang ditawarkan secara *online*, termasuk pemesanan konsultasi dengan psikolog melalui website.

Salah satu platform pengembangan perangkat lunak yang mendukung pengembangan *website* adalah *Flutter*. *Flutter* adalah *framework* pengembangan perangkat lunak lintas platform yang dikembangkan oleh Google. *Flutter* memungkinkan pengembang untuk membuat antarmuka pengguna yang menarik dan responsif dengan menggunakan satu kode sumber (*source code*) tunggal yang dapat digunakan untuk menghasilkan aplikasi untuk berbagai platform, termasuk *website*, *iOS*, *Android* dan *desktop*. Dalam penelitian ini pengembang hanya fokus untuk *platform website*, namun kedepannya *source code* pengembangan dapat digunakan untuk platform yang lain. Hal ini didukung oleh variasi *widget Flutter* yang dapat digunakan untuk menciptakan antarmuka pengguna yang adaptif, menarik dan responsif sehingga dapat membuat tata letak yang konsisten dengan mudah. Secara garis besar, *Flutter* memiliki kinerja yang baik untuk kebutuhan *website booking konsultasi*. Dukungan aktif dari komunitas pengembang juga berkontribusi pada peningkatan kualitas fitur dan kinerja yang meningkat dari tahun ke tahun.

Dari permasalahan yang terpapar, maka penulis melakukan **Analisis Pengembangan Website Booking Konsultasi Kesehatan Mental pada Prima**

Consultant Menggunakan Flutter. Pengembangan website ini bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan *booking* konsultasi kesehatan mental secara daring dengan para psikolog.

Dalam melakukan analisa pengembangan *website booking* konsultasi, penulis menggunakan metode Scrum sebagai metode penelitian. *Scrum* adalah kerangka kerja pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada pengelolaan proyek secara adaptif dan kolaboratif. Metode ini awalnya digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, namun kemudian telah diadopsi dalam berbagai bidang penelitian. Metode *Scrum* mendorong kolaborasi yang erat setiap anggota tim. Tim bekerja bersama dalam suatu siklus pendek yang disebut dengan *sprint*. Setiap *sprint* memiliki tujuan dan *deliverables* yang terukur. Hal ini membantu peneliti untuk tetap fokus pada pencapaian tujuan penelitian dalam periode waktu yang ditetapkan. Dengan membagi penelitian ke dalam *sprint-sprint* yang terukur, penulis dapat mengelola waktu dan sumber daya dengan lebih efisien. Selain itu Scrum juga mendorong evaluasi dan perbaikan yang berkelanjutan melalui siklus *feedback* yang teratur dengan melakukan *review* dan *retrospective* untuk mengidentifikasi apa yang telah berjalan dengan baik, apa yang perlu diperbaiki dan perubahan apa yang harus dilakukan pada *sprint* berikutnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu pokok permasalahan yang akan dipecahkan pada penelitian ini adalah "Bagaimana mengembangkan aplikasi *booking* konsultasi kesehatan mental pada Prima Consultant berbasis website menggunakan *framework flutter*?"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka dibuatlah batasan-batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Adapun batasan-batasan masalah tersebut antara lain:

1. Pasien dapat mendaftarkan *booking* konsultasi melalui website, kemudian

memilih tanggal, waktu dan media konsultasi yang akan digunakan seperti *Google Meet* atau *Zoom*.

2. Admin biro yang menentukan psikolog untuk pasien sesuai ketersediaan jadwal dan mengatur segala kebutuhan konsultasi.
3. Pemetaan fitur dalam aplikasi berdasarkan kebutuhan yang diajukan oleh biro, misalnya konsultasi kesehatan mental anak, konsultasi kesehatan mental remaja, konsultasi kesehatan mental dewasa dan lain-lain.
4. Informasi mengenai kesehatan mental disediakan oleh admin biro berupa artikel.
5. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *scrum*.
6. Pengembangan website menggunakan *framework flutter* dengan versi 3.7.1
7. Pengujian website menggunakan *alpha testing* dan *beta testing*.
8. Hasil akhir dari penelitian ini berupa website booking konsultasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah mengembangkan suatu sistem informasi kesehatan menggunakan media website untuk membantu pengguna mengatasi permasalahan kesehatan mental melalui biro psikologi Prima Consultant dalam hal media pembuatan *booking* dan konsultasi secara daring dengan psikolog.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dalam penelitian ini kepada beberapa pihak yaitu:

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Sebagai syarat menyelesaikan studi S1.
 - b. Sebagai suatu karya dari ilmu yang didapat selama perkuliahan dimana karya tersebut dapat bermanfaat untuk orang lain.
2. Manfaat bagi pengguna
 - a. Membantu pengguna supaya lebih efisien dan mempermudah dalam mendapatkan pelayanan kesehatan mental secara daring.
 - b. Menambah wawasan mengenai kesehatan mental.

- c. Terdapat riwayat konsultasi dan catatan digital yang sewaktu-waktu dapat di cek kembali.
3. Manfaat bagi biro psikologi Prima Consultant
- a. Menjangkau pasien yang lebih luas.
 - b. Membangun branding sebagai biro psikologi yang mempunyai *value* dan kredibel.
 - c. Mempermudah penjadwalan konsultasi psikolog.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penyusunan dan pembahasan skripsi sehingga mudah ditelaah, maka dalam penulisan laporan ini secara urut dibagi menjadi dalam 5 bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori - teori yang mendukung isi penulisan dan mendasari pembahasan secara detail. Referensi yang di ambil dari buku, jurnal, skripsi, artikel dan pengembangan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab 3 terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, rencana alur penelitian, alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian, pengumpulan data, rancangan sistem dengan *UML (Unified Modeling Language)*, metode penelitian yang digunakan *Scrum* untuk pengembangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan hasil dan pembahasan dari pengembangan sistem, metode testing dengan *alpha testing* dan *beta testing*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap website yang dibuat sebagai bahan peninjauan selanjutnya.