

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Coronavirus Disease 2019 atau lebih dikenal dengan sebutan COVID-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh virus SARS CoV-2, salah satu jenis dari corona virus yang dapat menyebar antara orang-orang melalui percikan (droplet). Sejak Maret 2020 lalu, World Health Organization (WHO) telah menyampaikan bahwa COVID-19 sebagai pandemi global. Berbagai macam cara telah dilakukan untuk menghentikan penyebaran virus tersebut dengan mengikuti protokol kesehatan, tidak panik, tetap menjaga kesehatan tubuh, menghindari keramaian atau menjaga jarak serta memperkuat imunitas tubuh. Adanya kebijakan dan peraturan yang dibuat oleh pemerintah demi menekan Masyarakat yang terkena COVID-19 seperti karantina wilayah dan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). Dalam waktu dekat, peraturan baru dibuat yang diberlakukan oleh pemerintah dan telah disampaikan kepada masyarakat yakni kebijakan *new normal* [1].

Selain kebijakan yang telah dibuat oleh pemerintah, diperlukannya feedback atau timbal balik dari masyarakat serta komitmen untuk dapat patuh terhadap kebijakan tersebut (Harirah & Rizaldi, 2020). Namun, Keadaan yang berubah secara tiba-tiba mengembangkan masyarakat tidak siap untuk menghadapi keadaan tersebut, secara psikis maupun fisik (Sabir & Phill, 2016). Kondisi atau keadaan dimana seseorang tidak mengetahui dengan pasti apa yang terjadi dan apa yang harus dilakukan bisa menjadi penyebab seseorang memiliki rasa kecemasan [2].

Kementrian kesehatan (KEMENKES) menyampaikan, angka gangguan kecemasan yang dialami oleh masyarakat mengalami kenaikan sebesar 6,8 persen selama masa pandemi COVID-19. Berdasarkan data KEMENKES sepanjang tahun 2020, sebanyak 18.373 jiwa mengalami gangguan kecemasan. Menurut dr Juzi Delianna, M.Epid, peningkatan persentase gangguan kecemasan dapat meningkat karena terjadi penurunan kunjungan rumah sakit dan hunian rawat inap

sebelum pandemi COVID-19. Namun ketika pandemi, pasien kembali mengalami fase kekambuhan, Berdasarkan kata data milik Persatuan Dokter Kesehatan Jiwa Indonesia (PDKJI) dalam lima bulan pertama pandemi COVID-19 disebutkan masalah psikologis terbanyak pada usia 17 sampai 29 tahun dan penduduk lanjut usia yang berusia diatas 60 tahun. [24]

Menurut American Psychological Association (APA), kecemasan merupakan keadaan emosi yang muncul saat sedang stress dan ditandai oleh perasaan tegang, pikiran yang mengembangkan individu merasa khawatir dan disertai respon fisik seperti jantung berdebar kencang, naiknya tekanan darah, dan lain sebagainya (Okazaki, 1997), (Beaudreau & O'Hara, 2009). Kecemasan ini juga dialami oleh para remaja, karena usia remaja masih labil dalam menghadapi kondisi-kondisi yang tidak terduga. Kondisi emosi remaja akan mudah terguncang seperti kecemasan berlebih, ketakutan akan tertular virus ini dan sebagainya (Dani & Mediantara, 2020)[3]. Salah satu cara untuk mengetahui gejala, penyebab dan penanganan kecemasan berlebih pada bidang teknologi yaitu dengan menggunakan sistem pakar.

Sistem pakar adalah sebuah sistem yang berusaha untuk mengadopsi pengetahuan manusia, dirancang untuk memodelkan kemampuan atau pengetahuan kedalam sebuah sistem untuk menyelesaikan sebuah masalah layaknya seorang pakar. Sistem Pakar adalah sistem berbasis komputer yang menggunakan pengetahuan, fakta, dan teknik penalaran dalam memecahkan yang biasanya hanya dapat dipecahkan oleh seorang pakar dalam bidang tersebut(Martin dan Oxman,1988) [4]. Dengan menggunakan sistem pakar, masalah yang hanya bisa diselesaikan oleh para ahli, sekarang masalah tersebut dapat diselesaikan oleh orang awam. Untuk para ahli, sistem pakar membantu aktivitas mereka sebagai asisten yang seolah-olah sudah memiliki banyak pengalaman. Oleh karena itu dalam penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi berbasis android untuk mendiagnosa kecemasan berlebih. Sistem pakar akan bekerja dengan menerima inputan berupa gejala yang dimasukan oleh pengguna kemudian sistem akan memberikan output berupa hasil dari gejala yang sebelumnya telah dimasukan oleh pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat dianalisis bahwa permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Apakah mengembangkan aplikasi Forward Chaining untuk Diagnosa Kecemasan Berlebih pada Remaja selama Pandemi berfungsi dengan baik dan support pada sistem operasi pada android?
- 2) Apakah mengembangkan aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai kecemasan yg diderita secara lengkap, benar, dan tepat sasaran

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian pembuatan aplikasi ini yaitu:

- 1) Aplikasi ini hanya dapat mencakup 1 gangguan mental yaitu gangguan kecemasan dan hanya membahas 5 jenis kecemasan
- 2) Aplikasi ini bersifat standalone yang berarti dapat diakses tanpa harus terkoneksi dengan internet.
- 3) Aplikasi ini tidak menggunakan database.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari laporan penelitian ini adalah pembuatan aplikasi ini dengan tujuan:

- 1) Membantu pengguna dalam memperoleh informasi tentang gangguan yang dialami agar dapat berkonsultasi lebih lanjut dengan pakar.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian dan perancangan ini, yaitu:

- a) Mengetahui lebih dalam tentang gangguan kecemasan dan informasi yang berkaitan dengan gangguan tersebut.

- b) Membantu dalam memberikan informasi terkait gangguan psikologi khususnya gangguan kecemasan berdasarkan gejala-gejala yang dialami oleh penderita.

1.6 Metode Penelitian

Dalam menjalankan penelitian ini, perlu menggunakan beberapa metode agar mencapai hasil yang diinginkan sebagai berikut

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1.6.1.1 Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab pada narasumber melalui tatap muka. Melibatkan perbincangan dengan pakar secara langsung guna mencari informasi penelitian dan mendapatkan data tentang kecemasan. Data pada penelitian ini telah melalui proses konfirmasi kepada psikolog bernama RA Dewi Prabasari V, S.Psi di Puskesmas Mlati 1

1.6.1.2 Metode Literatur (Sistem Pustaka)

Mengumpulkan data atau bahan referensi yang terdapat pada buku-buku atau literatur dan dari artikel serta jurnal di internet yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti.

1.6.2 Metode Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan untuk mengembangkan sistem. Proses perancangan dilakukan dengan pemodelan Unified Modeling Language (UML) yang berisikan Use Case Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram, Dan Activity Diagram.

1.6.3 Metode Pengujian

Pada tahap ini, peneliti menggunakan metode BlackBox Testing, pengujian metode ini dilakukan untuk menguji fungsi dari sebuah aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

- Bab I Pendahuluan, pada bab ini memberikan penjelasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian serta metode-metode penelitian yang diterapkan dilanjut sistematika penulisan.
- Bab II Landasan Teori, berisi konsep dasar dan teori-teori yang mendasari pembahasan yang diuraikan dalam tinjauan pustaka, dasar teori, konsep dan karakteristik.
- Bab III Metode Penelitian,
- Bab IV Hasil dan Pembahasan.,
- Bab V Penutup, berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang memberikan rangkuman selama proses penelitian dan kritik yang membangun.
- Daftar Pustaka