

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE "MENTAL HEALTH  
CARE" BERBASIS FLUTTER**

**SKRIPSI NON-REGULER  
JALUR PROFESIONAL MAGANG / MSIB**



**disusun oleh :**

**MUHAMMAD SYABDEWA**

**20.11.3438**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE "MENTAL HEALTH  
CARE" BERBASIS FLUTTER**

**SKRIPSI NON-REGULER  
JALUR PROFESIONAL MAGANG / MSIB**



**disusun oleh :**

**MUHAMMAD SYABDEWA**

**20.11.3438**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI NON-REGULER**

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE "MENTAL HEALTH CARE"  
BERBASIS FLUTTER**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Syabdewa**

**20.11.3438**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 November 2024

**Dosen Pembimbing,**

**Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302227**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI NON-REGULER**  
**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE "MENTAL HEALTH CARE"**  
**BERBASIS FLUTTER**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Syabdewa**

**20.11.3438**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 November 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Subektiningsih, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302413

Anna Baita, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302290

Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302227

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 19 November 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Muhammad Syabdewa**

**NIM : 20.11.3438**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE "MENTAL HEALTH CARE" BERBASIS FLUTTER**

Dosen Pembimbing : Eli Pujastuti, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 15 Oktober 2024

Yang Menyatakan,



Muhammad Syabdewa

## KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengawali kata pengantar ini dengan mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Berkat rahmat, petunjuk, serta kekuatan-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi non reguler ini dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi kelulusan Program Studi S1 Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Laporan ini juga merupakan hasil dari pelaksanaan Program MSIB Kampus Merdeka di PT. Marka Kreasi Persada, yang berlangsung selama lima bulan, mulai dari 16 Februari 2024 hingga 30 Juni 2024. Program ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman praktis di bidang teknologi informasi.

Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ungkapan terima kasih yang mendalam kepada semua yang telah memberikan kontribusi dalam perjalanan ini. Terima kasih kepada:

1. Bapak Prof, Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Muhammad Rudyanto Arief, M.T., selaku Dosen Pendamping Program (DPP).
4. Ibu Windha Mega Pradnya Dhuhita, M.Kom., selaku Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., selaku Koordinator MBKM Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Saya.
7. Orang Tua dan Keluarga Terima kasih atas doa, dukungan moril, serta bantuan materi yang tak henti-henti diberikan.

8. Mas Yudha Islami Sulistya, S.Kom., M.Cs. selaku Mentor di Alterra Academy, atas arahan, bimbingan, dan ilmu yang telah diberikan selama masa program.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta menjadi sumbangsih kecil bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi.

Yogyakarta, 15 Oktober 2024



Muhammad Syabdewa

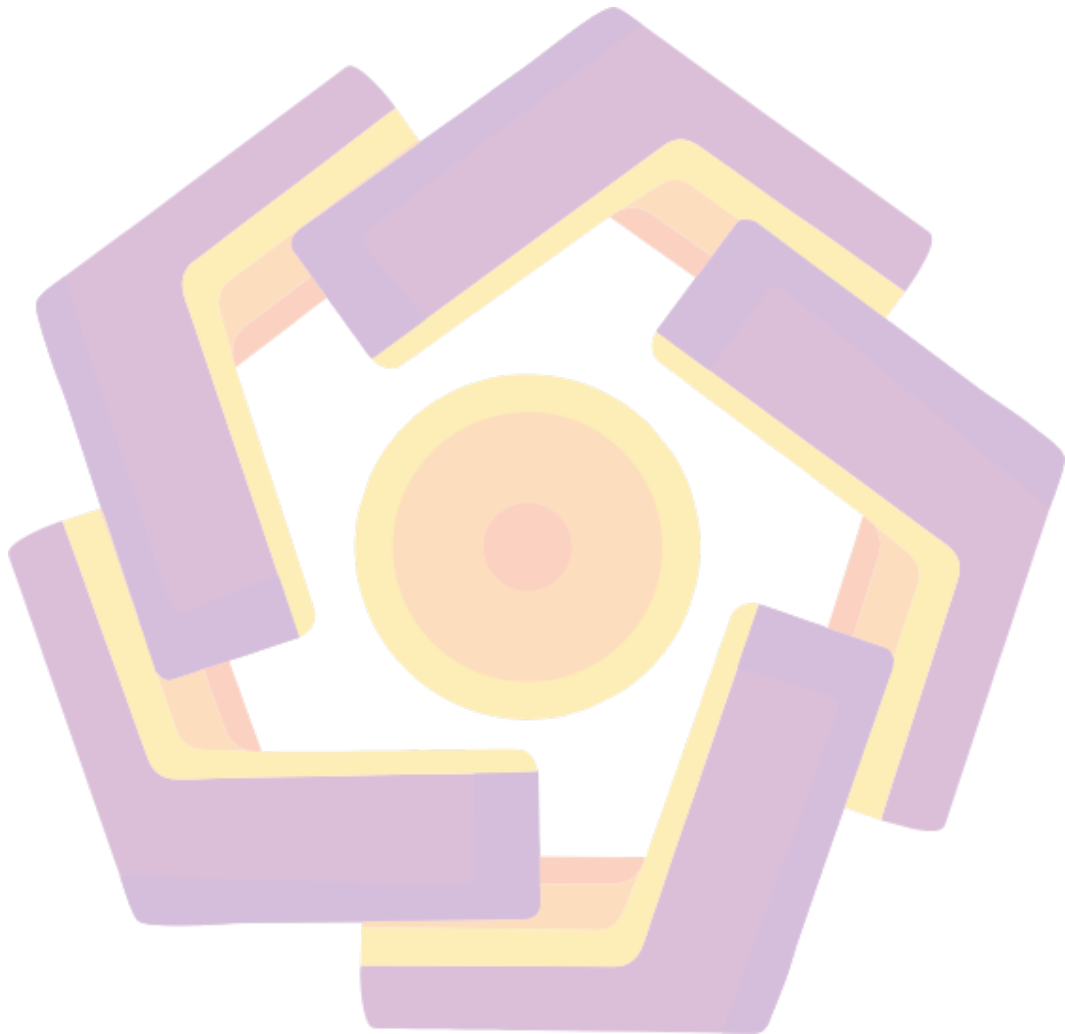
NIM 20.11.3438

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
INTISARI .....	xi
ABSTRACT .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	2
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Identitas tempat magang .....	3
1.6.1. Pengenalan Mitra .....	3
1.6.2. Struktur Organisasi .....	4
1.7. Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1. Tinjauan Pustaka .....	6
2.2. Landasan Teori .....	7
2.2.1. Android .....	7
2.2.2. Dart .....	7
2.2.3. Flutter .....	8
2.2.4. Visual Studio Code .....	8
2.2.5. Android Studio .....	9
2.2.6. Postman .....	9
2.2.7. API .....	9
2.2.8. Figma .....	10
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>	<b>11</b>
3.1. Alur Magang .....	11
3.2. Analisa kegiatan .....	13
3.3. Alur dan Analisis Perancangan Produk .....	15
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>19</b>
4.1. Hasil kegiatan .....	19

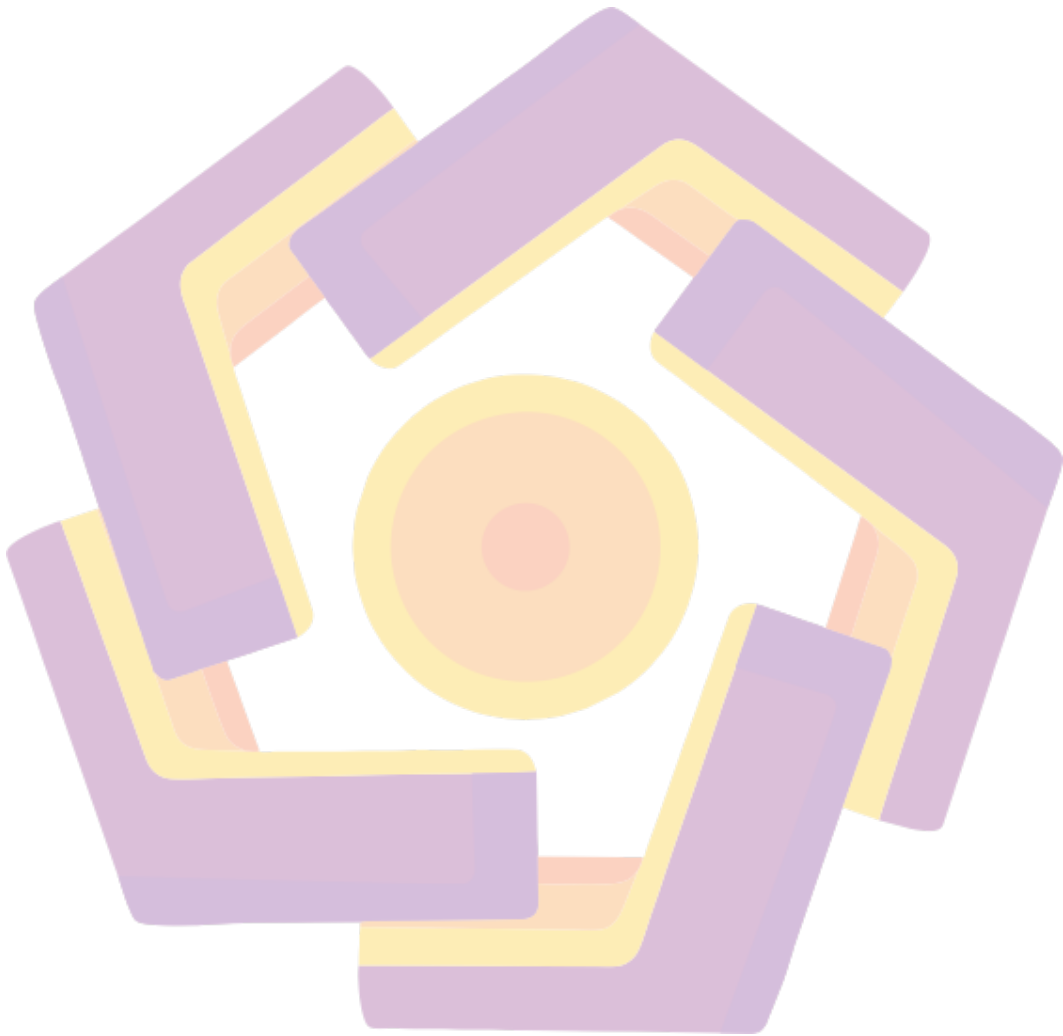


4.2. Hasil produk .....	20
BAB V PENUTUP .....	34
5.1. Kesimpulan .....	34
5.2. Saran .....	35
DAFTAR PUSTAKA .....	36
LAMPIRAN .....	37



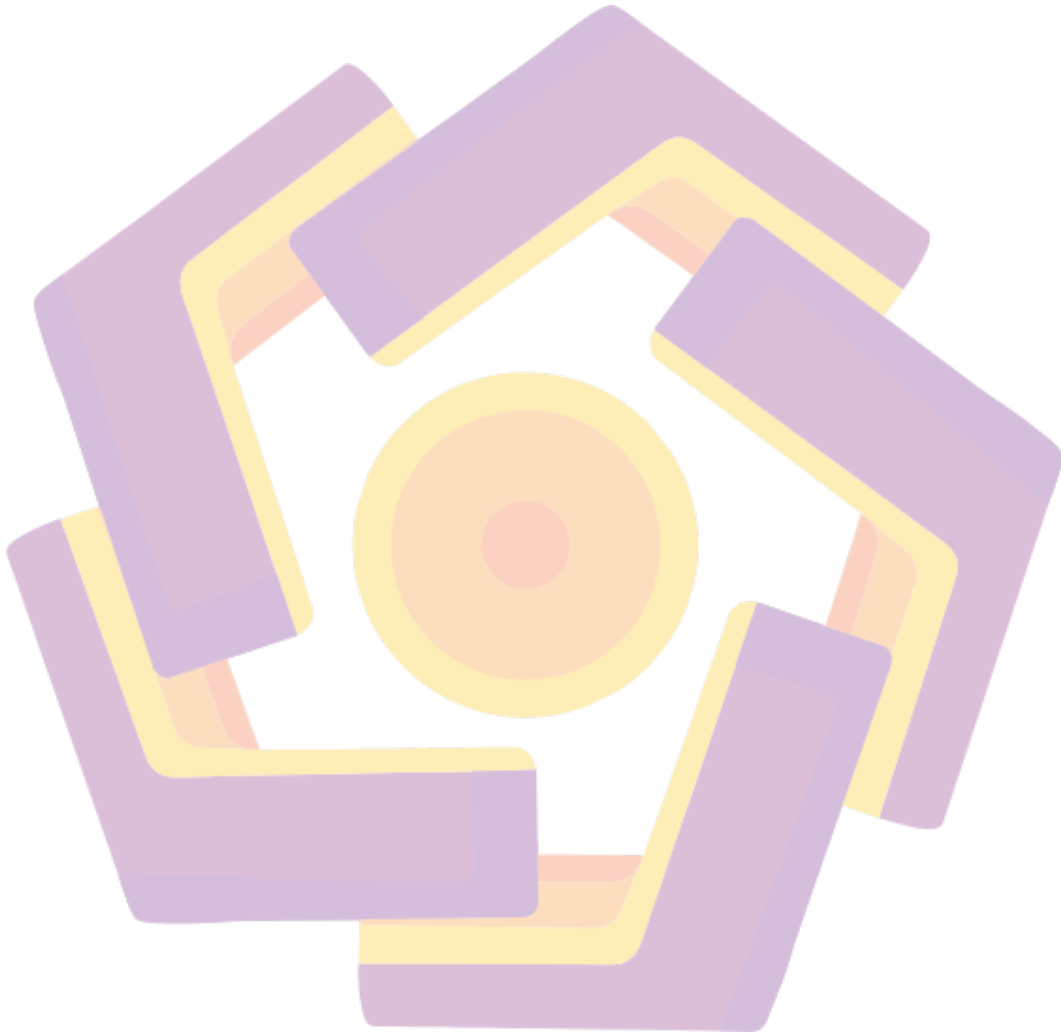
## DAFTAR TABEL

Tabel 4.2 Screenshot Aplikasi .....	22
-------------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur Organisasi .....	4
Gambar 2. Alur Magang .....	11
Gambar 3. Metode Scrum .....	15
Gambar 4. Backlog .....	17
Gambar 5. Timeline Perancangan Produk .....	18



## INTISARI

Kesehatan mental merupakan isu global yang semakin mendesak dengan meningkatnya jumlah individu yang mengalami gangguan seperti depresi dan kecemasan. Banyak orang masih enggan mencari bantuan profesional akibat stigma sosial yang ada. Sebagai mahasiswa Informatika yang peduli dengan kesejahteraan mental, penulis mengembangkan aplikasi mobile bernama "Mental Health Care" untuk menyediakan dukungan kesehatan mental yang mudah diakses dan user-friendly. Aplikasi ini dibangun menggunakan Flutter dengan manajemen state GetX. Fitur-fitur utama yang disediakan meliputi pelacakan suasana hati, forum diskusi, sumber daya untuk mencari bantuan profesional, serta meditasi dan artikel yang mendukung kesejahteraan mental. Proyek ini bertujuan untuk memberikan akses yang lebih mudah dan inklusif kepada berbagai alat dukungan kesehatan mental, mengurangi stigma sosial terkait kesehatan mental, dan mendorong pengguna untuk lebih peduli terhadap kesejahteraan emosional mereka. Aplikasi ini diharapkan dapat diluncurkan di platform Android dan iOS serta terus dikembangkan berdasarkan umpan balik pengguna untuk memberikan solusi yang efektif dalam manajemen kesehatan mental.

**Kata kunci:** Kesehatan Mental, Aplikasi Mobile, Flutter, GetX, Dukungan Emosional

## **ABSTRACT**

*Mental health is an increasingly urgent global issue, with a rising number of individuals experiencing disorders such as depression and anxiety. Many people are still reluctant to seek professional help due to the prevailing social stigma. As a Computer Science student concerned with mental well-being, I developed a mobile application called "Mental Health Care" to provide easily accessible and user-friendly mental health support. This application is built using Flutter with GetX state management. The main features include mood tracking, discussion forums, resources for professional help, as well as meditation and articles that support mental well-being. The project aims to provide easier and more inclusive access to various mental health support tools, reduce social stigma around mental health, and encourage users to be more mindful of their emotional well-being. This application is expected to be launched on Android and iOS platforms and will be continuously developed based on user feedback to offer an effective holistic solution in managing mental health.*

**Keywords:** *Mental Health, Mobile Application, Flutter, GetX, Emotional Support.*