

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kesehatan mental menjadi isu global yang mendesak, dengan meningkatnya jumlah orang yang mengalami gangguan seperti depresi dan kecemasan. Banyak individu enggan mencari bantuan profesional karena stigma sosial yang masih ada.[1] Sebagai mahasiswa Informatika yang peduli dengan kesejahteraan mental, penulis ingin memanfaatkan teknologi untuk menyediakan dukungan kesehatan mental yang mudah diakses dan user-friendly.

Untuk mengatasi masalah ini, penulis mengembangkan aplikasi mobile bernama "Mental Health Care" menggunakan Flutter dan state management GetX. Aplikasi ini menyediakan fitur seperti pelacakan suasana hati, forum diskusi, dan sumber daya untuk mencari bantuan profesional. Flutter memungkinkan pengembangan aplikasi yang berjalan lancar di berbagai platform, sementara GetX memberikan manajemen state yang efisien dan reaktif.[2]

Dampak dari produk ini diharapkan dapat memberikan akses mudah ke berbagai alat dukungan kesehatan mental. Pengguna dapat memantau kondisi mental mereka, mendapatkan saran tepat waktu, dan terhubung dengan profesional jika diperlukan. Aplikasi ini juga bertujuan mengurangi stigma seputar kesehatan mental dengan memberikan informasi akurat dan dukungan empatik.

Dengan demikian, proyek ini bertujuan untuk menyediakan solusi yang mudah digunakan bagi individu yang ingin mengelola kesehatan mental mereka, mengurangi stres, dan meningkatkan kesejahteraan emosional.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam pengembangan aplikasi "Mental Health Care" ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menyediakan akses yang mudah dan efisien bagi pengguna untuk mendapatkan dukungan kesehatan mental melalui aplikasi mobile?
2. Bagaimana aplikasi ini dapat memberikan akses cepat kepada pengguna untuk terhubung dengan profesional kesehatan mental saat diperlukan?

1.3. Batasan Masalah

Pengembangan aplikasi mobile "Mental Health Care" memiliki beberapa batasan, yaitu:

1. API untuk fitur login menggunakan Facebook dan Google belum dapat diimplementasikan pada tahap pengembangan ini.
2. Aplikasi akan dirancang dan dioptimalkan untuk perangkat Android saja, menggunakan framework Flutter, sehingga belum mendukung platform lain seperti iOS.
3. Aplikasi ini awalnya hanya tersedia dalam bahasa Indonesia, yang dapat membatasi aksesibilitas bagi pengguna yang tidak berbahasa Indonesia.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan aplikasi "Mental Health Care" ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan aplikasi mobile yang dapat menyediakan akses mudah dan efisien bagi pengguna untuk mendapatkan dukungan kesehatan mental.
2. Menyediakan fitur yang memfasilitasi pengguna untuk terhubung dengan profesional kesehatan mental secara cepat dan efektif.

3. Mengoptimalkan penggunaan teknologi Flutter dan GetX untuk menciptakan aplikasi yang responsif dan user-friendly di perangkat Android.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pengguna: Mempermudah akses ke dukungan kesehatan mental melalui aplikasi mobile yang mudah digunakan.
2. Bagi Profesional Kesehatan Mental: Menyediakan platform digital yang dapat membantu mereka terhubung dengan individu yang membutuhkan dukungan secara cepat dan efisien.

1.6. Identitas tempat magang

1.6.1. Pengenalan Mitra

A. Deskripsi Mitra

PT. Marka Kreasi Persada, yang dikenal dengan nama Alterra Academy, didirikan pada tahun 2018 sebagai platform pengembangan talenta teknologi di Indonesia. Perusahaan ini bertujuan untuk mencetak individu yang siap kerja di bidang teknologi informasi (IT) melalui program pembelajaran berbasis praktik. Berkantor pusat di Malang, Jawa Timur, PT. Marka Kreasi Persada (Alterra Academy) menawarkan berbagai program unggulan, seperti Immersive Program, ONE, Prakerja, dan Kampus Merdeka, yang dirancang untuk menjangkau peserta dari berbagai latar belakang, termasuk mereka yang tidak memiliki pendidikan formal di bidang IT.

Program-program yang disediakan tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan teknis yang relevan dengan kebutuhan industri, tetapi juga pengembangan kemampuan soft skill, seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama tim.

1.6.2. Struktur Organisasi



Gambar 1. Struktur Organisasi PT. Marka Kreasi Persada

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan isi laporan ini disusun sebagai berikut.

1) Bab 1 Pendahuluan

Bab ini mencakup beberapa sub bab, yaitu Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Identitas Magang, dan Sistematika Penulisan Laporan. Semua bagian tersebut berkaitan erat dengan proses pengembangan produk yang menjadi fokus dalam laporan ini.

2) Bab 2 Landasan Teori

Bab ini menyajikan Tinjauan Pustaka serta Landasan Teori yang mengacu pada penelitian-penelitian sebelumnya. Teori-teori yang dipaparkan digunakan sebagai dasar untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam pengembangan produk.

3) Bab 3 Metodologi

Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam pengembangan produk, yang mencakup alur kegiatan magang, analisis kegiatan, serta tahapan perancangan dan pengembangan produk. Penjelasan disusun secara sistematis untuk menggambarkan proses dari awal hingga akhir.

4) Bab 4 Pembahasan

Bab ini berisi analisis mendalam mengenai hasil yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan magang. Pembahasan mencakup hasil

kegiatan serta evaluasi terhadap produk yang dihasilkan selama masa magang.

5) Bab 5 Penutup

Bab ini menyajikan Kesimpulan dari seluruh proses pengembangan produk yang telah dilakukan, serta Saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut. Kesimpulan merangkum capaian utama, sementara saran difokuskan pada peluang perbaikan di masa depan.

6) Daftar Pustaka

Bagian ini mencantumkan semua referensi yang digunakan dalam penulisan laporan ini. Sumber-sumber tersebut meliputi buku, jurnal, artikel ilmiah, dan literatur lainnya yang relevan dengan topik pengembangan produk yang dibahas.

