

**PEMBANGUNAN APLIKASI MENTAL HEALTH BERBASIS
MULTIPLATFORM UNTUK KOMUNITAS SAKIT KRONIS
SPOONIESTORY**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh
RABIH SETI UTOMO
23.22.2511

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**PEMBANGUNAN APLIKASI MENTAL HEALTH BERBASIS
MULTIPLATFORM UNTUK KOMUNITAS SAKIT KRONIS
SPOONIESTORY**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh
RABIH SETI UTOMO
23.22.2511

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBANGUNAN APLIKASI MENTAL HEALTH BERBASIS
MULTIPLATFORM UNTUK KOMUNITAS SAKIT KRONIS
SPOONIESTORY**

yang disusun dan diajukan oleh

RABIH SETI UTOMO

23.22.2511

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Mei 2025

Dosen Pembimbing,



Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom
NIK. 190302276

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBANGUNAN APLIKASI MENTAL HEALTH BERBASIS
MULTIPLATFORM UNTUK KOMUNITAS SAKIT KRONIS
SPOONIESTORY**

yang disusun dan diajukan oleh

Rabih Seti Utomo
23.22.2511

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng
NIK. 190302329

Ferian Fauzi Abdulloh, M.
NIK. 190302276

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Mei 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rabih Seti Utomo
NIM : 23.22.2511

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Skripsi

Dosen Pembimbing : Ferian Fauzi Abdulloh, 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, 26 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Rabih Seti Utomo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, kasih sayang, dan kekuatan yang telah diberikan, skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Allah SWT

Yang senantiasa memberikan petunjuk, keberkahan, dan kekuatan dalam setiap langkah hidupku.

2. Komunitas Sakit Kronis Inspirasi & SpoonieStor

Kalian adalah sumber inspirasi, kekuatan, dan semangat. Terima kasih atas dukungan, cerita, dan kebersamaan yang tak ternilai harganya. Bersama kalian, aku belajar arti sesungguhnya dari perjuangan, harapan, dan saling mendukung.

3. Samantha Meliora Samosir

Yang telah memberikan *support* secara mental dan teman-teman baru saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Semoga karya ini dapat menjadi bagian kecil dari perjuangan bersama dan memberikan manfaat bagi semua.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pembangunan Aplikasi Mental Health Berbasis Multiplatform untuk Komunitas Sakit Kronis SpoonieStory". Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat akademik guna memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penelitian ini lahir dari kepedulian terhadap tantangan yang dihadapi oleh individu dengan kondisi sakit kronis dalam menjaga kesehatan mental mereka. Aplikasi yang dirancang diharapkan dapat menjadi solusi untuk mendukung komunitas SpoonieStory dalam meningkatkan kualitas hidup mereka melalui pendekatan teknologi.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom selaku pembimbing utama yang telah dengan sabar memberikan arahan, saran, dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
2. Orang tua, keluarga, serta teman-teman yang senantiasa memberikan dukungan moral dan doa selama masa studi penulis.
3. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan sistem informasi, khususnya dalam mendukung kesehatan mental melalui teknologi berbasis multiplatform.

Yogyakarta, 6 Januari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan	1
Halaman Pengesahan	2
Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi	3
Halaman Persembahan	4
Kata Pengantar	5
Daftar Isi	6
Daftar Tabel	8
Daftar Gambar	9
Daftar Istilah	11
Intisari	12
Abstract	13
Bab I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
Bab Ii Tinjauan Pustaka	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori	7
Bab Iii Metode Penelitian	13
3.1 Objek Penelitian	13

3.2	Alur Penelitian	13
3.2.1.	Identifikasi Isu Penelitian	15
3.2.2	Menentukan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Dan Tujuan Penelitian	15
3.2.3	Studi Literatur	15
3.2.4.	Pengumpulan Data	15
3.2.5.	Analisis	16
3.2.6.	Perancangan Sistem	16
3.2.7.	Implementasi.....	16
3.2.8.	Testing.....	16
3.2.9.	Kesimpulan Dan Saran	17
3.2.10.	Selesai	17
3.3	Analisis Kebutuhan.....	17
3.4	Kebutuhan Fungsional	17
3.3	Perancangan	18
3.3.6	Rancangan Struktur Tabel.....	31
Bab Iv	Hasil Dan Pembahasan.....	41
4.1	Pengumpulan Data	41
4.1.1	Hasil Wawancara	41
4.2	Implementasi.....	42
4.2.1	Implementasi Database	43
4.2	Pengujian.....	59
Bab V	Penutup	63
1.	Kesimpulan	63
2.	Saran	63
Referensi		65

DAFTAR TABEL

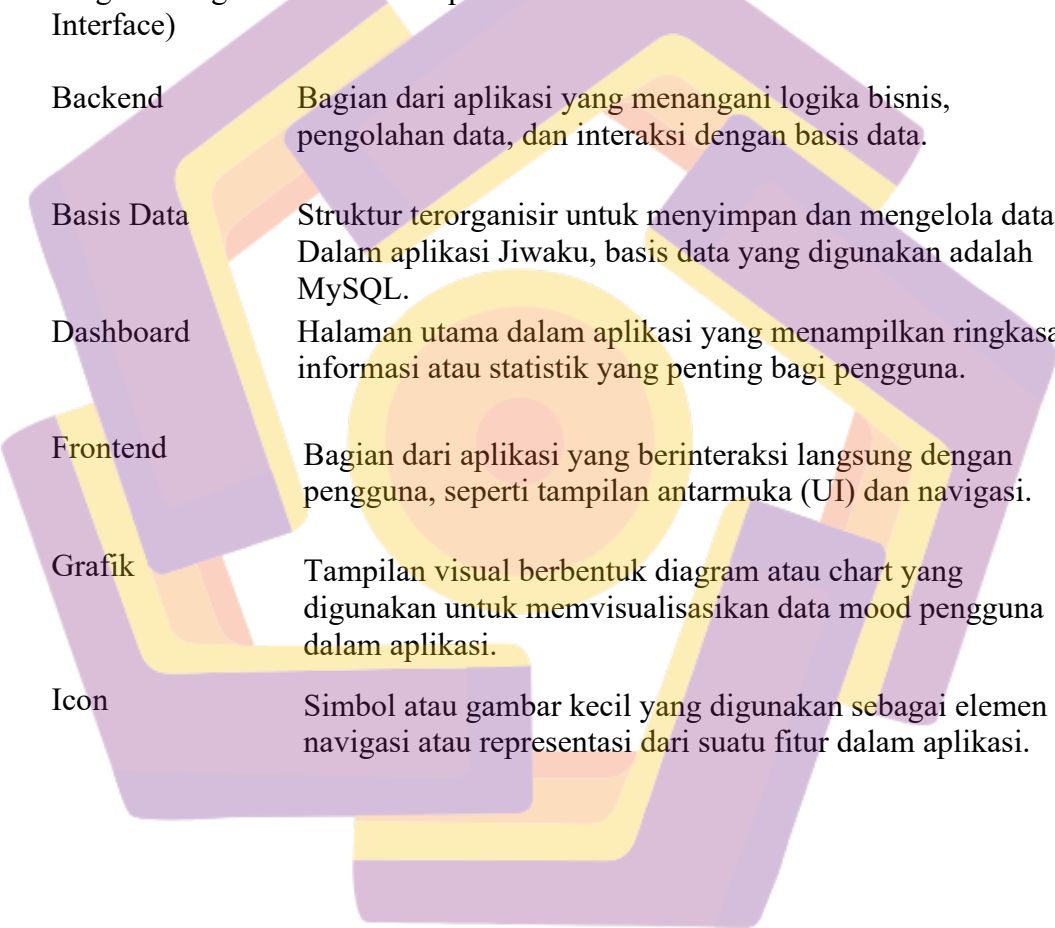
Tabel 2.1 Simbol pada Use Case Diagram	9
Tabel 2.2 Simbol pada Activity Diagram	11
Tabel 3.1 Kebutuhan	
Software.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Kebutuhan Brainware	18
Tabel 3.3 Use Case Login.....	19
Tabel 3. 4 Use Case Memperoleh Achievement.....	21
Tabel 3.5 Use Case Tambah Mood/Pencatatan Mood.....	23
Tabel 3.6 Use Case Registrasi Pengguna.....	24
Tabel 4.1 Hasil Black Box Testing.....	59
Tabel 4. 2 Daftar Hasil White Box Testing	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Halaman Utama Figma pada figma.com	8
Gambar 3.1 Rancangan <i>Use Case Diagram</i>	19
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Login	26
Gambar 3.3 <i>Class Diagram</i> Aplikasi.....	27
Gambar 3.4 Rancangan Sequence Diagram Alur Login.....	28
Gambar 3. 5 Rancangan Sequence Diagram Alur Registrasi	29
Gambar 3. 6 Rancangan Sequence Diagram Alur Tambah Mood.....	30
Gambar 3. 7 Sequence Diagram Alur <i>Achievement</i>	31
Gambar 3. 8 Desain Low Fidelity Halaman Login.....	32
Gambar 3. 9 Rancangan Antarmuka <i>Splash Screen</i>	33
Gambar 3. 10 Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Mood.....	34
Gambar 3. 11 Rancangan Antarmuka Halaman Audio Meditasi	35
Gambar 3. 12 Rancangan Antarmuka Halaman Home.....	36
Gambar 3. 13 Rancangan Antarmuka Halaman Daftar Meditasi	37
Gambar 3. 14 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Meditasi.....	38
Gambar 3. 15 Rancangan Antarmuka Halaman Profile.....	39
Gambar 3.16 Rancangan Antarmuka Halaman Onboarding	40
Gambar 3. 17 Tampilan Halaman Grafik Analitik	54
Gambar 4.1 Daftar Seluruh Table pada Database.....	43
Gambar 4. 2 Implementasi Table <i>moods</i>	44
Gambar 4. 3 Implementasi Table <i>meditations</i>	44
Gambar 4. 4 Implementasi Table <i>achievements</i>	45
Gambar 4. 5 Implementasi Table <i>user_achievements</i>	45
Gambar 4. 6 Implementasi tabel <i>users</i>	46
Gambar 4. 7 Implementasi Table <i>mood_categories</i>	46
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Splash Screen</i>	47
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman <i>Onboarding</i>	48
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Login	49

Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Registrasi	50
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Home	51
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Daftar Meditasi.....	52
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Pemutar Meditasi.....	53
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Detail Meditasi	55
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman <i>Profile</i>	56
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman <i>Achievements</i>	57
Gambar 4. 18 Implementasi Fungsi Login	58
Gambar 4. 19 Implementasi Kode Registrasi	59
Gambar 4. 20 Tampilan ketika diarahkan ke halaman <i>home</i>	60
Gambar 4. 21 Tampilan halaman login.....	60
Gambar 4. 22 Tampilan data <i>moods</i> yang telah tersimpan di aplikasi	60
Gambar 4. 23 Tampilan grafik.....	61
Gambar 4. 24 Implementasi fungsi login.....	61
Gambar 4. 25 Implementasi fungsi login.....	62
Gambar 4. 26 Implementasi fungsi registrasi	62
Gambar 4. 27 Implementasi fungsi tambah <i>moods</i>	62

DAFTAR ISTILAH



Aplikasi	Perangkat lunak yang dikembangkan untuk menjalankan fungsi tertentu pada platform tertentu (seperti Android atau iOS).
Achievement	Penghargaan atau pencapaian yang diberikan kepada pengguna setelah menyelesaikan aktivitas tertentu di dalam aplikasi sebagai bentuk motivasi.
API (Application Programming Interface)	Sekumpulan perintah, fungsi, protokol, dan objek yang digunakan oleh pengembang untuk berinteraksi dengan sistem atau platform lain.
Backend	Bagian dari aplikasi yang menangani logika bisnis, pengolahan data, dan interaksi dengan basis data.
Basis Data	Struktur terorganisir untuk menyimpan dan mengelola data. Dalam aplikasi Jiwaku, basis data yang digunakan adalah MySQL.
Dashboard	Halaman utama dalam aplikasi yang menampilkan ringkasan informasi atau statistik yang penting bagi pengguna.
Frontend	Bagian dari aplikasi yang berinteraksi langsung dengan pengguna, seperti tampilan antarmuka (UI) dan navigasi.
Grafik	Tampilan visual berbentuk diagram atau chart yang digunakan untuk memvisualisasikan data mood pengguna dalam aplikasi.
Icon	Simbol atau gambar kecil yang digunakan sebagai elemen navigasi atau representasi dari suatu fitur dalam aplikasi.

INTISARI

Jiwaku adalah sebuah aplikasi berbasis multiplatform yang dirancang untuk membantu komunitas penderita sakit kronis dalam meningkatkan kondisi kesehatan mental mereka melalui gamifikasi. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mencatat suasana hati, mengikuti meditasi yang disajikan melalui audio, serta menampilkan grafik untuk memantau kondisi mental mereka dari waktu ke waktu. Selain itu, Jiwaku dilengkapi dengan fitur gamifikasi berupa sistem pencapaian (*achievement*), yang memberikan penghargaan kepada pengguna saat mereka mencapai target tertentu, seperti mencatat suasana hati secara konsisten atau menyelesaikan sesi meditasi. Metode pengembangan perangkat lunak Agile digunakan untuk memastikan fleksibilitas terhadap kebutuhan pengguna, dengan framework React Native sebagai teknologi utama untuk pengembangan multiplatform dan Laravel sebagai backend yang didukung basis data MySQL. Dengan implementasi aplikasi ini, diharapkan anggota komunitas sakit kronis SpoonieStory dapat meningkatkan kualitas hidup mereka melalui dukungan yang berfokus pada kesehatan mental dan motivasi melalui metode gamifikasi.

Kata kunci: Penyakit Kronis, Multiplatform, React Native, Laravel, MySQL

ABSTRACT

Jiwaku is a multiplatform application designed to assist the chronic illness community in improving their mental health through gamification. This application enables users to record their mood, participate in audio-guided meditation, and display charts to monitor their mental state over time. Additionally, Jiwaku incorporates gamification features in the form of an achievement system, rewarding users for reaching specific milestones, such as consistently logging their mood or completing meditation sessions. The Agile software development method was employed to ensure flexibility and responsiveness to user needs, using the React Native framework as the primary technology for multiplatform development and Laravel as the backend supported by a MySQL database. With the implementation of this application, SpoonieStory's chronic illness community members are expected to enhance their quality of life through a focus on mental health support and motivation via gamification.

Keyword: Chronic Illness, Multiplatform, React Native, Laravel, MySQL