

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan mental merupakan aspek penting yang sering kali terabaikan, terutama bagi komunitas penderita penyakit kronis yang menghadapi tantangan emosional dan fisik dalam kehidupan sehari-hari [1]. SpoonieStory adalah komunitas sakit kronis yang berasal dari Bekasi dan terdiri dari pasien kanker, autoimun, gagal ginjal, dan berbagai penyakit kronis lainnya. Dalam komunitas seperti SpoonieStory, banyak anggota yang memiliki kondisi mental yang perlu diperhatikan, sehingga diperlukan suatu solusi inovatif untuk membantu mereka dalam menghadapi penyakit kronis yang mengganggu kesehatan mental mereka.

Salah satu cara untuk menjawab tantangan tersebut adalah pengembangan aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk mencatat suasana hati mereka. Fitur-fitur seperti *mood tracking* menggunakan emoji [2], gamifikasi, serta grafik pemantauan kondisi mental dapat membantu pengguna untuk lebih meningkatkan kesehatan mental mereka [3].

Dengan menggunakan pendekatan Agile dalam proses pengembangan perangkat lunak, aplikasi ini dirancang agar dapat beradaptasi dengan kebutuhan pengguna yang dinamis. Teknologi React Native memungkinkan pengembangan multiplatform secara efisien, sedangkan Laravel dan MySQL mendukung dalam pengelolaan data di sisi server. Pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan solusi yang relevan bagi komunitas SpoonieStory, sehingga mereka dapat mendapatkan kehidupan yang lebih berkualitas.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi mental health berbasis multiplatform menggunakan React Native yang memenuhi kebutuhan fungsional spesifik (pencatatan suasana hati, meditasi audio, gamifikasi) komunitas sakit kronis SpoonieStory?

2. Apa saja tantangan teknis utama dalam pengembangan fitur pemutar audio meditasi pada platform React Native dan bagaimana solusinya agar dapat berjalan lancar di berbagai perangkat?

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan-batasan masalah ini sebagai berikut:

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada komunitas SpoonieStory, sehingga hasil penelitian hanya berlaku untuk anggota komunitas tersebut dan tidak secara langsung mewakili komunitas lainnya.

2. Fokus Fitur Aplikasi

Penelitian hanya membahas fitur gamifikasi, audio meditasi, grafik aktivitas, dan sistem gamifikasi. Fitur tambahan lain seperti integrasi dengan perangkat wearable atau fungsi media sosial tidak dibahas.

3. Asumsi Penelitian

Asumsi yang digunakan adalah semua pengguna memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat mobile dan aplikasi yang berbasis Android atau iOS.

4. Parameter yang Diabaikan

Faktor-faktor eksternal seperti kondisi ekonomi, dukungan sosial, dan akses ke layanan kesehatan mental di luar aplikasi tidak dibahas dalam penelitian ini.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan aplikasi multiplatform berbasis React Native yang dirancang khusus untuk komunitas SpoonieStory sebagai solusi inovatif dalam memantau dan meningkatkan kesehatan mental.
2. Membuat fitur pencatatan mood yang mudah digunakan dan mampu menyimpan data secara real-time ke dalam basis data MySQL melalui backend Laravel.

3. Merancang dan mengimplementasikan sistem pencapaian (*achievement*) yang memberikan capaian kepada pengguna atas konsistensi dalam mencatat mood, sehingga meningkatkan motivasi pengguna.
4. Mengimplementasikan fitur pemutar audio meditasi yang stabil dan kompatibel di berbagai perangkat menggunakan React Native, serta mengatasi tantangan teknis yang muncul selama pengembangan.

5. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka meliputi studi literatur yang berisi tentang pembahasan hasil-hasil penelitian, dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi profil singkat objek penelitian, alur penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisikan analisis pengumpulan data, analisis masalah, kebutuhan sistem, perancangan basis data, perancangan desain antarmuka sistem, tahap pembuatan sistem, hasil pengujian sistem.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.