

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Masalah kesehatan mental di masyarakat masih menjadi masalah yang belum terselesaikan, baik di tingkat internasional maupun nasional. Di Indonesia sendiri isu kesehatan mental masih menjadi masalah yang harus mendapat perhatian khusus bagi semua kalangan. Menurut data dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018, lebih dari 19 juta penduduk Indonesia berusia 15 tahun mengalami gangguan mental emosional dan lebih dari 12 juta penduduk berusia lebih dari 15 tahun mengalami depresi [1], diperparah lagi dengan jumlah tenaga profesional untuk menangani kesehatan jiwa atau psikiater di Indonesia hanya berjumlah 1.053 orang, yang mana artinya setiap psikiater harus melayani sekitar 250 penduduk. Hal tersebut juga salah satu beban dalam upaya meningkatkan layanan kesehatan mental dan jiwa [2].

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era digital ini menjadi peluang yang sangat menjanjikan terutama untuk permasalahan ini. Integrasi pelayanan kesehatan mental dengan teknologi yang dilakukan secara optimal dapat menjadi solusi untuk meminimalisir kesenjangan dalam pelayanan kesehatan mental, selain itu juga akan menjangkau masyarakat lebih luas [3].

Maka dari itu dibuatlah aplikasi layanan konsultasi psikologi yang bernama Psikotalk. Psikotalk merupakan aplikasi layanan konsultasi psikologi untuk mempertemukan orang yang mengalami gangguan kesehatan mental dengan Psikolog profesional secara *online*. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam upaya mewujudkan kesehatan mental dimasyarakat. Namun untuk mewujudkan aplikasi yang dapat berjalan dengan optimal maka diperlukan sistem pengelolaan dari aplikasi tersebut selain itu juga dipelukannya *landing page* sebagai media promosi dan informasi terkait aplikasi Psikotalk. Pembuatan aplikasi Psikotalk ini menerapkan metode *Extreme Programming*.

Adapun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang berjudul "Perancangan Modul *Landing Page* Dan Pembayaran

Pada Website Pahamee Tentang Kesehatan Mental Menggunakan Metode *Extreme Programming*". Penelitian ini dilakukan oleh Layla Syiriani Ambarsari dkk pada tahun 2021. Hasil dari penelitian ini yaitu berupa sistem informasi *landing page* berbasis *website* yang berfungsi untuk menarik pengunjung untuk menggunakan aplikasi website Pahamee [4].

Hasil dari penelitian ini adalah implementasi antarmuka pengguna dari aplikasi Psikotalk berbasis *website*. Perancangan antarmuka pengguna pada aplikasi Psikotalk tersebut berupa *landing page* sebagai media informasi dan promosi serta *dashboard* admin untuk mengelola aplikasi Psikotalk. Perancangan antarmuka aplikasi *website* ini menggunakan *library React JS* berbasis *Typescript*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan diatas, dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu, "Bagaimana implementasi antarmuka *landing page* dan *dashboard* admin berbasis *website* yang sesuai dengan aplikasi "Psikotalk"?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah implementasi desain antarmuka *landing page* dan *dashboard* admin berbasis *website* yang sesuai dengan kebutuhan aplikasi Psikotalk sebagai prototipe.

## 1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan tugas akhir ini diperlukan ruang lingkup atau batasan untuk mempersempit pembahasan, maka dibuat batasan - batasan sebagai berikut:

- a. Website berupa *prototype* yang beberapa fitur belum bisa dijalankan dengan semestinya.
- b. Pembahasan hanya mencakup dari sisi *Frontend Web*, berupa implementasi atau *slicing* tampilan antarmuka dari desain yang sudah dibuat dan didesain oleh *UI/UX designer* tidak termasuk integrasi ke server.
- c. Aplikasi Psikotalk yang menjadi objek penelitian merupakan aplikasi yang dikelola langsung oleh PT. Media Kreasi Abadi.

- d. *Prototype website* dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Typescript*.
- e. *Prototype website* dibuat menggunakan *library* React versi 17.0.2.
- f. Dalam pembuatan *prototype website* menggunakan platform Node Js versi 16.13.2.
- g. Dalam penelitian ini menggunakan metode *extreme programming*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik, manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

- a. Sebagai prototipe desain aplikasi Psikotalk berupa *website*.
- b. *Website landingpage* sebagai media promosi terkait aplikasi Psikotalk.
- c. *Website dashboard* admin untuk mengelola atau manajemen aplikasi Psikotalk.

