

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan manusia bukan hanya soal fisik, akan tetapi juga mental. Perubahan yang dialami oleh masyarakat tentunya telah membawa dinamika gejala psikologis yang akan semakin meningkat di era modern sekarang ini. Salah satu yang menyebabkan naik turunnya gejala psikologis adalah tekanan hidup dan beberapa kejadian tertentu yang tidak biasa. Seiring berjalannya waktu, banyak hal berubah dan masing-masing individu harus menyesuaikan diri demi tercapainya kenyamanan dalam hidup bersosial. Terlebih masa muda adalah masa dimana banyak perubahan dan penyesuaian terjadi baik secara psikologis, emosional maupun finansial. Selain itu, teknologi adalah faktor lain yang ikut andil dalam kesehatan mental, contohnya adalah sosial media. Kita dapat menemui berbagai macam hal baik itu positif maupun negatif. Sosial media banyak menampilkan ilmu, wawasan, bahkan kehidupan orang lain. Gaya hidup yang berbeda bisa jadi mempengaruhi pola pikir serta kondisi psikologis, adanya pola pikir untuk menciptakan ekspektasi untuk memiliki apa yang orang lain miliki, seperti gaya hidup, harta benda, dan lain-lain.

Salah satu gejala psikologis yang dirasakan oleh masyarakat adalah *Anxiety Disorder* atau Gangguan Kecemasan. Berubahnya kesehatan mental dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Lambat laun, banyak yang sadar akan pentingnya kesehatan mental serta tidak takut untuk bersuara atas apa yang sebenarnya dirasakan. *Anxiety Disorder* atau Gangguan kecemasan adalah gangguan kesehatan mental yang menyebabkan penderitanya memiliki kecemasan berlebihan yang diikuti oleh rasa takut dan khawatir terhadap suatu hal yang akan berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Gangguan kecemasan tersebut dapat menyerang penderita secara tiba-tiba di keadaan tertentu. Maka dari itu, penulis bermaksud membuat sebuah aplikasi yang akan membantu para penderita gangguan kecemasan. Aplikasi tersebut akan membantu pengguna untuk mengetahui gangguan kecemasan apa yang diderita sebagai upaya

pertolongan pertama karena di masa pandemi sekarang masyarakat dilarang untuk berkegiatan keluar rumah, termasuk untuk menemui ahli atau psikolog.

Aplikasi tersebut bernama “*Mental Health Helper*” menggunakan sistem pakar yang berfungsi untuk membantu mendiagnosa *user* melalui informasi-informasi dari seorang pakar yang telah dimasukkan ke sistem. Metode yang dipakai untuk pembuatan aplikasi ini yaitu *Certainty Factor*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat aplikasi *Mental Health Helper* berbasis *mobile*?
2. Bagaimana implementasi dari aplikasi *Mental Health Helper* yang telah dibuat menggunakan metode *Certainty Factor*?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain adalah :

1. Membuat aplikasi berbasis *mobile* yang memberikan hasil kepada *user* berupa diagnosa gangguan kecemasan dan memberikan informasi mengenai gangguan kecemasan yang dialami.
2. Dapat mengimplementasikan metode *Certainty Factor* ke dalam aplikasi.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengolah data yang dimasukkan oleh *user* pengguna aplikasi *Mental Health Helper* dan data yang diolah merupakan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tersedia.
2. Jenis *mental disorder* dengan komorbiditas ansietas yang akan didiagnosa yaitu Gangguan Fhobia Sosial, Gangguan Ansietas Menyeluruh, Gangguan Panik, dan Gangguan Obsesif Kompulsif.
3. Metode yang digunakan adalah *Certainty Factor*.
4. *Output* dari olahan data jawaban *user* berupa diagnosa.
5. Android Studio digunakan untuk membangun aplikasi android.

6. Aplikasi android hanya mendukung ponsel dengan OS android versi 9.0
7. Figma digunakan untuk membuat User Interface (UI) aplikasi android.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan pendekatan studi literatur untuk mendapatkan referensi berupa informasi atau data terkait yang menyesuaikan dengan kebutuhan untuk penyelesaian penelitian ini.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, disusun secara struktural, di antaranya sebagai berikut :

BAB 1 Pendahuluan

BAB 1 berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II Landasan Teori

BAB II berisi teori-teori mengenai *anxiety disorder*, kecerdasan buatan, sistem pakar, *certainty factor*, android, dan *unified modeling language*.

BAB III Perancangan dan Implementasi

BAB III berisi penjelasan gambaran umum sistem yang dibuat, perangkat yang digunakan dalam pembuatan aplikasi, analisis basis pengetahuan, permodelan aplikasi *Mental Health Helper*, dan desain perangkat lunak.

BAB IV Pengujian dan Analisis

BAB IV berisi pengujian kecocokan sistem dan aplikasi

BAB V Kesimpulan dan Saran

BAB V berisi kesimpulan serta saran dari hasil penelitian yang dilakukan.