

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat juga turut mempengaruhi kesehatan mental masyarakat. Banyak orang yang merasa terbebani oleh tekanan sosial dan kebutuhan untuk selalu terhubung dengan dunia digital. Hal ini menyebabkan terjadinya stres dan depresi yang berkepanjangan, sehingga membutuhkan perhatian khusus terkait kesehatan mental. Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 menunjukkan lebih dari 19 juta penduduk dengan usia lebih dari 15 tahun pernah atau sedang mengalami gangguan kesehatan mental atau emosional, dan lebih dari 12 juta penduduk yang berusia lebih dari 15 tahun pernah atau sedang mengalami depresi.

Hal tersebut diperparah dengan pandemi yang terjadi 2 tahun lalu, yaitu pandemi COVID-19. Pandemi COVID-19 merupakan pandemi virus korona yang mulai menyebar di seluruh dunia pada tahun 2020. Pandemi ini telah menyebabkan banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari kesehatan, transportasi, hingga bisnis. Banyak perusahaan yang mengalami kerugian akibat pandemi ini yang mengakibatkan pemutusan hak karyawan massal yang juga memicu timbulnya gangguan kesehatan baik secara fisik maupun mental, namun disisi lain ada juga banyak peluang bisnis baru yang muncul. Salah satunya adalah *Start Up*. Henry (2020) menyatakan bahwa *Start Up* merupakan sebuah bisnis yang berada pada tahap pengembangan yang identik dengan teknologi, web, dan internet dan sejenisnya. Kemunculan *Start Up-Start Up* baru menawarkan berbagai solusi terhadap masalah yang timbul akibat pandemi, seperti layanan kesehatan, aplikasi untuk bekerja secara jarak jauh, dan lain-lain. *Start Up-Start Up* ini memiliki peluang untuk berkembang di tengah situasi ekonomi yang tidak pasti akibat pandemi dikarenakan kemudahan aksesnya.

Dalam beberapa tahun terakhir, meningkatnya kesadaran akan masalah kesehatan mental telah mendorong banyak individu dan organisasi untuk mencari dan menawarkan solusi yang lebih baik dan kreatif. Peran teknologi dalam sektor kesehatan mental telah menjadi sangat penting, terutama dalam membantu orang

untuk mengelola stres dan gangguan mental. Melalui penerapan teknologi, individu dapat memantau kondisi kesehatan mental mereka dan mendapatkan akses ke layanan kesehatan mental yang diperlukan (Bautista & Schueller, 2022)..

Tes kesehatan mental yang umum digunakan di Indonesia meliputi tes kecemasan, depresi, dan stres, mengingat hal tersebut merupakan masalah yang umum terjadi di kalangan masyarakat. (Jaya & Wulandari, 2018). Dalam beberapa penelitian, alat bantu internasional seperti Self-Reporting Questionnaire (SRQ-20) telah digunakan untuk menilai masalah kesehatan mental di antara orang-orang tertentu (Asrullah dkk., 2022). Penelitian tersebut bertujuan untuk menguji faktor-faktor penentu dan menilai validitas konstruk dari SRQ-20, sebuah alat yang dirumuskan oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), terhadap 674 mahasiswa di Universitas Padjadjaran, Jawa Barat, Indonesia. SRQ-20 digunakan untuk mendeteksi gejala gangguan mental pada berbagai kelompok, termasuk mahasiswa dan tenaga kerja. Selain itu, dalam konteks komunitas, SRQ-20 membantu dalam skrining kesehatan mental, memfasilitasi para ahli kesehatan untuk menentukan individu yang membutuhkan evaluasi atau intervensi yang lebih komprehensif (Prasetio dkk., 2022). Dalam sebuah penelitian yang melibatkan 393 orang Indonesia berusia antara 16-24 tahun, lebih dari 90% melaporkan mengalami tantangan finansial dan akademis, disertai dengan perasaan kesepian. Secara khusus, kecemasan teridentifikasi pada 95,4% dari peserta penelitian ini. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya memahami masalah kesehatan mental kaum muda usia transisi di Indonesia. (Kaligis dkk., 2021). Sebuah studi juga menegaskan pentingnya deteksi dan intervensi dini dalam kesehatan mental, karena hal ini dapat memberikan hasil yang lebih baik dan mengurangi beban individu dan masyarakat. (Kessler dkk., 2007).

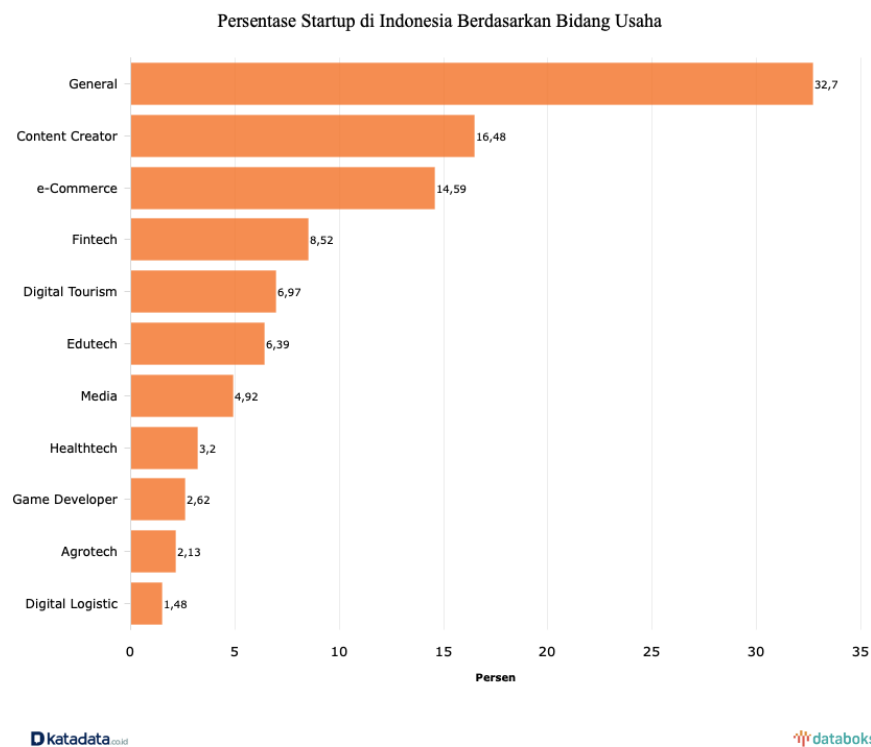
Di Indonesia, peraturan terbaru terkait Kesehatan tertuang pada Peraturan Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2023 tentang Kesehatan (Pemerintah Pusat Indonesia, 2023) dan juga terdapat peraturan yang mengatur konsultasi kesehatan online atau telemedicine tertuang dalam Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Telemedicine Antar Fasilitas Pelayanan Kesehatan (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2019). Selain itu, beberapa peraturan lain yang relevan

dengan telemedicine di Indonesia meliputi Undang-Undang Nomor 29 Tahun 2004 tentang Praktik Kedokteran (Pemerintah Pusat Indonesia, 2004) dan Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan (Pemerintah Pusat Indonesia, 2009). Merujuk pada Peraturan Konsil Kedokteran Indonesia No. 74 Tahun 2020 tentang Kewenangan Klinis dan Praktik Kedokteran Melalui Telemedicine Pada Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) di Indonesia (Konsil Kedokteran Indonesia, 2020), praktik kedokteran dapat dilakukan melalui tatap muka secara langsung dan/atau melalui aplikasi atau sistem elektronik, dengan tetap menjaga prinsip kerahasiaan pasien. Dokter atau dokter gigi yang melakukan praktik kedokteran melalui telemedicine pun harus tetap mempunyai Surat Tanda Registrasi (STR) dan Surat Izin Praktik (SIP) sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Regulasi konseling kesehatan mental online didefinisikan dalam Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 20 Tahun 2019 tentang Pelayanan Telemedicine Antar Fasilitas Kesehatan (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2019). Undang-Undang Nomor 29 Tahun 2004 (Pemerintah Pusat Indonesia, 2004) dan Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2009 juga memberikan landasan terkait telemedicine. Selama pandemi COVID-19, terdapat rujukan spesifik dari Majelis Kehormatan Etik Kedokteran dan Peraturan Konsil Kedokteran Indonesia mengenai pelaksanaan layanan telemedis. Praktisi kesehatan yang menyediakan layanan ini harus memiliki Surat Tanda Registrasi (STR) dan Surat Izin Praktik (SIP).

Menurut Cetak Biru Strategi Transformasi Digital Kesehatan tahun 2024, permasalahan terkait Pencatatan data yang tidak lengkap, inkonsisten, serta akurasi yang masih rendah merupakan faktor utama penurunan kualitas dalam pelayanan fasilitas layanan Kesehatan (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2021).

Startup kesehatan mental secara khusus menargetkan peningkatan kesejahteraan mental pada individu. Perusahaan-perusahaan ini muncul sebagai respons terhadap tantangan kesehatan mental masyarakat modern yang semakin meningkat, termasuk depresi dan stres. Perusahaan-perusahaan ini berusaha memberikan layanan kesehatan mental yang dibutuhkan. *Start Up* kesehatan mental merupakan salah satu jenis *Start Up* yang memfokuskan pada peningkatan

kesehatan mental masyarakat. Hal ini dikarenakan maraknya isu-isu terkait kesehatan mental di masyarakat saat ini, seperti depresi, stres, dan gangguan mental lainnya. *Start Up* kesehatan mental hadir untuk memberikan solusi bagi masyarakat yang membutuhkan perawatan kesehatan mental. *Start Up* ini menawarkan berbagai layanan terkait kesehatan mental, seperti terapi, konseling, dan layanan lainnya yang dapat membantu masyarakat menjaga kesehatan mentalnya.



Gambar I.1 Persentase *Start Up* di Indonesia Berdasarkan Bidang Usaha

Menurut statistik Persentase *Start Up* di Indonesia Berdasarkan Bidang Usaha yang diterbitkan oleh katadata.com sesuai Gambar I.1, *Start Up* yang bergerak pada bidang kesehatan menunjukkan angka yang cukup rendah yaitu pada angka 3,2% saja. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Start Up* pada bidang kesehatan masih memiliki peluang yang sangat besar.

Meskipun Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2023 tentang Kesehatan (Pemerintah Pusat Indonesia, 2023) mengatur kesehatan mental secara umum di

Indonesia. Beberapa Startup yang menyediakan platform digital dengan layanan konseling kesehatan mental online, layanan-layanan tersebut memiliki syarat dan ketentuan masing-masing yang harus diikuti oleh pengguna dan praktisi kesehatan mental yang terlibat, bukan berdasarkan regulasi khusus yang mengatur konseling kesehatan mental online dari pemerintahan .

Feelsbox merupakan sebuah *Start Up* kesehatan mental yang berfokus pada konseling. Feelsbox merupakan sebuah *Start Up* yang didirikan oleh Muhammad Fathi Rabbani pada tahun 2021 dengan visi untuk mewujudkan keseimbangan dan keselarasan dalam kesehatan mental bagi semua kalangan usia tanpa memandang latar belakang. Feelsbox menawarkan beberapa layanan diantaranya yaitu konseling, konseling sebaya, *coaching*, *mentoring*, *tracking*, dan tes kesehatan mental.

Saat ini, salah satu layanan yang ditawarkan oleh Feelsbox adalah Tes Kesehatan Mental. Jenis Tes Kesehatan Mental yang ditawarkan oleh Feelsbox adalah tes *self-awareness*, *self-diagnose*, dan tes *Beck Depression Inventory*. Tes Kesehatan Mental Feelsbox sudah diisi oleh lebih dari 100 pengguna. Tes Kesehatan Mental dapat diakses melalui daring. Namun, sebagai sebuah *Start Up* yang menawarkan layanan secara daring, kebutuhan akan pengembangan teknologi menjadi suatu aspek penting yang menentukan jalannya bisnis.

Saat ini, *customer* dari *Start Up* Feelsbox hanya dapat mengakses Tes Kesehatan Mental yang ditawarkan melalui kanal sosial media dan *WhatsApp*. Pengerjaan Tes Kesehatan Mental dilakukan menggunakan *Google Form*, setelah *Customer* mengisi tes, *Customer* tidak dapat melihat hasil Tes Kesehatan Mental yang telah dilakukan. Feelsbox harus mengecek secara manual hasil Tes Kesehatan Mental dan memberikan *feedback* kepada *Customer* sesuai kanal yang diakses oleh *customer* saat mengakses Tes Kesehatan Mental.

Feelsbox memiliki kesulitan untuk menganalisis hasil Tes Kesehatan Mental karena masih menggunakan perhitungan manual melalui *Google Sheet*. Analisis Tes Kesehatan Mental hanya dapat dilakukan satu per satu. Oleh karena itu, Analisis Tes Kesehatan Mental sangat menguras waktu dan tidak efisien.

Feelsbox berupaya untuk selalu meningkatkan kualitas layanan yang diberikan. Feelsbox memutuskan untuk melakukan pengembangan *website* yang digunakan untuk mengelola Tes Kesehatan Mental.

Menurut *Oxford Dictionary*, *Website* merupakan kumpulan halaman web terkait, biasanya termasuk *homepage*, dan biasanya terletak di server yang sama, dan dipublikasikan di World Wide Web oleh individu, perusahaan, lembaga pendidikan, atau organisasi. *Website* merupakan sebuah alat penting untuk berbagi informasi dan terhubung dengan orang lain di internet. *Website* dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pribadi, bisnis, pendidikan, dan rekreasi. *Website* dapat dibuat dan dikelola oleh individu atau organisasi, dan dapat diakses dari berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan *smartphone*. Menurut survei Web Server dari Netcraft pada Desember 2022, terdapat lebih dari 200 juta situs yang aktif saat ini. Menurut dari Laporan Tahunan (PANDI.ID, 2021), menyatakan bahwa pertumbuhan nama domain .id yang digunakan sebagai identitas *website* yang ada di Indonesia meningkat sebanyak 17% dari tahun sebelumnya yaitu sebanyak 70.516 domain baru dengan total 554.330 domain .id saat ini. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat pengguna akan *website* di Indonesia terus meningkat dari tahun ke tahun.

terdapat berbagai metode dalam pengembangan *website*, salah satunya adalah *Scrum*. *Scrum* adalah metode *Agile Framework* yang sangat populer yang dicetuskan oleh Jeff Sutherland dan tim pengembangannya pada awal 1990-an. Prinsip *Scrum* digunakan untuk mengarahkan aktivitas pengembangan dalam proses yang menggabungkan beberapa aktivitas dalam *framework*, yaitu *requirement*, *analysis*, *design*, *evolution*, dan *delivery*. Dalam setiap aktivitas *framework*, pengerjaan dilakukan dalam periode waktu yang relatif singkat yang disebut *sprint*. pengerjaan yang dilakukan dalam *sprint* (jumlah *sprint* yang diperlukan dipertimbangkan berdasarkan pada ukuran produk dan kompleksitasnya) disesuaikan dengan masalah yang ada dan dapat dimodifikasi secara langsung oleh tim *Scrum*. (Pressman & Maxim, 2020).

Dalam pengembangan *website*, perencanaan memainkan peran yang tidak kalah penting sebagai landasan yang menjadi acuan saat pengembangan *website*

berlangsung. Tugas Akhir ini berfokus pada perencanaan yang meliputi analisis dan perancangan, dan implementasi fitur Tes Kesehatan Mental *website* Feelsbox menggunakan metode *Scrum*.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang menjadi latar belakang penulisan ini, rumusan yang mendasari penulisan ini adalah:

1. Bagaimana peran teknologi, khususnya *website*, dalam meningkatkan layanan kesehatan mental di Feelsbox?
2. Mengapa Feelsbox perlu untuk mengembangkan sebuah *website* khusus untuk mengelola Tes Kesehatan Mental, dan apa saja tantangan yang dihadapi selama ini?
3. Bagaimana Analisis dan Perancangan *website* Feelsbox pada fitur Tes Kesehatan Mental?
4. Bagaimana Implementasi *website* Feelsbox pada fitur Tes Kesehatan Mental?
5. Apa saja langkah-langkah yang diperlukan dalam perencanaan pengembangan *website* Feelsbox, khususnya fitur Tes Kesehatan Mental, dengan menggunakan metode *Scrum*?

I.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Melakukan analisis peran teknologi dalam meningkatkan layanan kesehatan mental Feelsbox
2. Melakukan optimalisasi proses bisnis dan analisis terkait kebutuhan *website* untuk mengelola Tes Kesehatan Mental serta melakukan identifikasi tantangan yang dihadapi oleh Feelsbox.
3. Menganalisis dan merancang fitur Tes Kesehatan Mental *website* Feelsbox.
4. Melakukan implementasi *website* Feelsbox Tes Kesehatan Mental Feelsbox.
5. Melakukan penerapan metode *scrum* khususnya pada fitur Tes Kesehatan Mental pada *website* Feelsbox

I.4 Batasan Penelitian

Adapun batasan dan ruang lingkup yang menjadi fokus dari Tugas Akhir ini. Batasan Penelitian dibagi menjadi 3 bagian yaitu Analisis dan Perancangan, Pengembangan *Website*, *Testing*, dan Umum.

1. Analisis dan Perancangan
 - a. Analisis dibatasi pada pembuatan *requirement system*, *Use case*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Entity Relationship Diagram*.
 - b. Perancangan *High Fidelity* Antarmuka menggunakan *tools* Figma.
 - c. Perancangan *Low fidelity* Antarmuka menggunakan *tools* Figma.
2. Pengembangan *Website*
 - a. Pengembangan dibatasi pada penggunaan *Laravel* versi 10 dan *Bootstrap* versi 5.
 - b. Pengembangan *website* berfokus pada fitur Tes Kesehatan Mental mencakup Tes Kesehatan Mental, hasil Tes Kesehatan Mental, dan analisis hasil Tes Kesehatan Mental.
 - c. *Testing Website* berfokus pada *Usability Testing* dan *Blackbox Testing*.
3. Umum
 - a. Pengguna *website* hanya dapat memiliki satu *User* untuk mengakses *website*.
 - b. Pengguna *website* Hanya dapat melihat data yang dimiliki oleh diri sendiri.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi *Start Up* Feelsbox, Penelitian ini bermanfaat dalam membantu perusahaan dalam menilai kebutuhan dari *Customer* dan menyesuaikan layanan sesuai dengan hasil tes. Perusahaan juga dapat mengidentifikasi tren atau pola yang dalam bidang kesehatan mental sehingga dapat menyempurnakan layanan dan meningkatkan upaya pemasaran perusahaan.

2. Bagi Masyarakat, Penelitian ini dapat membantu dalam menyadari kondisi kesehatan mental dan memberi kesadaran untuk mencari bantuan jika diperlukan.
3. Bagi penulis lain yang bergerak dalam pendidikan tinggi pada program studi sistem *informasi*, penulisan ini bermanfaat dalam menjelaskan pendekatan yang paling tepat dalam membangun upaya perancangan dan implementasi fitur Tes Kesehatan Mental pada *Start Up* kesehatan mental.
4. Bagi Keilmuan yang terdapat pada program studi Sistem *Informasi*, Penelitian ini bermanfaat dalam memberikan wawasan terkait tentang metode *Scrum* dan bagaimana metode ini dapat digunakan dalam pengembangan *website* kesehatan mental.

I.6 Sistematika Penulisan

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah yang mendorong penulisan, rumusan masalah yang menjadi fokus penulisan, tujuan dilakukannya penulisan, batasan yang ada dalam penulisan, serta manfaat yang diharapkan dari hasil penulisan. Selain itu, bab ini juga menjelaskan sistematika penulisan, baik dalam konteks umum maupun khusus dalam proposal penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berfokus pada pembahasan konsep dan teori yang digunakan sebagai referensi. Beberapa landasan teori yang diulas meliputi Tes Kesehatan Mental, *Software Engineering*, *Software Process*, *Requirement Modelling*, *Software Development*, *Software Testing*, dan *State of the Arts*.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode dan kerangka berpikir yang digunakan dalam penulisan perancangan Fitur Tes Kesehatan Mental pada *website start up* Feelsbox

4. BAB IV IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

Bab ini membahas mengenai proses analisis dan perancangan berdasarkan kebutuhan. Tahapan analisis dan perancangan dimulai dari mengetahui profil

perusahaan, analisis kebutuhan pengguna, analisis proses bisnis, UML, dan antarmuka *website*.

5. **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini membahas mengenai implementasi, dan evaluasi untuk memastikan pemenuhan terhadap persyaratan yang telah ditetapkan. Secara spesifik, bab ini menjelaskan bagaimana rancangan yang telah dikembangkan sebelumnya direalisasikan, dan bagaimana hasil implementasi tersebut diuji dan dievaluasi guna memverifikasi kesesuaian terhadap kebutuhan.

6. **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini membahas mengenai merangkum kesimpulan penulis yang diambil dari penulisan yang telah dilakukan dan memberikan rekomendasi untuk penulisan masa depan.