

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan mental merupakan aspek penting dalam mewujudkan kesehatan secara menyeluruh, dimana kesehatan mental sangatlah berpengaruh terhadap kesehatan fisik (Ayuningtyas et al., 2018). Kesehatan mental menurut seorang ahli kesehatan Merriam Webster, merupakan suatu keadaan emosional dan psikologis yang baik, dimana individu dapat memanfaatkan kemampuan kognisi dan emosi berfungsi dalam komunitasnya, dan memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari (Zulkarnain, 2019). Kesehatan mental dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor genetika, hubungan keluarga atau pertemanan, gaya hidup, pekerjaan, faktor ekonomi ataupun sosial, serta faktor lingkungan. Kesehatan mental adalah terhindarnya seseorang dari gangguan jiwa atau penyakit jiwa agar terwujudnya sikap yang saling berinteraksi dengan diri sendiri maupun lingkungannya agar tercipta hidup yang bermakna bahagia di dunia dan diakhirat (Yulianingsih, 2020). Menurut WHO (World Health Organization) definisi sehat adalah kondisi fisik, mental dan kesejahteraan sosial merupakan satu kesatuan dan bukan hanya bebas dari penyakit ataupun kecacatan. Masalah kesehatan jiwa telah menjadi masalah kesehatan yang belum terselesaikan di tengah-tengah masyarakat, baik di tingkat global maupun nasional (Jabat et al., 2022).

Untuk menanggulangi berbagai kasus mengenai gangguan kesehatan mental, bisa menggunakan beberapa *mobile apps* yang ada saat ini. *Mobile health (mHealth)* merupakan pelayanan kesehatan via mobile devices, seperti telepon

pintar, tablet komputer, Personal Computer dan lainnya. Beberapa peningkatan dapat diterapkan seperti mengintegrasikan penggunaan GIS dan GPS dengan teknologi seluler untuk menambahkan pemetaan geografis, sehingga mHealth dapat digunakan untuk pemantauan kesehatan jarak jauh (Saldanha, 2007). Secara umum aplikasi kesehatan mental mempunyai beberapa fitur seperti layanan konseling online ataupun secara tatap muka, beragam konten meditasi online dan diberikannya beberapa video referensi remaja untuk kehidupan yang lebih baik lagi kedepannya. Dengan berbagai fitur yang ada dapat membantu seseorang untuk menjaga kesehatan mental.

Oinas-Kukkonen dan Harjumaa 2008, menyatakan *Persuasive System Desain* dapat didefinisikan sebagai perangkat lunak atau sistem informasi komputerisasi yang dirancang untuk memperkuat, mengubah atau membentuk sikap atau perilaku atau keduanya tanpa menggunakan paksaan atau penipuan . *Persuasive System Design (PSD)* adalah sebuah kerangka kerja atau model yang digunakan untuk merancang dan mengevaluasi sistem yang dapat mempengaruhi perilaku atau sikap pengguna. PSD didasarkan pada tujuh postulat yang perlu dipertimbangkan dalam merancang atau mengevaluasi sistem persuasif, serta prinsip-prinsip desain yang dapat diterapkan pada fitur-fitur sistem untuk mencapai tujuan persuasif. PSD juga menekankan pentingnya analisis konteks, pemilihan strategi persuasif, dan implementasi fitur-fitur sistem yang tepat untuk mencapai tujuan persuasif. Model PSD yang dikembangkan oleh Oinas-Kukkonen dan Hajumaa pada tahun 2009 memberikan kerangka kerja ilmiah, terstruktur dan berbasis bukti terbaik untuk mengevaluasi aplikasi kesehatan mental terhadap kredibilitas dan fitur persuasif yang ada, dimana interaksi manusia ke manusia

dapat diganti dengan manusia dengan komputer atau sebaliknya (Oinas-Kukkonen & Harjumaa, 2009). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan review terhadap 10 (sepuluh) aplikasi kesehatan mental, apakah sudah sesuai dengan prinsip-prinsip PSD atau tidak. Setelah itu hasil dari penelitian ini adalah sebuah rekomendasi terkait dengan bagaimana merancang sebuah aplikasi kesehatan mental berdasarkan prinsip-prinsip PSD dan wawancara yang sudah dilakukan dengan narasumber yang sudah ahli dan profesional dalam kesehatan mental.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana prinsip-prinsip PSD diimplementasikan dalam aplikasi-aplikasi kesehatan mental ?
- b. Apa rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan review yang akan dilakukan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini yaitu sebagai berikut,.

- a. Menganalisis efektivitas aplikasi kesehatan mental yang mengimplementasikan prinsip-prinsip dari PSD.
- b. Untuk memberikan sebuah rekomendasi terkait perancangan dan pengembangan aplikasi kesehatan mental dengan menggunakan prinsip-prinsip PSD
- c. Mengevaluasi penggunaan dari prinsip-prinsip PSD dalam aplikasi kesehatan mental.

1.4 Batasan Masalah

Pengembangan sistem ini dibatasi dengan beberapa cakupan yaitu dapat diuraikan sebagai berikut;

- a. Terdapat 10 (sepuluh) aplikasi kesehatan mental pada *Play Store* yang dilakukan review.
- b. Aplikasi kesehatan mental yang dilakukan review yaitu aplikasi tanpa bayar (gratis) yang terdapat pada *Play Store*.
- c. Peneliti menggunakan *Play Store* yang terdapat pada *Android* dalam pemilihan aplikasi kesehatan mental.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dilakukannya penelitian ini yaitu dapat dilihat dari 2 (dua) sudut pandang yaitu;

- a. Sudut Pandang Pengembang Aplikasi
 1. Melalui rekomendasi yang diberikan pengembang dapat dengan mudah mengembangkan software nya sesuai dengan prinsip-prinsip PSD
- b. Sudut Pandang Peneliti
 1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai PSD.
 2. Dapat membuat rekomendasi sebuah aplikasi kesehatan mental dengan menerapkan prinsip-prinsip PSD.