

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kesehatan mental merupakan suatu hal penting untuk setiap individu. Kesehatan mental merupakan kondisi dari kesejahteraan yang disadari individu, yang di dalamnya terdapat kemampuan-kemampuan untuk mengelola stres kehidupan yang wajar, untuk bekerja secara produktif dan menghasilkan, serta berperan serta di komunitasnya (WHO, 2018). Kesehatan setiap Individu tidak dapat disamaratakan untuk itu setiap Kesehatan mental setiap individu memiliki penanganannya masing masing.

Kategori gangguan jiwa terdiri dari gangguan mental emosional (depresi dan kecemasan), dan gangguan jiwa berat (psikosis). Bentuk gangguan jiwa lainnya yaitu postpartum *depression* dan bunuh diri (*suicide*), gangguan mental emosional atau distress psikologik merupakan keadaan yang mengindikasikan seseorang sedang mengalami perubahan psikologis. Gangguan ini berisiko menjadi lebih serius apabila tidak berhasil ditanggulangi (Riskedas, 2013). Tantangan lainnya adalah adanya stigma keliru tentang gangguan jiwa yang menghambat akses ke pelayanan kesehatan sehingga mengakibatkan penanganan yang salah (Dumilah Ayuningtyas, 2018). Ini mengakibatkan masyarakat ragu ragu untuk berkonsultasi dengan orang yang lebih ahli.

Untuk menangani masalah tersebut dibutuhkanlah identifikasi fitur fitur dari paper pada perancangan aplikasi Kesehatan mental dan perancangan user

interface menggunakan *persuasive system design*. Istilah persuasi bersumber dari bahasa latin, *per suasio*, yang berarti membujuk, mengajak atau merayu. Persuasi bisa dilakukan secara rasional dan secara emosional. Dengan cara rasional, komponen kognitif pada diri seseorang dapat dipengaruhi. Aspek yang dipengaruhi berupa ide ataupun konsep (Herdiyan Maulana & Gumgum Gumelar, 2020). *Persuasive* secara singkatnya yaitu proses komunikasi yang mengajak atau membujuk orang lain dengan tujuan mengubah sikap, keyakinan dan pendapat sesuai keinginan komunikator (Primadhany Kartana Putri, 2016). *Persuasive system design* sebuah metode untuk mengembangkan system informasi dengan konsep persuasive, untuk memperkuat, mengubah atau membentuk sikap atau perilaku atau keduanya tanpa menggunakan paksaan. *Persuasive system design* merupakan kerangka komprehensif untuk mengetahui bagaimana sistem memengaruhi sikap dan perilaku pengguna system

Persuasive system design sendiri memiliki 4 prinsip utama yaitu *Primary task support*, *Dialogue support*, *System credibility support*, dan *Social support*. 4 Prinsip utama *Persuasive system design* yang pertama adalah *Primary task support* terdiri dari *Reduction*, *Tunneling*, *Tailoring*, *Personalization*, *Self-Monitoring*, *Simulation*, dan *Rehearsal* pada *Primary Task Support* akan melakukan pelaksanaan tugas utama pengguna. yang nantinya fitur yang akan di petakan akan menggunakan prinsip *Primary Task Support*, selanjutnya prinsip yang kedua yaitu *Dialogue support* yang terdiri dari *Praise*, *Rewards*, *Reminders*, *Suggestion*, *Similarity*, *Liking* dan *Social role* dengan *Dialogue support* memberikan bantuan kepada pengguna untuk bergerak maju menuju tujuan atau perilaku target pengguna. Prinsip yang ketiga yaitu *System credibility support* yang terdiri dari

Trustworthiness, Expertise, Surface credibility, Real-world feel, Authority, Third-party endorsement, Verifiability dan *Social learning*. *System credibility support* merupakan perancangan sebuah sistem sehingga lebih kredibel dan persuasive. Prinsip yang terakhir yaitu *Social support* yang terdiri dari *Social learning, Social comparison, Normative influence, Social facilitation, Cooperation, Competition,* dan *Recognition* nantinya prinsip ini akan merancang suatu sistem yang dapat mempengaruhi ataupun memotivasi pengguna dengan memanfaatkan pengaruh sosial

Dalam penelitian ini akan mengidentifikasi fitur fitur dalam aplikasi kesehatan mental. Identifikasi yang dilakukan menggunakan Studi literatur, studi literatur sendiri dilakukan dengan cara mencari beberapa paper yang terkait dengan kesehatan mental dan mengidentifikasi fitur fitur berdasarkan studi literatur yang dilakukan. Berdasarkan studi literatur yang dilakukan, fitur fitur pada aplikasi kesehatan mental yang diperoleh akan dipetakan dan diidentifikasi dengan prinsip prinsip PSD. Dari identifikasi dibuatlah sebuah Studi kasus yang nantinya akan di evaluasi dengan pihak terkait.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah yang dapat diangkat, yaitu:

1. Bagaimana mengidentifikasi fitur -fitur pada aplikasi kesehatan mental dengan prinsip prinsip *persuasive system design*?
2. Bagaimana rekomendasi yang dihasilkan setelah melakukan pemetaan dengan matriks pemetaan ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penerapan perancangan user interface dengan prinsip prinsip Persuasive System Design

1. Untuk mengidentifikasi fitur fitur pada aplikasi kesehatan mental dengan prinsip prinsip *persuasive system design*.
2. Merekomendasikan fitur yang di dapat dari matriks pemetaan .

1.4 Manfaat Penelitian

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

1. Sudut Pandang Pengembang Aplikasi
 - a. Memberikan rekomendasi berdasarkan fitur fitur yang sudah diidentifikasi
2. Sudut Pandang Peneliti
 - a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan pengguna dengan mudah mengidentifikasi fitur fitur pada aplikasi kesehatan mental dengan prinsip prinsip *persuasive system design*.

1.5 Batasan Masalah

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

1. Identifikasi fitur menggunakan paper bereputasi.
2. Penelitian hanya sampai tahap rekomendasi
3. Fitur yang dianalisis berfokus pada fitur fungsional.