

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan perkembangan zaman dan semakin terus bertambahnya generasi-generasi yang baru, isu kesehatan mental menjadi isu yang sering dibicarakan saat ini. Kesehatan mental merupakan sebuah kemungkinan yang terjadi pada kondisi seseorang dalam semua aspek perkembangan, seperti fisik, pemikiran dan perasaan yang stabil dan sejalan dengan perkembangan orang lain (Fakhriyani, 2019). Berdasarkan pada hasil studi *Indonesia-National Adolescent Mental Health Survey* (I-NAMHS), Sebanyak 34.9% atau sebanyak 15.5 juta remaja dengan rentang usia 18 sampai 25 tahun memiliki satu masalah pada kesehatan mentalnya dalam kurun waktu 12 bulan terakhir dan sebanyak 5.5% atau sejumlah 2.45 juta remaja di Indonesia memiliki gangguan kesehatan pada mentalnya dalam kurun waktu 12 bulan terakhir (Mawaddah & Prastya, 2023). Kesehatan mental ini sangatlah penting untuk terus dijaga dan dirawat dengan maksimal supaya tidak terjadi gangguan atau masalah pada kesehatan mental, terutama untuk para remaja yang emosi dan pikirannya tidak stabil, masalah kesehatan mental bisa menyebabkan terganggunya produktivitas dan dan kualitas hidup itu sendiri.

Salah satu jenis dari masalah kesehatan mental yang sering dialami adalah gangguan kecemasan. Di Indonesia sendiri, banyak para remaja yang mengalami masalah kesehatan mental khususnya pada jenis gangguan kecemasan yang berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh *Indonesia National Adolescent Mental Health Survey* (I-NAMHS) mendapatkan hasil penelitian bahwa gangguan mental yang paling banyak dialami oleh remaja di Indonesia adalah gangguan cemas dengan gabungan antara ketakutan sosial dan gangguan kecemasan secara menyeluruh yaitu sebesar 37% yang kemudian diikuti oleh gangguan depresi mayor sebanyak 10%, gangguan perilaku sebesar 9%, dan gangguan stress trauma sebanyak 5%. (Gloria, 2022). Dari data tersebut, dapat dikatakan bahwa sebanyak 37 dari 100

orang di Indonesia mengalami gangguan pada kesehatan mentalnya. perasaan cemas berlebihan ini banyak dirasakan oleh pelajar atau mahasiswa.

Selaras dengan semakin banyaknya orang yang mengalami masalah kesehatan mental dan diiringi perkembangan dunia digital saat ini yang semakin berkembang cepat, kemajuan teknologi yang ada bisa mengubah suatu sistem yang konvensional seperti halnya konsultasi dan meditasi terkait masalah kesehatan mental yang biasanya harus datang ke rumah sakit atau bertemu dengan psikolog bisa menjadi lebih mudah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi atau perkembangan dunia digital. Seperti terobosan yang dilakukan oleh salah satu pengembang bernama *Pure Clear Minds* yang menciptakan aplikasi bernama *Clear Minds*, *Clear Minds* merupakan sebuah aplikasi yang diperuntukkan untuk membantu meningkatkan kesadaran diri dalam mengatasi masalah kecemasan dengan fitur meditasi menggunakan audio untuk memandu para penggunanya dan juga fitur meditasi lainnya yang menggunakan suara-suara seperti suara alam. Namun sangat disayangkan aplikasi *Clear Minds* belum mendapatkan hasil kepuasan pengguna yang tidak maksimal yang bisa dilihat pada ulasan aplikasi yang mendapatkan nilai 2,3 dari total 1,068 ulasan seperti yang ada pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Aplikasi Clear Minds

Aplikasi merupakan sebuah kata yang berasal dari kata *application* yang berarti penerapan. Menurut Lukman & Rahmanto (2020) Aplikasi merupakan suatu program atau sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk sebuah tujuan tertentu dengan menjalankan langkah tertentu melalui proses dan tahapan alur data dalam infrastruktur informasi yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Dari penilaian yang diberikan kepada aplikasi *clear minds*, terdapat beberapa pendapat yang mengatakan bahwa kualitas dari tampilan atau *user interface* dari aplikasi tersebut masih membuat penggunanya bingung atau tidak mengerti bagaimana aplikasi ini bekerja. Seperti salah satu pengguna yang merasakan kebingungan dari menggunakan aplikasi *clear minds* akibat dari tampilan antarmuka yang membingungkan. *User interface* atau tampilan antar muka merupakan bagian penting dari sebuah produk digital yang bisa dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dan bisa dipahami secara langsung oleh manusia. (Galitz, 2007)



Gambar 1.2 Komentar Aplikasi *Clear Minds*

Tampilan antarmuka atau *user interface* merupakan hal yang penting dalam suatu proses pengembangan sebuah aplikasi atau produk digital lainnya. Selain karena UI merupakan hal yang berinteraksi langsung dengan pengguna, Menurut Yudarmawan dkk. (2020) tampilan antarmuka yang baik akan memberikan pandangan kepada produk atau aplikasi yang akan menjadi tolak ukur pada suatu

kepuasan pengguna. Selain itu juga, tampilan yang ramah dan mudah untuk pengguna akan mempermudah hidup seseorang ketika dia membutuhkan sesuatu dari sebuah aplikasi (Hartawan, 2022). Dari pendapat ahli tersebut maka bisa dikatakan bahwa desain tampilan antarmuka akan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna akan memberikan kepuasan dan memberikan kemudahan kepada para pengguna produk digital atau aplikasi. Terlebih lagi ketika berbicara tentang aplikasi masalah kesehatan mental, Menurut Kamilah & Saputri (2021) aplikasi kesehatan mental yang bisa dengan mudah untuk menyampaikan informasi kepada penggunanya atau membuat pengguna mencapai tujuan pengguna dengan sangat mudah mampu memberikan dampak yang signifikan kepada perubahan kesehatan mental.

Dari urgensi permasalahan yang ada, bisa dikatakan bahwa ketika ingin mengembangkan sebuah aplikasi, diperlukan sebuah pengalaman pengguna yang mudah untuk menggunakan aplikasinya agar calon pengguna bisa mendapatkan manfaat dari aplikasi tersebut secara signifikan. Dengan memperhatikan penilaian pengguna dari aplikasi *Clear Minds* sebagai landasan rancangan desain yang mendapatkan nilai yang kurang baik dari pengguna karena permasalahan tampilan antarmuka yang membuat para pengguna bingung dan kesulitan, penelitian ini akan menjadi sebuah penelitian dengan merancang sebuah desain aplikasi yang mudah digunakan oleh pengguna dengan tema kesehatan mental dengan judul “*Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Konsultasi Dan Meditasi Untuk Masalah Kecemasan*” yang menggunakan metode perancangan *design thinking*. *Design thinking* sendiri merupakan suatu metode pendekatan yang bisa digunakan sebagai sebuah inovasi yang strategis dalam proses perancangan sebuah aplikasi dan dengan pendekatan terhadap pengguna melalui proses empati yang ada dalam salah satu prosesnya. *Design Thinking* juga berfokus pada penggabungan antara si desainer dengan pengguna dengan memfokuskan kepada ide yang berdasarkan pada pemikiran, perasaan, dan perilaku dari pengguna (Soedewi, 2022).

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang penelitian yang sudah dijelaskan sebelumnya, didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana rancangan tampilan antarmuka yang

sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk pengembangan aplikasi kesehatan mental dengan menggunakan metode *design thinking*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah tampilan antarmuka yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode *design thinking*.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari dilakukannya penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat yang positif, baik secara teoritis ataupun praktis. Berikut merupakan manfaat teoritis dan manfaat praktis dari penelitian ini:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan dalam studi literatur atau sebagai acuan untuk peneliti lainnya dengan topik atau tema yang sejenis, yaitu tentang menganalisa kekurangan dari tampilan aplikasi yang ada dan merancang kembali tampilan antarmuka dengan menggunakan metode *design thinking*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan merancang desain tampilan antarmuka dengan menggunakan metode *design thinking*.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sarana untuk menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam melakukan perancangan tampilan antarmuka dengan menggunakan metode *design thinking*.

1.5 Batasan Masalah

Untuk menjadikan penelitian ini lebih terarah dan fokus, penelitian ini memiliki batasan seperti:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan desain UI/UX aplikasi dengan fokus tema konsultasi dan meditasi masalah kesehatan mental terutama pada gangguan kecemasan yang berlandaskan pada aplikasi *Clear Minds*.

2. Perancangan antarmuka pada penelitian ini menggunakan metode design thinking yang meliputi 5 tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing.
3. Pengukuran pengujian menggunakan dua jenis metode yaitu dengan menggunakan system usability scale dan cognitive walkthrough.
4. Penelitian ini hanya sampai kepada proses pengujian *prototype* desain dan tidak sampai ke tahap pengembangan.
5. Desain antarmuka pada aplikasi ini akan dibuat dengan menggunakan software Figma sebagai alat perancangan desain.
6. Ikon atau ornamen tambahan yang digunakan dalam perancangan berupa *free assets* yang akan dimodifikasi menyesuaikan kebutuhan.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan suatu sistem penulisan penelitian yang memberikan susunan dari setiap bab. Dalam penelitian ini, struktur organisasi skripsi terdiri dari BAB I hingga BAB V. Berikut sistematika dari penulisan skripsi ini:

Bab I Pendahuluan. Bab ini berisi tentang latar belakang yang menjelaskan alasan penulis mengangkat topik tersebut, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka. Bab ini berisi tentang kajian teoritis dan teori-teori yang digunakan dalam penelitian dan juga penelitian yang sudah ada sebelumnya yang relevan dengan topik yang dipilih.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini berisi tentang desain penelitian yang akan dijalankan dan tahapan yang akan dilakukan sesuai dengan metode *design thinking*.

Bab IV Hasil dan Pembahasan. Bab ini berisi tentang hasil dari proses penelitian yang dilakukan berdasarkan metode yang digunakan dengan alur yang dimulai dari tahap *empathize* sampai kepada tahap pengujian atau *testing*.

Bab V Penutup. Bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan memberikan saran atau rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dengan topik yang relevan.