

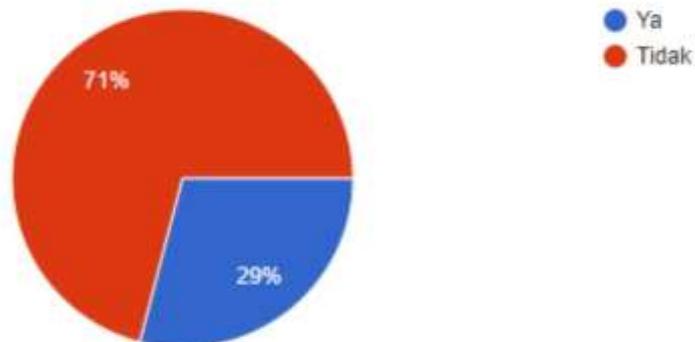
BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Di zaman *modern* sekarang ini pemanfaatan bidang teknologi informasi sudah berkembang sangat pesat. Salah satu pemanfaatan dalam bidang teknologi informasi adalah *website* tentang kesehatan mental. Kesehatan mental menjadi salah satu masalah yang sering terjadi akibat dari masa pandemi sekarang, banyak terjadi kematian karena virus Covid-19. Tekanan yang terus terjadi selama pandemi global berlangsung dapat menyebabkan gangguan mental seperti ketakutan, kecemasan yang berlebihan, stres karena terus menerus berada di rumah dan munculnya gangguan psikomatis (Ilpaj & Nurwati, 2020). Terdapat banyak solusi untuk mencegah terjadinya gangguan mental dimulai dari solusi diri sendiri hingga solusi dari ahli jiwa. Solusi untuk mencegah terjadinya gangguan mental dari diri sendiri seperti mengonsumsi makanan yang bergizi, berolahraga yang cukup, membangun hubungan yang baik dengan keluarga dan teman, menciptakan lingkungan yang positif, untuk solusi dari ahli jiwa dengan cara berkonseling dengan psikolog atau psikiater baik secara tatap muka atau secara *online*. Untuk dimasa pandemi sekarang kebanyakan orang enggan untuk melakukan konseling secara tatap muka dengan ahli jiwa. Salah satu cara untuk melakukan konseling *online* adalah dengan adanya *website* tentang kesehatan mental. Sudah ada banyak *website* tentang kesehatan mental yang menyediakan konseling *online*, contohnya adalah *website* Pijarpsikolog.org dan IntotheLightid.org. *Website* maupun aplikasi-aplikasi tersebut hadir untuk memberikan solusi tentang kesadaran kesehatan mental. Namun dari dua contoh *website* di atas mempunyai kekurangan masing – masing, seperti pada bagian *landing page*.

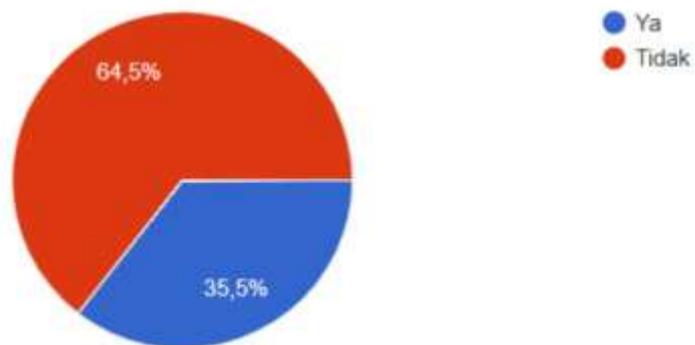
Apakah tampilan yang tersedia pada pijarpsikolog.org mudah digunakan?

31 jawaban



Apakah tampilan yang tersedia pada intothelight.com mudah digunakan?

31 jawaban



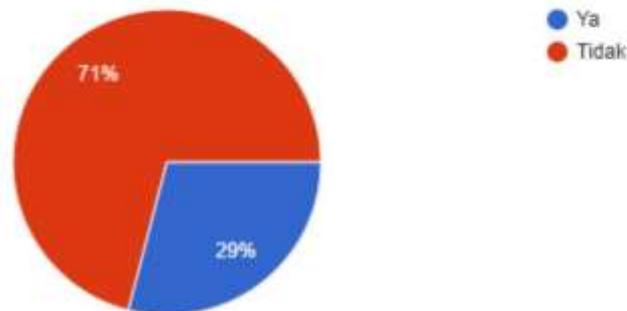
Gambar I. 1 Hasil Survei *Website* Pijarpsikolog.org & *Website* Intothelight.org Mengenai Tampilan

Dalam survei yang telah dilakukan pada Gambar I.1 dengan responden sebanyak 31 orang dengan rentang waktu 1 minggu dimulai dari tanggal 8 Juli hingga 15 Juli 2021, survei tersebut mengenai tampilan *landing page* pada *website* Pijarpsikolog.org dan Intothelightid.org. Pada *website* Pijarpsikolog.org dengan menjawab 14 pertanyaan kuesioner. Hasilnya adalah sebanyak 71% responden memilih bahwa tampilan Pijarpsikolog.org tidak mudah digunakan. Sebaliknya sebanyak 29% responden memilih bahwa tampilan *website* Pijarpsikolog.org mudah digunakan. Selanjutnya untuk hasil survei pada *website* Intothelightid.org, sebanyak 64,5% responden memilih bahwa tampilan *website* Intothelightid.org tidak mudah untuk digunakan. Sebaliknya sebanyak 35,5%

responden memilih bahwa tampilan dari *website* *Intothelightid.org* mudah untuk digunakan.

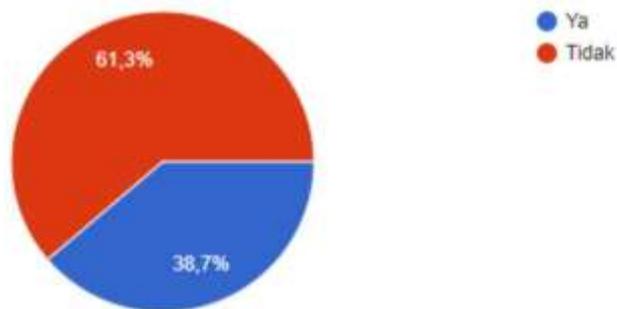
Apakah tampilan dari *website* *pijarpsikolog.org* sudah mencakup semua informasi?

31 jawaban



Apakah tampilan dari *website* *intothelight.com* sudah mencakup semua informasi?

31 jawaban



Gambar I. 2 Hasil Survei *Website* *Pijarpsikolog.org* & *Website* *Intothelight.org* Mengenai Informasi

Berdasarkan Gambar 2.1 merupakan hasil survei mengenai tampilan pada *website* *Pijarpsikolog.org* dan *website* *Intothelightid.com*, apakah kedua *website* tersebut mencakup semua informasi. Dari 31 responden sebanyak 71% menjawab ya, dan sebanyak 29% menjawab tidak pada *website* *Pijarpsikolog.org*. Untuk hasil survei *Intothelightid.com* sebanyak 61,3% menjawab ya, sebaliknya sebanyak 38,7% menjawab tidak. Dari hasil survei pada Gambar 1.1 dan Gambar I.2 dapat disimpulkan bahwa *website* *Pijarpsikolog.org* dan *website* *Intothelightid.org* mempunyai kekurangan seperti tampilan pada *website* *Pijarpiskolog.org* dan *website* *Intothelightid.org* tidak mudah digunakan dan

informasi yang disampaikan kurang lengkap. Konten yang disajikan oleh kedua *website* tersebut juga kurang lengkap seperti tidak ada video dan *podcast*, kedua *website* tersebut hanya menampilkan konten artikel. Untuk kedua *website* tersebut belum menyediakan fitur pembayaran secara *online*. Berdasarkan permasalahan tersebut muncul sebuah ide untuk membuat sebuah *website* tentang kesehatan mental yang bernama Pahamee.com.

Dalam pembuatan *website* untuk mendukung menjadi *website* yang *informative*, *user-friendly*, tampilan yang menarik, dan menyajikan informasi yang efektif dan efisien maka dibutuhkanlah *landing page*. *Landing page* sendiri berfungsi untuk menyediakan informasi-informasi yang penting, untuk menampilkan beberapa dari fitur utama *website* tanpa mengakses *login* terlebih dahulu, *landing page* juga berfungsi untuk menarik para pengunjung agar menggunakan *website* kita. Fitur yang terdapat dalam *landing page website* Pahamee.com adalah melihat konten seperti artikel, video, dan *podcast*, melihat list data konselor, tes kesehatan mental, melihat informasi, dan melihat *faq*. Untuk proses pembayaran *online* menggunakan *gateway payment* yaitu midtrans. Perancangan *landing page* dan pembayaran pada *website* Pahamee.com adalah dengan menggunakan metode *Extreme Programing*. Metode *Extreme Programming* hanya mempunyai empat tahapan yaitu *planning*, *design*, *coding* dan *testing*. Untuk pengujian *website* menggunakan *blackbox testing* dan *usability testing*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan masalah yang harus diselesaikan yaitu :

“Bagaimana merancang sebuah modul *landing page* dan pembayaran pada *website* Pahamee tentang kesehatan mental?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Membuat rancangan dan membangun modul *landing page* dan pembayaran pada *website* Pahamee tentang kesehatan mental.”

I.4 Batasan Penelitian

1. Hanya untuk tindakan *preventive* jika kondisinya sudah parah dianjurkan untuk menghubungi ke ahlinya.
2. Penelitian ini dilakukan untuk pencegahan awal terjadinya gejala stres.
3. Penelitian ini difokuskan pada *landing page* dan pembayaran menggunakan midtrans.
4. Hasil penelitian ini bisa dijadikan dasar dalam pembuatan rancangan website menggunakan metode *Extreme Programming*.
5. Penelitian ini hanya sampai simulasi untuk pembayaran.

I.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 1. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan diharapkan membantu menambah wawasan tentang *website kesehatan mental*.
 2. Sebagai perbandingan dalam pembuatan *website*.
 3. Sebagai sarana dan acuan bagi peneliti tentang kesehatan mental agar sistem dapat dikembangkan lebih baik lagi.
2. Manfaat Praktis
 1. Membantu pengguna dalam penanganan stres.
 2. Membantu pengguna tentang pentingnya kesehatan mental.
 3. Membantu pengguna dalam mencari konselor.

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari bab yang berisi rincian penelitian, terdiri dari :

BAB I Pendahuluan

Dalam BAB ini membahas latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Dalam BAB ini menjelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti, metode yang digunakan serta hasil penelitian dari penelitian-penelitian sebelumnya.

BAB III Metodologi Penelitian

BAB ini menjelaskan mengenai metode Extreme Programming yang digunakan oleh penulis sebagai penunjang jalannya penelitian.

BAB IV Analisis dan Perancangan

BAB ini berisi penjelasan tentang analisis dan perancangan yang dilakukan sebagai langkah dari persiapan untuk membuat konsep penerapan sistem.

BAB V Pengujian dan Implementasi

BAB ini berisi penjelasan pengujian dan implementasi dari sistem yang telah dibuat.

BAB VI Kesimpulan dan Saran

BAB ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, saran yang berguna untuk penelitian.