

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, pendidikan akan terus berjalan, berbagai perguruan tinggi di Indonesia menghasilkan lulusan terbaiknya. Hal ini akan terus selalu terjadi untuk setiap tahunnya, sehingga akan menciptakan banyaknya sumber daya manusia dengan keahlian beragam. Sebagai contoh dalam dunia psikologi untuk bidang psikologi klinis, tercatat sebanyak 427 anggota baru yang terdaftar Ikatan Psikologi Klinis Indonesia dalam rentang bulan Januari hingga Agustus 2021 [1]. Selain itu, banyak juga contoh persebaran asosiasi / ikatan lainnya dalam dunia psikologi yang menaungi para psikolog berdasarkan minat keilmuan atau praktik spesialisasi psikologinya [2]. Semuanya tersebar luas di kabupaten atau kota yang ada di Indonesia.

Banyaknya psikolog yang tersebar luas di Indonesia sangat berpeluang besar muncul masalah-masalah baru bagi tiap psikolog dalam menangani pasien, sehingga menciptakan banyak pengalaman baru yang berkemungkinan hal tersebut merupakan ilmu ataupun pengetahuan baru bagi psikolog lain. Sangat disayangkan sebuah pengetahuan berhenti dalam lingkup yang kecil, selama ini sejauh pencarian menggunakan internet dengan *search engine*, ruang diskusi untuk psikolog berupa forum yang ada pada jejaring sosial. Sebuah aplikasi yang dikhususkan untuk satu pembahasan psikologi, akan meningkatkan fokus pengguna dalam melakukan suatu diskusi pembahasan masalah.

Berdasarkan pembahasan di atas, untuk menerapkan sebuah ide yang dibangun, dikembangkan sebuah aplikasi bernama “PAMPSi” yang memiliki konsep menyediakan wadah psikolog di Indonesia sebagai ruang digital yang dapat digunakan untuk bersosialisasi dan berdiskusi suatu pembahasan, dan juga mendapatkan data persebaran psikolog dengan sistem pendataan pada awal pengguna menggunakan aplikasi. Proyek ini dikembangkan berupa aplikasi *smartphone* dengan sistem operasi Android. Dengan adanya proyek ini diharapkan psikolog mempunyai aplikasi tersendiri sebagai media sosialnya.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan wadah sebagai sarana untuk berdiskusi?
2. Bagaimana cara psikolog untuk berkomunikasi satu sama lain?
3. Bagaimana aplikasi dapat melakukan pendataan psikolog?

1.3. Batasan Permasalahan

Batasan masalah dalam pengembangan aplikasi ini antara lain:

1. Aplikasi yang dibuat berbasis Android.
2. Aplikasi beroperasi dengan koneksi internet.
3. Proses persetujuan akun psikolog dilakukan oleh admin.
4. Kategori forum untuk psikolog berjumlah 3.

1.4. Tujuan

Tujuan dari pengembangan aplikasi ini antara lain:

1. Membangun wadah baru secara digital sebagai sarana diskusi untuk psikolog.
2. Mempermudah pengguna untuk berkomunikasi jarak jauh antar psikolog.
3. Melakukan pendataan persebaran psikolog di Indonesia.

1.5. Metode Penyelesaian Masalah

1. Tahap pembelajaran literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik proyek akhir dalam bentuk infografis, jurnal, artikel, dan lain sebagainya. Selain itu mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik tugas akhir.

2. Tahap pencarian dan pengumpulan data

Pencarian dan pengumpulan data dilakukan dengan pencarian data-data yang mendukung untuk topik proyek akhir.

3. Tahap perancangan sistem

Perancangan aplikasi sesuai dengan standar pembuatan aplikasi dimulai dari pembuatan *mock-up*, *workflow*, analisis kebutuhan dan lain-lainnya.

4. Tahap implementasi

Melakukan implementasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat

sebelumnya.

5. Tahap pengujian dan analisis

Melakukan pengujian sistem dan menganalisis hasil dari pengujian tersebut.

6. Tahap pembuatan laporan

Membuat laporan proyek akhir yang berisi dokumentasi tahap-tahap yang dilakukan untuk menyelesaikan proyek akhir serta hasil analisisnya.

1.6. Pembagian Tugas Anggota

Pembagian tugas anggota sebagai berikut :

1. M. Fathin Fawwaz Ammar

Peran : Desainer dan dokumentalis

Tanggung Jawab:

- a. Membuat desain antar muka aplikasi.
- b. Pengujian *unit testing*.
- c. Membuat poster promo aplikasi.
- d. Membuat video demo dan promo aplikasi.
- e. Membuat laporan dokumentasi aplikasi.

2. Wahyu Nurrosyid

Peran : Proyek manajer dan *programmer*

Tanggung Jawab:

- a. Merancang dan desain alur aplikasi.
- b. Menerapkan desain antarmuka aplikasi.
- c. Mengembangkan aplikasi.
- d. Membuat buku panduan penggunaan aplikasi.
- e. Membuat laporan dokumentasi aplikasi