

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Coronavirus Disease 2019(Covid-19) membawa perubahan yang signifikan pada bidang pendidikan Indonesia. Perubahan tersebut adalah pembelajaran luring yang berubah menjadi pembelajaran daring sejak awal tahun 2020. Covid-19 menghambat mahasiswa terutama angkatan 2020 semester awal dalam pengenalan serta penyesuaian lingkungan kampus secara menyeluruh. Proses pembelajaran yang dijalankan oleh mahasiswa dapat berupa pengalaman positif dan negatif. Mayoritas mahasiswa tidak menyukai proses pembelajaran secara daring karena metode pembelajaran yang berubah secara mendadak, membosankan, dan gangguan lainnya yang terjadi[1]. Susahnya mahasiswa dalam mencari metode pembelajaran yang menimbulkan perasaan cemas yang berlebihan dan perasaan cemas tersebut menyebabkan efektifitas belajar menurun[2].

Pada masa sekarang, mahasiswa sudah memasuki tahap pembelajaran secara tatap muka dan berada di masa adaptasi dengan perubahan *new normal* dalam menjalankan kegiatan sehari-hari. Penyesuaian tersebut menyebabkan kecenderungan mahasiswa mengalami gangguan kesehatan mental. Mahasiswa memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas-tugas yang banyak secara mandiri dan mengabaikan kesehatan mental mereka masing-masing[3]. Sebenarnya mahasiswa dapat mengetahui kesehatan mental masing-masing dengan berbagai cara dan salah satunya adalah *browsing*. Informasi yang tersebar pada internet dapat dimiliki oleh semua orang yang belum tentu ada tolak ukur pasti dari sisi medis[4].

Dalam dunia perkuliahan, mahasiswa dapat berteman mulai dari teman sekelas hingga lintas jurusan. Ikatan pertemanan tersebut bisa berkembang hingga menjadi sahabat. Sahabat yang menjadi tempat bagi teman untuk bercerita. Akan tetapi, tidak semua dapat menjadi terbuka dengan temannya

masing-masing[5]. Dengan itu, Mahasiswa membutuhkan layanan profesional untuk mengetahui kecenderungan kesehatan mental saat ini sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Untuk memudahkan mahasiswa dalam mendapatkan layanan tersebut, maka dibutuhkan kolaborasi layanan psikologi dengan menggunakan teknologi informasi dan Komunikasi sebagai sarana penyaluran kesehatan mental dalam bentuk *online* maupun *offline*[6],[7]. Untuk dapat lebih mengetahui gangguan mental yang diderita oleh mahasiswa, ditetapkan untuk penggunaan The General Health Questionnaire (GHQ) yang dimana GHQ adalah alat skrining yang dikelola sendiri yang dirancang untuk mendeteksi gangguan dan gangguan mental saat ini dalam pengaturan perawatan primer[8].

Universitas Multimedia Nusantara telah menyediakan layanan tersebut dengan nama dari divisi tersebut adalah *Student Support* Universitas Multimedia Nusantara. Mahasiswa diberikan layanan profesional untuk berkonsultasi dan mengetahui kecenderungan gangguan kesehatan mental yang dialami oleh mahasiswa. Akan tetapi sistem yang digunakan oleh divisi tersebut masih belum terintegrasi satu sama lain. Maka karena itu, untuk dapat memaksimalkan performa dari layanan kesehatan mental tersebut diperlukannya suatu sarana yang dapat menghubungkan mahasiswa dengan layanan tersebut.

Perkembangan era komunikasi yang mengintegrasikan telepon dengan komputer yang disebut dengan telepon seluler/*smartphone*. Telepon seluler mempunyai kemampuan berbasis komputer yang memberikan kemudahan bagi pengguna dengan mudah mengakses internet, mencari informasi, berkomunikasi, dan masih banyak hal yang dapat dilakukan hanya dalam satu perangkat[9]. Salah satu sistem operasi *smartphone* yang populer dikalangan masyarakat saat ini adalah *Android*. Sistem tersebut menyediakan platform terbuka (*open source*) bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi sesuai dengan keinginan dan kebutuhan[10]. Dengan adanya teknologi ini memungkinkan pengembang aplikasi untuk mengembangkan sistem aplikasi

yang bertujuan untuk membantu memecahkan setiap permasalahan yang sedang dihadapi.

Oleh karena itu, munculnya ide untuk membuat suatu platform *mobile* sebagai media layanan kesehatan mental. Proses tersebut akan diberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mencoba menggunakan aplikasi tersebut. Dengan adanya platform ini diharapkan penggunaan pelayanan kesehatan elektronik/*eHealth Service* dapat menjembatani pelayanan kesehatan mental terutama pada kalangan anak remaja (mahasiswa) yang rentan mengalami masalah kesehatan mental[11].

1.2 Rumusan Masalah

Juga terdapat rumusan masalah yang muncul berdasarkan latar belakang penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana faktor-faktor kritis yang mempengaruhi kesehatan mental mahasiswa di lingkungan kampus UMN?
2. Bagaimana hasil rancang bangun aplikasi berbasis *mobile application* kesehatan mental?
3. Bagaimana aplikasi *mobile application* dapat memberikan dampak terhadap kesehatan mental mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara?

1.3 Batasan Masalah

Dibawah ini merupakan batasan masalah penelitian yang dilakukan, antara lain:

1. Pengumpulan responden kuesioner sebanyak 50% dari total mahasiswa/i aktif Sistem Informasi angkatan 2020 Universitas Multimedia Nusantara sebanyak 142 mahasiswa/i.
2. Pembuatan *Platform* dalam bentuk aplikasi berbasis *mobile application*.
3. Melakukan *testing* aplikasi kepada mahasiswa/i dan psikolog Universitas Multimedia Nusantara.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berikut ini merupakan tujuan dari penelitian yang dilakukan, antara lain:

1. Mengidentifikasi faktor-faktor kritis yang mempengaruhi kesehatan mental mahasiswa dalam proses pembelajaran di lingkungan kampus UMN.
2. Membangun aplikasi berbasis *mobile application* untuk mencapai kesehatan mental mahasiswa pada lingkungan kampus UMN.
3. Untuk mengetahui dampak yang dialami oleh mahasiswa Universitas Multiemdia Nusantara

1.4.2 Manfaat Penelitian

Berikut merupakan tujuan atas penelitian yang dilakukan, antara lain:

1. Mempermudah mahasiswa untuk mendapatkan layanan kesehatan mental langsung dari psikolog *Student Support* Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mempermudah Psikolog *Student Support* Universitas Multimedia Nusantara untuk melakukan konseling.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada proposal penelitian ini dibuat berdasarkan urutan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini Berisikan mengenai latar belakang permasalahan, perumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan

BAB II LANDSAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang digunakan sebagai pendukung dalam menjalankan topik penelitian baik teori secara umum maupun teori

khusus. Pada bab ini juga berisikan penelitian terdahulu yang menjadi sumber referensi penelitian sekarang.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini berisi gambaran umum objek penelitian, metode penelitian, variabel penelitian, dan teknik pengambilan data.

BAB IV ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini berisikan hasil penelitian serta pembahasan secara menyeluruh.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA