

BAB III

DESKRIPSI SISTEM

3.1 Deskripsi Masalah

Kesehatan mental adalah salah satu aspek penting dalam kesejahteraan manusia yang seringkali terabaikan. Di Indonesia, peserta Jaminan Kesehatan Nasional (JKN) masih menghadapi berbagai tantangan dalam mengakses layanan kesehatan mental, terutama akibat stigma sosial terhadap gangguan mental serta keterbatasan fasilitas yang tersedia di daerah terpencil. Berdasarkan data dari WHO dan Kementerian Kesehatan, sebagian besar orang dengan gangguan mental tidak mendapatkan pengobatan yang sesuai, dan masalah ini semakin memburuk mengingat ketidakmampuan banyak orang untuk mengakses layanan kesehatan mental yang memadai.

Di sisi lain, meskipun terdapat layanan kesehatan mental yang ditanggung oleh program JKN, banyak peserta yang tidak mengetahui hak-hak mereka terkait layanan ini atau kesulitan untuk mengaksesnya karena kurangnya informasi yang memadai. Selain itu, stigma sosial terkait dengan gangguan mental menjadi hambatan besar yang menyebabkan banyak individu tidak mencari bantuan atau perawatan. Kurangnya pemahaman masyarakat tentang pentingnya kesehatan mental serta terbatasnya fasilitas di daerah terpencil semakin memperburuk situasi ini. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang dapat meningkatkan aksesibilitas layanan kesehatan mental bagi peserta JKN di Indonesia agar mereka dapat lebih mudah mengakses perawatan yang mereka butuhkan.

3.2 Solusi Masalah

Berdasarkan deskripsi masalah di atas, penulis dapat memberikan solusi alternatif dalam pemecahan masalah guna mengatasi permasalahan yang timbul dengan pengembangan aplikasi digital berbasis platform bernama JKN *Mindcare*. Bentuk solusi yang dapat penulis berikan sebagai berikut:

1. Melakukan pengembangan Prototype desain yang akan digunakan untuk merancang aplikasi dimana bentuk desain yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan lapangan.
2. Dalam desain *user interface* JKN Mindcare menyajikan beberapa bentuk fitur meliputi informasi dan edukasi mengenai gangguan mental, pelayanan kesehatan mental, konsultasi online, deteksi dini gangguan mental, serta teknik relaksasi.

Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam mengakses informasi terkait kesehatan mental dan layanan yang dapat diakses melalui JKN. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat membantu peserta JKN memahami lebih dalam mengenai masalah kesehatan mental dan mengurangi stigma negatif terhadap gangguan mental.

3.3 Perancangan Desain Sistem

3.3.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk menciptakan aplikasi yang dapat meningkatkan akses dan pemahaman masyarakat mengenai layanan kesehatan mental yang terintegrasi dengan Jaminan Kesehatan Nasional (JKN). Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan informasi yang mudah diakses mengenai gangguan kesehatan mental, memfasilitasi konsultasi online, serta memberikan dukungan berupa edukasi dan relaksasi bagi penggunaannya. Perancangan sistem ini mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan kemudahan dalam penggunaan aplikasi agar dapat memenuhi tujuan yang diinginkan secara efektif.

3.3.2 Alur Sistem

Alur sistem dirancang untuk mempermudah pengguna dalam mengakses layanan yang disediakan. Pengguna dapat mengakses aplikasi melalui perangkat mobile, baik Android maupun IOS.

Berikut adalah alur dasar yang diusulkan:

3.3.2.1 Registrasi dan Login

Pengguna dapat melakukan registrasi atau login menggunakan akun

yang sudah ada. Proses registrasi memungkinkan pengguna untuk memasukkan informasi pribadi yang diperlukan untuk mengakses layanan yang sesuai dengan hak mereka melalui JKN.

3.3.2.2 Dashboard Utama

Setelah login, pengguna akan diarahkan ke halaman utama atau dashboard yang berisi berbagai fitur seperti informasi dan edukasi, pelayanan kesehatan mental, konsultasi online, dan relaksasi.

3.3.2.3 Fitur Edukasi Kesehatan Mental

Pada menu edukasi, pengguna dapat mengakses artikel, video edukasi, serta modul-modul yang menjelaskan gangguan kesehatan mental yang dapat ditanggung oleh BPJS Kesehatan. Fitur ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran pengguna mengenai pentingnya kesehatan mental.

3.3.2.4 Konsultasi Online

Pengguna dapat memilih untuk berkonsultasi dengan psikolog atau tenaga medis terkait, melalui fitur konsultasi online. Sebelum konsultasi, pengguna dapat mengisi screening untuk mendeteksi gejala gangguan mental yang mungkin mereka alami. Berdasarkan hasil screening, pengguna akan diarahkan untuk melakukan konsultasi dengan profesional kesehatan.

3.3.2.5 Fitur Relaksasi dan Teknik Pengurangan Stress

Fitur ini menyediakan berbagai jenis teknik relaksasi seperti meditasi, latihan pernapasan, dan suara alam yang dapat membantu pengguna dalam mengurangi tingkat stres dan kecemasan mereka.

3.3.2.6 Fitur Screening Kesehatan Mental

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk melakukan *self assessment* untuk mendeteksi gejala gangguan mental yang mereka alami seperti kecemasan, depresi, atau stress. Berdasarkan hasil *screening*, sistem akan memberikan rekomendasi tindakan selanjutnya.

3.4 Desain User Interface

Desain antarmuka pengguna (UI) aplikasi JKN *Mindcare* dirancang dengan prinsip kemudahan penggunaan dan aksesibilitas. Antarmuka dirancang agar sederhana, dan mudah dipahami oleh berbagai kelompok usia, terutama peserta JKN yang mungkin tidak memiliki pengalaman teknis. Desainnya mengutamakan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi tanpa merasa kesulitan.

1. Tampilan *Dashboard*

Dashboard menampilkan berbagai menu utama seperti edukasi kesehatan mental, konseling, dan relaksasi. Semua fitur dapat diakses dengan sekali klik dari halaman utama, sehingga pengguna dapat segera menggunakan aplikasi sesuai kebutuhan.

2. Desain Responsif

Aplikasi ini dirancang responsif untuk berbagai ukuran layar, baik untuk ponsel pintar maupun tablet, sehingga pengguna dapat mengaksesnya di perangkat apa pun dengan pengalaman pengguna yang konsisten.

3. Fokus pada Warna dan Ikon

Pemilihan warna yang menenangkan seperti biru dan ungu digunakan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan relaksasi. Ikon yang digunakan juga dirancang sederhana dan mudah dipahami agar pengguna dapat dengan cepat menemukan fitur yang mereka cari.

Pada perancangan antarmuka aplikasi JKN *Mindcare* digunakan gradasi warna biru dan ungu. Warna biru dipilih karena mampu memberikan kesan tenang, sejuk, dan relaks, serta mendukung kenyamanan komunikasi pengguna. Sementara itu, warna ungu digunakan karena berkaitan dengan aspek psikologis yang dapat membantu menyeimbangkan pikiran dan emosi, meningkatkan stabilitas mental, serta memberikan ketenangan. Kombinasi kedua warna ini diharapkan mampu menciptakan harmoni antara aspek emosional, mental, dan kreativitas pengguna dalam menggunakan

aplikasi. (Jamilah & Padmasari, 2022)

3.5 Pengembangan Aplikasi

Pengembangan aplikasi menggunakan alat dan platform yang telah disebutkan sebelumnya, seperti Figma untuk desain antarmuka dan Android Studio untuk pengkodean aplikasi mobile. Prototipe awal akan diuji oleh pengguna untuk mendapatkan umpan balik mengenai fungsionalitas dan kemudahan penggunaan aplikasi. Berdasarkan hasil uji coba, desain dan fitur aplikasi akan diperbaiki agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik. Pengujian aplikasi dilakukan melalui tahapan berikut:

1. Pengujian Fungsionalitas: Menguji apakah setiap fitur aplikasi berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.
2. Pengujian Kegunaan: Menguji seberapa mudah aplikasi digunakan oleh pengguna dari berbagai latar belakang

3.6 Model Desain

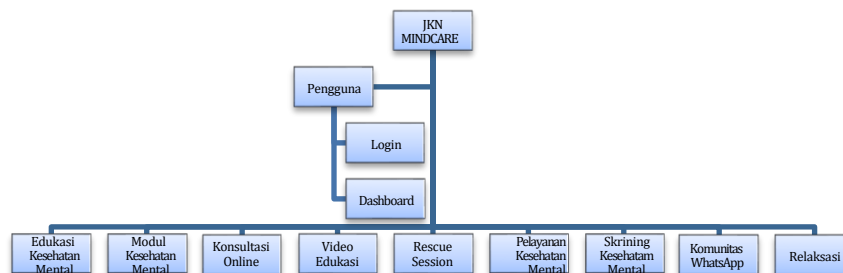
JKN *Mindcare* dirancang dengan mengutamakan kemudahan akses, kenyamanan pengguna, dan keterbukaan informasi. Fokus utama pada desain adalah menciptakan antarmuka yang sederhana namun informatif sehingga pengguna dari berbagai latar belakang usia dan tingkat literasi teknologi dapat dengan mudah memahami dan menggunakan aplikasi. Pemilihan warna didasarkan pada prinsip psikologi warna, menggunakan warna-warna yang menenangkan seperti biru dan hijau untuk menciptakan suasana yang nyaman dan relaksasi.

Model desain menggunakan struktur navigasi berbasis *dashboard* yang menampilkan fitur-fitur utama secara jelas dan mudah diakses. *Dashboard* ini berfungsi sebagai pusat kontrol bagi pengguna untuk mengakses menu edukasi kesehatan mental, konsultasi *online*, skrining kesehatan mental, teknik relaksasi, dan fitur pendukung lainnya. Navigasi dirancang responsif agar dapat digunakan secara optimal di berbagai perangkat, baik *smartphone*

maupun *tablet*. Pengguna dapat melakukan registrasi dan login terlebih dahulu untuk mengakses fitur lengkap aplikasi. Setelah berhasil masuk, pengguna diarahkan ke *dashboard* utama. Pada tahap skrining, pengguna dapat mengisi kuesioner *self- assessment* untuk mendeteksi gejala gangguan mental secara mandiri. Berdasarkan hasil skrining, aplikasi memberikan rekomendasi tindakan, seperti konsultasi langsung dengan tenaga profesional atau akses ke materi edukasi.

Model interaksi ini juga mengintegrasikan *feedback* pengguna secara *real- time* untuk memperbaiki pengalaman penggunaan aplikasi. Misalnya, proses konsultasi online dilengkapi dengan fitur chat dan notifikasi agar pengguna dapat dengan mudah berkomunikasi dengan psikolog atau tenaga medis.

Dalam pengembangan model desain, *prototyping* dilakukan menggunakan aplikasi Figma, yang memungkinkan kolaborasi *real- time* antara desainer dan tim pengembang. *Prototype* yang dihasilkan menggambarkan tampilan antarmuka serta interaksi antar layar yang akan diimplementasikan. Penggunaan Figma membantu dalam pengujian kegunaan dan mendapatkan masukan dari pengguna sebelum tahap pengembangan aplikasi secara penuh. Rancangan aplikasi yang akan digunakan dapat dilihat pada diagram use case sebagai berikut:



Gambar 3. 1

Diagram fitur-fitur pengguna pada aplikasi JKN *Mindcare* menggambarkan interaksi utama antara pengguna dengan berbagai layanan yang tersedia dalam aplikasi. Pengguna, dalam hal ini peserta JKN, terlebih

dahulu melakukan registrasi atau login untuk mengakses seluruh fitur aplikasi secara aman dan personal. Setelah berhasil masuk, pengguna diarahkan ke *dashboard* utama yang berfungsi sebagai pusat navigasi menuju fitur-fitur penting. Salah satu fitur utama adalah edukasi kesehatan mental yang menyediakan artikel, video, dan materi edukatif untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran pengguna tentang berbagai gangguan kesehatan mental serta cara penanganannya. Pengguna juga dapat melakukan skrining kesehatan mental secara mandiri melalui fitur *self-assessment* yang membantu mendeteksi gejala-gejala gangguan mental. Berdasarkan hasil skrining, pengguna dapat melanjutkan ke fitur konsultasi *online* untuk berinteraksi langsung dengan psikolog atau tenaga medis profesional. Selain itu, aplikasi menyediakan fitur relaksasi yang menawarkan berbagai teknik seperti meditasi dan latihan pernapasan untuk membantu pengguna mengelola stres dan kecemasan.

3.7 Alat dan Bahan yang Digunakan

Alat dan bahan dalam pembuatan *prototype* aplikasi JKN *Mindcare* ini yakni perangkat lunak desain aplikasi menggunakan *canva* dan *figma*. *Figma* merupakan perangkat lunak desain yang digunakan untuk membuat tampilan antarmuka berbagai jenis aplikasi, seperti *mobile*, *desktop*, maupun *website*. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi windows dengan syarat terhubung ke jaringan internet. Salah satu keunggulan *figma* adalah mampu digunakan secara kolaboratif, kemampuan kolaboratif ini menjadikan *figma* sebagai salah UI/UX dalam merancang *prototype* aplikasi atau web secara efisien, cepat, dan efektif. (Al-Faruq et al., 2022)

3.8 Urutan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan proyek ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang tersusun secara sistematis agar proses perancangan aplikasi JKN *Mindcare* berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan. Adapun urutan kegiatan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan literatur yang berkaitan dengan kesehatan mental, sistem Jaminan Kesehatan Nasional (JKN), serta referensi tentang desain antarmuka aplikasi digital. Selain itu, dilakukan identifikasi permasalahan dan penentuan kebutuhan pengguna untuk menjadi dasar perancangan aplikasi.

2. Tahap Perancangan Konsep

Setelah data terkumpul, dilakukan perancangan konsep awal aplikasi yang mencakup rancangan alur sistem, identifikasi fitur utama, dan struktur menu. Tahap ini juga mencakup penyusunan kerangka konseptual yang menjelaskan hubungan antara *input*, proses, dan *output* aplikasi.

3. Tahap Pembuatan Desain Antarmuka (User Interface Design)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain tampilan aplikasi menggunakan Figma. Setiap halaman antarmuka seperti *dashboard*, edukasi kesehatan mental, konsultasi *online*, skrining, dan relaksasi dirancang dengan prinsip kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan estetika.

4. Tahap Pembuatan *Prototype*

Desain yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi *prototype* interaktif menggunakan fitur *prototyping* pada Figma. *Prototype* ini memungkinkan pengguna untuk mencoba alur penggunaan aplikasi secara simulatif, sehingga dapat dinilai dari segi kemudahan navigasi dan kejelasan fitur.

5. Tahap Pengujian

Prototype aplikasi diuji kepada beberapa responden untuk menilai aspek kegunaan (*usability*), tampilan visual, dan efektivitas fitur. Data hasil uji dikumpulkan melalui kuesioner dan dijadikan dasar dalam melakukan perbaikan atau penyempurnaan desain.