

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Trauma adalah stres emosional dan psikologis, sering disebabkan oleh peristiwa traumatis atau pengalaman kekerasan. Peristiwa traumatis disebut juga peristiwa yang menimbulkan stres yang ekstrim. Situasi yang menyebabkan stres berat dan melebihi ketahanan individu dianggap traumatis (Giller, 1999).

Trauma terjadi akibat peristiwa buruk yang menimpa diri seseorang. Kejadian yang tidak menguntungkan ini membuat individu yang mengalaminya merasa tidak nyaman dan tidak berdaya di dunia yang penuh dengan ancaman (Hapsari, 2021).

Trauma bisa disebabkan oleh berbagai keadaan, termasuk kejadian tragis, mengguncang jiwa, dan bahkan mengancam jiwa. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwasanya kejadian stres bisa mengakibatkan PTSD. Meskipun reaksi setiap orang terhadap stres berbeda-beda, terapi pemulihan trauma tetap diperlukan.

Adapun masalah yang ditemukan Peneliti ialah keterbatasan waktu untuk menangani trauma maupun PTSD bagi sebagian orang, serta kurangnya informasi mengenai penanganan trauma maupun PTSD. Menurut jurnal *National Library of Medicine* dan *European Journal of Psychotraumatology* (Fox et al., 2021), PTSD mempengaruhi hingga 3,9% populasi umum, dan dari 22.361 pasien PTSD, 6.319 melakukan bunuh diri akibat PTSD.

Trauma adalah kejadian normal. Selama ada dukungan dari teman dekat dan keluarga, perasaan traumatis ini seringkali hilang dengan sendirinya. Sayangnya, ada juga trauma serius yang jika tidak segera ditangani dapat menyebabkan berkembangnya penyakit mental lainnya. (Hapsari, 2021).

Maka, dari uraian sebelumnya, akan dilaksanakan studi dengan memakai pokok bahasan proposal Tugas Akhir **“Pengembangan Aplikasi MentalFirst Berbasis Android Sebagai Media Deteksi Awal PTSD dan Media Informasi Seputar PTSD”**, Dimana dengan membuat aplikasi tersebut bisa membantu masyarakat untuk melakukan deteksi awal dan mendapatkan informasi yang berkaitan dengan PTSD.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang di atas, identifikasi masalahnya yakni :

1. Keterbatasan waktu seseorang untuk melakukan *screening*.
2. Kurangnya informasi mengenai penanganan rasa trauma terkhusus PTSD.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup bisa dijelaskan sebagai berikut, mengingat konteks sebelumnya:

1. Studi ini hanya pada lingkungan Kampus di Jakarta.
2. Ruang lingkup penerapan aplikasi PTSD pada lingkungan hanya berfokus pada bagaimana penerapan deteksi awal PTSD kepada mahasiswa dan penerapan sumber informasi mengenai PTSD.
3. Pengujian aplikasi akan menggunakan Mahasiswa sebagai *sampling data*.

1.4 Batasan Masalah

Dari konteks sebelumnya, peneliti menyajikan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan aplikasi *smartphone* hanya sebatas pada *smartphone* berbasis Android.
- b. Pengambilan Sampling memfokuskan kepada mahasiswa di Universitas Esa Unggul.

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai konteks permasalahan yang sudah dijelaskan, maka tujuan dari studi ini ialah:

1. Membantu masyarakat untuk melakukan screening dengan menggunakan aplikasi berbasis Android
2. Menampilkan berbagai hal informasi yang dibutuhkan seperti Rumah Sakit, nomor yang bisa dihubungi, dan sebagainya di aplikasi berbasis Android.

1.6 Manfaat Penelitian

Dilihat dari konteks yang diberikan, berikut adalah manfaat dari studi ini:

Bagi Masyarakat:

- a. Membantu masyarakat untuk melakukan deteksi awal PTSD.
- b. Mendapatkan berbagai informasi mengenai PTSD.

Bagi Peneliti :

- a. Memahami pemrograman aplikasi berbasis Android.
- b. Termasuk kesiapsiagaan untuk mengatasi permasalahan dunia kerja.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode:

1. Studi Literatur

Studi literatur adalah proses memperoleh informasi dari buku dan jurnal tentang teknik skrining PTSD dan aplikasi terkait trauma yang berkaitan dengan materi topik.

2. Kuesioner
Kuesioner dilakukan dengan membuat beberapa pertanyaan yang akan dibagikan ke mahasiswa untuk mendapatkan berbagai jawaban dari mahasiswa.
3. Perancangan aplikasi
Tahapan perancangan dilakukan dengan membuat skema aplikasi, skema rencana uji coba dan skema analisis aplikasi.
4. Pengujian aplikasi
Tahapan pengujian dilakukan dengan menjalankan aplikasi *screening* pada *Smartphone* Android.

1.8 Sistematika Penelitian

Sistematika Penelitian laporan ini dibagi menjadi enam bab yakni :

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas topik-topik seperti Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, dan Sistematika Laporan Penelitian.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Studi literatur ini berisi ide-ide yang terkait dengan Penelitian Tugas Akhir dari berbagai sumber, termasuk buku, jurnal, dan internet.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memberikan ikhtisar aplikasi untuk perawatan trauma. Bab ini juga memberikan pendekatan pengembangan aplikasi.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil analisis, desain, dan eksekusi metode pengembangan aplikasi.

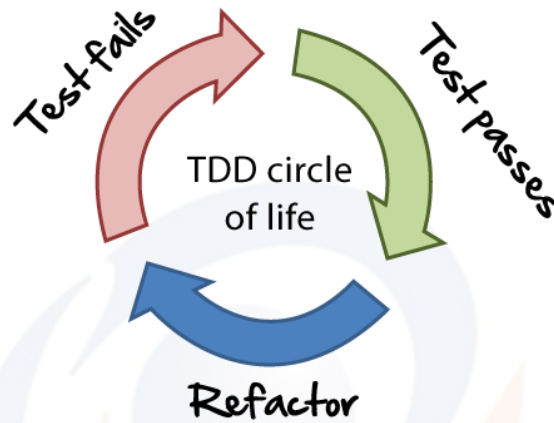
e. BAB V KESIMPULAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang sudah didapat dari studi terkait laporan tugas akhir.

1.9 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan adalah proses membangun dan mengubah sistem, konsep, dan teknik yang digunakan untuk membuat perangkat lunak aplikasi terapi trauma.

Gambar 1.1 menggambarkan proses pengembangan perangkat lunak yang digunakan, *Test-Driven Development*, yang terdiri dari berbagai siklus atau fase.



Gambar 1. 1 Metode Pengembangan *Test Driven Development*