



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

# UNIVERSITAS BRAWIJAYA

## FAKULTAS ILMU KOMPUTER

JL. Veteran No.8, Malang, 65145, Indonesia  
Telp. : +62-341-577911 ; Fax : +62-341-577911  
<http://filkom.ub.ac.id> E-mail : [filkom@ub.ac.id](mailto:filkom@ub.ac.id)

### DOKUMEN PRAPROPOSAL SKRIPSI

**SA2 - 01A**

Nama Mahasiswa	: Tifo Audi Alif Putra
NIM	: 165150200111168
Jurusan	: Teknik Informatika
Program Studi	: Teknik Informatika
Keminatan	: Keminatan/ <del>nonkeminatan</del> **)
Bidang Skripsi	: Multimedia, Game, dan Mobile
Jenis Penelitian	: Implementatif / <del>Non-Implementatif</del> *)
Tipe Penelitian	: Pengembangan
Asal Judul Skripsi	: Usulan Sendiri / <del>Usulan Pembimbing</del> *)
Judul	: Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak ShareStory : Pencari Konselor Psikologi Terdekat Berdasarkan Lokasi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

## UNIVERSITAS BRAWIJAYA

### FAKULTAS ILMU KOMPUTER

JL. Veteran No.8, Malang, 65145, Indonesia  
Telp. : +62-341-577911 ; Fax : +62-341-577911  
<http://filkom.ub.ac.id> E-mail : [filkom@ub.ac.id](mailto:filkom@ub.ac.id)

**Latar Belakang  
(Maksimal 500 Kata dan  
Sitasi Penelitian atau  
fakta lapangan yang  
ada)**

Kesehatan mental saat ini menjadi permasalahan yang tidak bisa diremehkan. Bahkan kesehatan mental sekarang menjadi masalah yang dihadapi banyak negara di dunia, tak terkecuali Indonesia. Data dari WHO mengatakan bahwa 804.000 jumlah kematian pada tahun 2012 disebabkan oleh kasus bunuh diri, dimana rasio bunuh diri yang terjadi di Indonesia mencapai 4.3 per 100.000 penduduk (WHO, 2012). Penderita kesehatan mental paling banyak dialami oleh kalangan remaja atau mahasiswa, dimana memiliki dampak negatif yang serius terhadap prestasi belajar, keluarga, dan lingkungan sekitar (Chen & Jiang, 2019).

Depresi menjadi penyebab utama dalam permasalahan kesehatan mental. Depresi memengaruhi 4.4% populasi dunia dan 5% populasi di Indonesia. Selain jumlah penderita depresi yang tinggi, masalah lain pada Indonesia adalah kurangnya jumlah ketersediaan tenaga profesional kesehatan mental seperti konselor dan psikiater. WHO pun menginisiasi sebuah program bernama *Mental Health Gap Action Program* (mhGAP) yang bertujuan untuk menyediakan *internet-based intervention* untuk kesehatan mental yang dapat didistribusikan secara luas. (Arjadi, Nauta, & Bockting, 2018).

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah Indonesia dalam menangani permasalahan kesehatan mental, salah satunya adalah menerbitkan UU no 18, tentang kesehatan mental dan perawatan orang dengan penyakit mental yang dicakup oleh cakupan kesehatan universal. Namun, banyak orang masih mengalami kesulitan dalam mengakses layanan kesehatan mental (Tristiana, Yusuf, Fitryasari, Wahyuni, & Nihayati, 2018). Disisi lain, terdapat penelitian yang menunjukkan bahwa orang yang merasa depresi, sedih atau kesepian cenderung melampiaskan permasalahan tersebut dengan menggunakan sosial media, salah satunya adalah Twitter untuk sekedar bercerita atau mendapat dukungan interaksi (Mahoney et al., 2019). Hal ini menunjukkan bahwa internet dan teknologi informasi mampu menghasilkan sebuah solusi yang menjanjikan untuk melakukan perawatan masalah kesehatan mental yang ada di Indonesia (Arjadi et al., 2016). Mayoritas orang Indonesia menunjukkan keterbukaan untuk



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

## UNIVERSITAS BRAWIJAYA

### FAKULTAS ILMU KOMPUTER

JL. Veteran No.8, Malang, 65145, Indonesia  
Telp. : +62-341-577911 ; Fax : +62-341-577911  
<http://filkom.ub.ac.id> E-mail : [filkom@ub.ac.id](mailto:filkom@ub.ac.id)

	<p>menggunakan <i>internet-based intervention</i> dalam menangani permasalahan kesehatan mental, dimana sangat penting untuk dilakukan sosialisasi pemanfaatan internet kepada masyarakat secara luas. (Arjadi et al., 2018).</p> <p>Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan digital, membuat peluang untuk menyelesaikan permasalahan tersebut menggunakan sistem berbasis mobile. Dari data yang diperoleh, jumlah pengguna smartphone di Indonesia mencapai 41 juta pengguna dengan spesifikasi platform <i>Android</i>, sedangkan platform <i>iOS</i> mencapai 2.8 juta. (Rahman, 2015) Dengan memanfaatkan informasi lokasi pada smartphone, pengguna dapat dengan mudah berbagi lokasi dengan pengguna lain. Maka dari itu, pemanfaatan sistem berbasis mobile dapat dilakukan untuk menghubungkan orang yang memiliki permasalahan dengan konselor terdekat untuk mendapatkan pertolongan pertama dalam masalahnya.</p> <p>Dari permasalahan dan peluang yang sudah dipaparkan diatas, penulis ingin membangun aplikasi berbasis <i>mobile</i> bernama "ShareStory" yang diharapkan menjadi wadah untuk penderita kesehatan mental dengan konselor agar mampu memberikan pertolongan kepada penderita agar menjadi lebih baik dan terhindar dari rasa putus asa. Dalam pengembangan aplikasi ini, peneliti menggunakan <i>Scrum</i> sebagai metode pengembangan perangkat lunak. Dengan menggunakan <i>Scrum</i>, developer mampu untuk membagi pekerjaan menjadi tugas-tugas kecil yang dapat diselesaikan dalam siklus durasi atau sprint yang fleksibel, memantau hasil dengan mudah, dan perencanaan yang berulang agar mampu membangun sistem secara bertahap (Hidalgo, 2019).</p>
<b>Landasan Kepustakaan (Maksimal 250 Kata)</b>	<p>Pada negara Indonesia, <i>internet-based intervention</i> memiliki prospek yang menjanjikan dalam mengurangi kesenjangan kesehatan mental mengingat penggunaan internet dan smartphone terus meningkat tiap harinya. Untuk mengetahui apakah <i>internet-based intervention</i> diterima dan digunakan banyak orang, (Arjadi et al., 2018) melakukan investigasi untuk mengetahui faktor apa saja yang memengaruhi penggunaan internet-based intervention untuk kesehatan mental di Indonesia. Hasil dari penelitian ini adalah mayoritas masyarakat</p>



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

## UNIVERSITAS BRAWIJAYA

### FAKULTAS ILMU KOMPUTER

JL. Veteran No.8, Malang, 65145, Indonesia  
Telp. : +62-341-577911 ; Fax : +62-341-577911  
<http://filkom.ub.ac.id> E-mail : [filkom@ub.ac.id](mailto:filkom@ub.ac.id)

	<p>Indonesia memiliki keterbukaan dalam menggunakan internet-based intervention dalam menangani permasalahan kesehatan mental di Indonesia. Untuk meningkatkan adopsi intervensi berbasis internet, penting untuk terlebih dahulu mempromosikan penggunaan internet kepada lebih banyak orang di seluruh negeri, terutama bagi mereka yang saat ini sedang mengalami gangguan kesehatan mental.</p> <p>Metode pengembangan perangkat lunak yang dipakai pada penelitian ini adalah <i>Scrum</i>. Penggunaan <i>Scrum</i> sangat cocok untuk <i>developer</i> dalam mengembangkan aplikasi karena sifatnya yang adaptif dan dapat diubah sesuai <i>feedback</i> yang didapat. Adapun tahap-tahap pada metode <i>Scrum</i> yang dilakukan adalah <i>Product Backlog Creation</i>, <i>Sprint Planning</i>, <i>Working on the Sprint</i>, <i>Testing and Product Review</i>, dan <i>Restrospective</i> (Gurendo, 2015).</p> <p>Aplikasi pencarian rute perguruan tinggi berbasis android menggunakan <i>Location-Based Service</i>. Pada penelitian ini, penulis menawarkan solusi untuk memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi dan menentukan rute karena data dan informasi perguruan tinggi telah didaftarkan oleh peneliti. (Nugroho, Nurhayati, &amp; Widiyanto, 2017)</p>
<b>Rumusan Masalah (Diisi dalam bentuk numbering)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apakah kebutuhan fungsional dan non-fungsional aplikasi ShareStory?</li><li>2. Bagaimana hasil perancangan dari aplikasi ShareStory?</li><li>3. Bagaimana hasil implementasi dari aplikasi ShareStory?</li><li>4. Bagaimana hasil uji validasi, usabilitas, dan kompatibilitas dari aplikasi ShareStory?</li></ol>
<b>Metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan (Maks 250 kata dan 1 Gambar Metode)</b>	<p>Pengembangan sistem ShareStory menggunakan metode Scrum karena metode ini dapat digunakan digunakan dalam pengembangan sistem yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi dan perubahan terus-menerus. Scrum adalah salah satu bagian dari <i>Agile</i>. Scrum memiliki beberapa karakteristik yang akan memudahkan pengembang untuk bekerja. Karakteristik dari Scrum adalah:</p>



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

## UNIVERSITAS BRAWIJAYA

### FAKULTAS ILMU KOMPUTER

JL. Veteran No.8, Malang, 65145, Indonesia  
Telp. : +62-341-577911 ; Fax : +62-341-577911  
<http://filkom.ub.ac.id> E-mail : [filkom@ub.ac.id](mailto:filkom@ub.ac.id)

1. Memecah durasi pekerjaan menjadi beberapa bagian yang kemudian disebut dengan *sprint* (biasanya 2 minggu dalam satu *sprint*).
2. Merencanakan *sprint* berdasarkan kebutuhan yang penting pada saat itu.
3. Tidak memperkirakan waktu yang spesifik, membandingkan banyaknya pekerjaan.
4. Mengevaluasi *sprint* untuk melihat bagaimana *sprint* itu berjalan, dan melihat apakah ada yang bisa ditingkatkan.
5. Mendapatkan umpan balik dari hasil perangkat lunak yang telah dikerjakan.
6. Pertemuan setiap hari yang sangat singkat, mengidentifikasi halangan, dan memastikan semuanya tetap berjalan.

Ada beberapa tahapan dalam mengembangkan aplikasi dengan menggunakan metode Scrum yang terdiri atas *Product Backlog Creation*, *Sprint Planning*, *Working on the Sprint*, *Testing and Product Demonstration*, dan *Restrospective and Next Sprint Planning* (Gurendo, 2015). Adapun alur dari tahapan-tahapan dalam metode Scrum tersebut digambarkan pada berikut:



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

# UNIVERSITAS BRAWIJAYA

## FAKULTAS ILMU KOMPUTER

JL. Veteran No.8, Malang, 65145, Indonesia  
Telp. : +62-341-577911 ; Fax : +62-341-577911  
<http://filkom.ub.ac.id> E-mail : [filkom@ub.ac.id](mailto:filkom@ub.ac.id)

	<pre>graph TD;     Mulai([Mulai]) --&gt; StudiLiteratur[Studi Literatur];     StudiLiteratur --&gt; AnalisisKebutuhan[Analisis Kebutuhan];     AnalisisKebutuhan --&gt; PerancanganDanImplementasi[Perancangan dan Implementasi];     PerancanganDanImplementasi --&gt; Pengujian[Pengujian];     Pengujian --&gt; PengambilanKesimpulanDanSaran[Pengambilan Kesimpulan dan Saran];     PengambilanKesimpulanDanSaran --&gt; Selesai([Selesai]);          subgraph Scrum         AnalisisKebutuhan --&gt; PembuatanBacklogProduk[Pembuatan Backlog Produk];         PembuatanBacklogProduk --&gt; PerencanaanSprint[Perencanaan Sprint];         PerencanaanSprint --&gt; PengerjaanSprint[Pengerjaan Sprint];         PengerjaanSprint --&gt; PengujianDanDemonstrasiProduk[Pengujian dan Demonstrasi Produk];         PengujianDanDemonstrasiProduk --&gt; RetrospektifDanPerencanaanSprintSelanjutnya[Retrospektif dan Perencanaan Sprint Selanjutnya];         RetrospektifDanPerencanaanSprintSelanjutnya --&gt; PembuatanBacklogProduk;     end</pre>
<b>Daftar Pustaka</b>	<p>Arjadi, R., Nauta, M. H., &amp; Bockting, C. L. H. (2018). Acceptability of internet-based interventions for depression in Indonesia. <i>Internet Interventions</i>, 13(April), 8–15. <a href="https://doi.org/10.1016/j.invent.2018.04.004">https://doi.org/10.1016/j.invent.2018.04.004</a></p> <p>Arjadi, R., Nauta, M. H., Scholte, W. F., Hollon, S. D., Chowdhary, N., Suryani, A. O., &amp; Bockting, C. L. H. (2016). Guided Act and Feel Indonesia (GAF-ID) - Internet-based behavioral activation intervention for depression in Indonesia: Study protocol for a randomized controlled trial. <i>Trials</i>, 17(1), 1–10. <a href="https://doi.org/10.1186/s13063-016-1577-9">https://doi.org/10.1186/s13063-016-1577-9</a></p> <p>Chen, M., &amp; Jiang, S. (2019). Analysis and research on mental health of college students based on cognitive computing. <i>Cognitive Systems Research</i>, 56, 151–158. <a href="https://doi.org/10.1016/j.cogsys.2019.03.003">https://doi.org/10.1016/j.cogsys.2019.03.003</a></p>



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

## UNIVERSITAS BRAWIJAYA

### FAKULTAS ILMU KOMPUTER

JL. Veteran No.8, Malang, 65145, Indonesia  
Telp. : +62-341-577911 ; Fax : +62-341-577911  
http://filkom.ub.ac.id E-mail : filkom@ub.ac.id

	<p>Gurendo, D. (2015). Scrum Methodology Phases which Help in Agile SDLC Process: 5 Key Steps.</p> <p>Hidalgo, E. S. (2019). Adapting the scrum framework for agile project management in science: case study of a distributed research initiative. <i>Heliyon</i>, 5(3), e01447. <a href="https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e01447">https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e01447</a></p> <p>Mahoney, J., Le Moignan, E., Long, K., Wilson, M., Barnett, J., Vines, J., &amp; Lawson, S. (2019). Feeling alone among 317 million others: Disclosures of loneliness on Twitter. <i>Computers in Human Behavior</i>, 98(February), 20–30. <a href="https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.024">https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.024</a></p> <p>Nugroho, S. C., Nurhayati, O. D., &amp; Widiyanto, E. D. (2017). Aplikasi Pencarian Rute Perguruan Tinggi Berbasis Android Menggunakan Location Based Service (LBS) di Kota Semarang. <i>Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer</i>, 3(2), 311. <a href="https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.2.2015.311-319">https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.2.2015.311-319</a></p> <p>Tristiana, R. D., Yusuf, A., Fitryasari, R., Wahyuni, S. D., &amp; Nihayati, H. E. (2018). Perceived barriers on mental health services by the family of patients with mental illness. <i>International Journal of Nursing Sciences</i>, 5(1), 63–67. <a href="https://doi.org/10.1016/j.ijnss.2017.12.003">https://doi.org/10.1016/j.ijnss.2017.12.003</a></p>
<b>Status Usulan</b>	<p><i>Diteruskan Menjadi Proposal / Ditolak *)</i></p> <p>Keterangan: (apabila ditolak)</p>
<b>Masukan pembimbing untuk penulisan proposal:</b>	<p><i>(diisi oleh calon pembimbing)</i></p> <p>Malang, _____</p>

\*\*) Keminatan pada JTIF sesuai dengan bidang skripsi yang diambil