**APLIKASI SKRINING KESEHATAN JIWA GUNA PENCEGAHAN SELF-HARM DI RUMAH SAKIT JIWA**

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**

****

**Oleh:**

**Mohamad Azhar Syah**

**NIM. 2203078**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU**

**JUNI 2023**

# HALAMAN PENGESAHAN

**APLIKASI SKRINING KESEHATAN JIWA GUNA PENCEGAHAN SELF-HARM DI RUMAH SAKIT JIWA**

**Disusun oleh:**

**MOHAMAD AZHAR SYAH**

**NIM. 2203078**

**Proposal tugas akhir disetujui oleh :**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Calon pembimbing | : | Esti Mulyani, S.Kom., M.Kom NIP. 199003162018032001 | **……………………………...** |

Indramayu, Februari 2025 Ketua Program Studi D3Teknik Informatika

Muhamad Mustamiin, S.Pd., M.Kom NIP. 199205052019031011

## Latar Belakang

Kesehatan mental merupakan hal penting dalam mewujudkan kesehatan diri secara menyeluruh selain kesahatan fisik. Di zaman modern ini gangguan kesehatan mental masih banyak kita temui terutama pada remaja. Berdasarkan survei Indonesia-National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) tahun 2022, ditemukan bahwa 34,9% remaja (sekitar 15,5 juta) mengalami setidaknya satu masalah kesehatan mental dan 5,5% remaja (sekitar 2,45 juta) didiagnosis dengan gangguan mental spesifik dalam periode yang sama. Jenis gangguan mental yang umum dialami meliputi gangguan kecemasan: 26,7%, gangguan hiperaktivitas dan pemusatan perhatian (ADHD): 10,6% , Gangguan depresi mayor: 5,4% , Gangguan perilaku: 2,4% dan gangguan stres pasca trauma (PTSD): 1,9%. Namun, hanya 2,6% remaja dengan masalah kesehatan mental yang mengakses layanan dukungan atau konseling. Data tersebut menunjukan masih kurangnya akses dan layanan kesehatan mental bagi remaja di Indonesia.

Salah satu prilaku menyimpang dari gangguan kesehatan mental pada remaja adalah perilaku *self-harm* atau melukai diri. Perilaku ini dapat berupa tindakan melukai diri sendiri, seperti memotong kulit, memukul diri sendiri, atau perilaku lain yang menyebabkan cedera fisik. Kondisi ini biasanya tidak terdeteksi karena minimnya edukasi dan stigma yang melekat pada kesehatan mental. Akibatnya, banyak remaja yang tidak mendapatkan bantuan yang dibutuhkan hingga tindakan *self-harm* berkembang menjadi risiko yang lebih serius, termasuk percobaan bunuh diri. Rumah sakit jiwa sebagai layanan kesehatan mental sering kali menghadapi tantangan dalam mengidentifikasi pasien dengan risiko ini secara cepat dan akurat. Skrining yang tidak efektif dapat menghambat proses penanganan yang optimal.

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern, sudah saatnya mengadopsi teknologi dalam membantu skrining kesehatan. Teknologi berbasis aplikasi dapat menjadi solusi yang efektif untuk mendeteksi gangguan kesehatan mental secara lebih cepat dan akurat. Aplikasi skrining kesehatan mental dapat menganalisis data yang diberikan oleh pasien untuk mengidentifikasi gejala awal gangguan mental dan memberikan rekomendasi langkah selanjutnya. Selain itu, aplikasi ini dapat membantu rumah sakit jiwa dalam menyusun prioritas penanganan pasien serta mengurangi beban kerja tenaga medis. Penggunaan teknologi juga memungkinkan akses yang lebih luas dan fleksibel bagi remaja yang mungkin merasa enggan untuk mencari bantuan secara langsung.

Pengembangan aplikasi skrining kesehatan mental ini selaras dengan tujuan Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya SDG 3 (Good Health and Well-being) yang menargetkan peningkatan kesehatan dan kesejahteraan bagi semua usia. Dengan memberikan akses yang lebih mudah dan cepat terhadap layanan skrining kesehatan mental, aplikasi ini diharapkan dapat membantu mengurangi beban gangguan kesehatan mental di masyarakat, termasuk pencegahan perilaku self-harm pada remaja. Selain itu, aplikasi ini mendukung upaya peningkatan layanan kesehatan mental yang lebih inklusif dan responsif sesuai dengan kebutuhan pasien.

Pengembangan aplikasi skrining kesehatan jiwa ini menjadi solusi yang inovatif dalam upaya mencegah perilaku self-harm sekaligus meningkatkan efektivitas layanan di rumah sakit jiwa. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan proses skrining yang lebih terstruktur dan efisien, sehingga tenaga medis dapat dengan cepat mengidentifikasi pasien yang berisiko serta memberikan intervensi yang tepat. Dengan fitur-fitur yang mendukung deteksi dini dan edukasi kesehatan mental, aplikasi ini diharapkan mampu menjadi alat bantu yang efektif dalam menciptakan layanan kesehatan jiwa yang lebih baik dan responsif terhadap kebutuhan pasien.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang dirumuskan penulis adalah: Bagaimana merancang dan mengembangkan aplikasi skrining kesehatan jiwa berbasis web yang efektif dalam mengidentifikasi gangguan kesehatan jiwa serta mencegah perilaku *self-harm.*

## Batasan Masalah

Dalam pembuatan tugas akhir ini, masasalah yang akan dibahas terbatas pada hal-hal berikut ini:

1. Registrasi pendaftaran pasien untuk melakukan skrining melalui aplikasi berbasis website
2. Pengguna (pasien) hanya dapat mengisi data skrining melalui form yang telah disediakan dan dengan validasi input untuk memastikan keakuratan data.
3. Hasil skrining akan ditampilkan secara otomatis dalam bentuk laporan sederhana yang mudah dipahami oleh pasien dan tenaga medis, termasuk identifikasi risiko dan rekomendasi tindak lanjut.
4. Sistem hanya akan menyimpan dan menampilkan riwayat data skrining pasien yang sudah terdaftar, sehingga memudahkan evaluasi berkala oleh petugas kesehatan.
5. Hanya pengguna yang telah terdaftar dan diverifikasi (pasien dan tenaga medis) yang memiliki hak akses untuk melihat dan mengelola data skrining.

## Tujuan

## Manfaat

## Landasan Teori

## 

## Metode Pelaksanaan

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, penulis akan menerapkan metode Agile sebagai pendekatan pengembangan perangkat lunak yang fleksibel dan iteratif. Pendekatan Agile memungkinkan penyesuaian secara cepat terhadap perubahan kebutuhan dan masukan selama proses pengembangan. Proses pengembangan akan dilakukan melalui beberapa iterasi (sprint) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

## Rencana Kegiatan

# DAFTAR PUSTAKA