

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

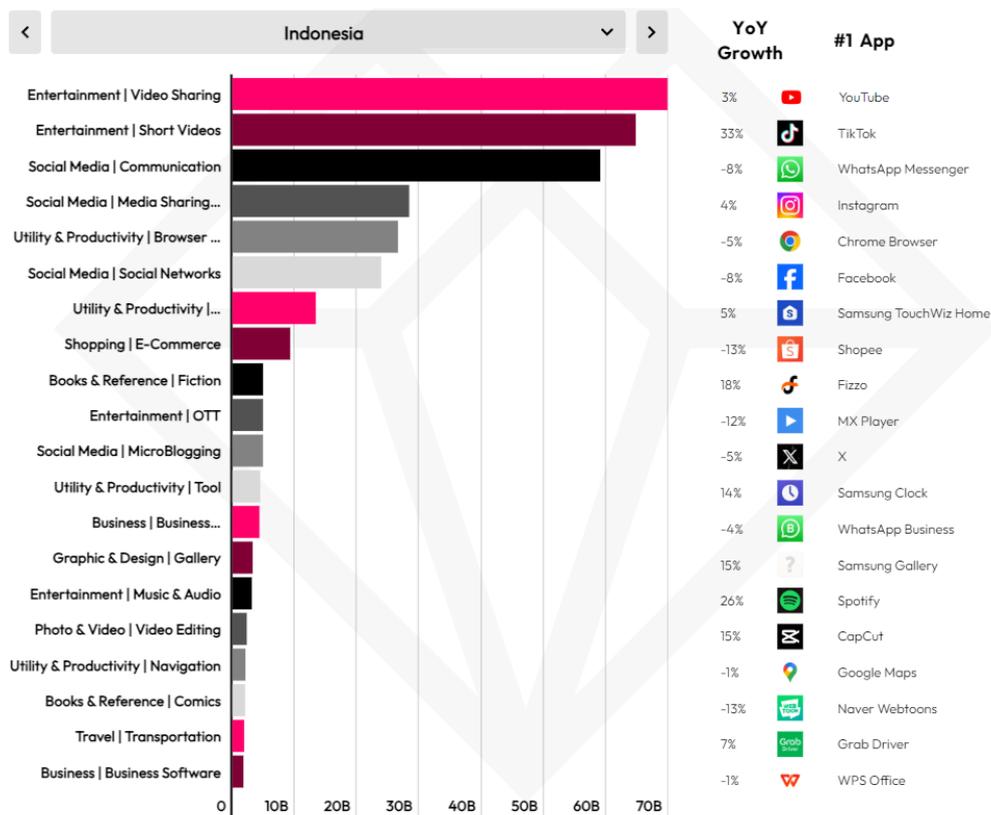
Tendensi manusia untuk menyukai hal yang menyenangkan dan membahagiakan dibanding hal-hal yang menyedihkan dan problematik merupakan hal yang sangat alamiah, apalagi bagi makhluk yang mempunyai akal dan dapat memahami perasaan sendiri. Seperti pada prinsip kesenangan (*pleasure principle*) yang digagas oleh Freud, dengan definisi yaitu manusia ingin mengurangi ketegangan dengan memuaskan kebutuhan naluriah, Freud percaya bahwa manusia akan mencari kepuasan apapun itu konsekuensinya dan memenuhi kebutuhan biologis dan psikologi untuk mencapai kesejahteraan [1]. Mencari kesenangan dan kebahagiaan ini bagi manusia dapat membuat mood naik, diri senang dan bahagia, dan membantu melupakan permasalahan atau stres yang dimiliki. Hal tersebut wajar saja dilakukan oleh setiap individu karena kebutuhan keseimbangan antara kebahagiaan dan kesedihan agar bisa menjadi manusia yang seutuhnya. Tetapi sering kali perbuatan pencarian kesenangan dan kebahagiaan ini malah membuat orang-orang terjerumus ke dalam lingkaran setan yang bernama adiksi. Sudah banyak cerita terkait orang-orang yang menderita adiksi malah membuat dirinya hancur dari berbagai aspek dan sudah banyak contoh fenomena dengan dampak merugikan yang dapat ditemukan.

Beberapa contoh yang dapat ditemukan merupakan fenomena judi *online* di Indonesia. Berdasarkan data yang diungkapkan oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), persebaran uang transaksi judi *online* pada sepanjang tahun 2023 sendiri meraih angka fantastis yaitu Rp327 triliun yang dilakukan oleh 3,29 juta pemain judi *online* dengan jumlah nilai transaksi selama periode 2017-2023 mencapai Rp517 triliun [2]. Selain itu, juga ditemukan fakta lain bahwa ibu rumah tangga hingga anak sekolah dasar ikut serta dalam kasus maraknya judi *online* ini [3].

Contoh lain yang dapat ditemukan yaitu pada laporan dari firma riset data.ai dengan judul “*State of Mobile 2024*” [4], menemukan bahwa negara Indonesia menempati posisi pertama di dunia dalam durasi penggunaan

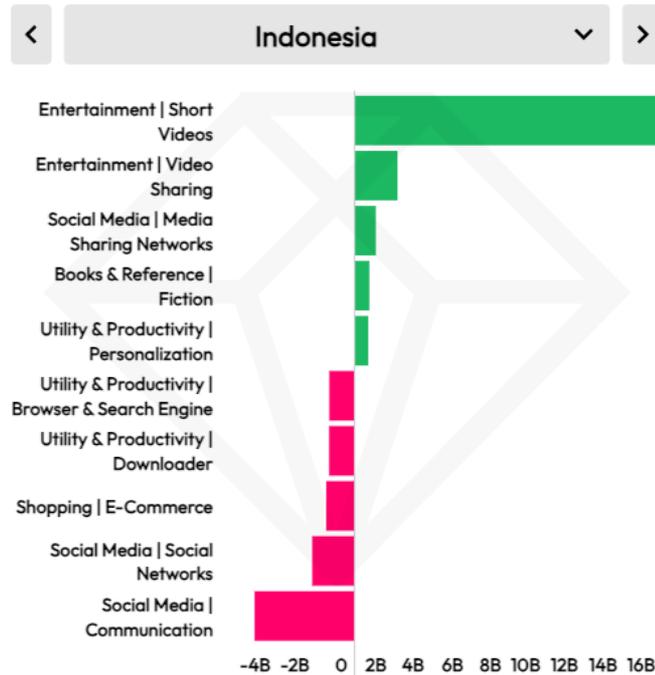
handphone dengan rata-rata lama waktu penggunaan *handphone* 6 jam perharinya. Dipaparkan juga pada laporan tersebut bahwa kebanyakan waktu penggunaan *handphone* dihabiskan untuk aplikasi sosial media seperti WhatsApp, Facebook, X dan Instagram. Selain sosial media, aplikasi *entertainment*, baik yang bersifat *video sharing*, *OTT* maupun *short videos* seperti TikTok dan YouTube menjadi bagian puncak dari aplikasi dengan penggunaan waktu yang besar.

Top 20 Global App Subgenres by Time Spent (Hours) in 2023



Gambar 1. 1 Statistik lama waktu penggunaan aplikasi di Indonesia [4]

Time Spent (Hours): App Growth 2023 YoY



Gambar 1. 2 Statistik lama waktu penggunaan aplikasi berdasarkan kategori di Indonesia [4]

Memang dalam beberapa sudut pandang terkesan remeh karena pada era sekarang *handphone* telah berevolusi menjadi bagian gaya hidup manusia yang sangat diperlukan untuk mendukung berbagai macam kegiatan, tetapi apabila mempertimbangkan bahwa kebanyakan jam penggunaan *handphone* tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi yang ditujukan untuk *entertainment*, maka fenomena ini dapat dikategorikan menjadi fenomena kecanduan juga. Selain itu, juga ada penguatan bukti dengan adanya beberapa penelitian yang membuktikan bahwa fenomena adiksi *gadget*, internet dan sosial media merupakan kenyataan saintifik yang ada di Indonesia [5], [6]. Informasi lain dapat ditemukan pada beberapa riset, [7], [8] menemukan bahwa penggunaan sosial media untuk tujuan *entertainment* sangat berpengaruh untuk menyebabkan adiksi terhadap sosial media dan berpengaruh negatif terhadap kesejahteraan subjektif, kegagalan untuk mengontrol penggunaan sosial media mengakibatkan rendahnya *mindfulness* dan vitalitas subjek. Pada berita yang diliput CNBC tahun 2023 [9], disebutkan bahwa sudah ada studi yang mengungkapkan apabila kecanduan media sosial mirip seperti kecanduan judi dan narkoba dan dibuktikan oleh hasil penelitian beberapa

jurnal, seperti pada penelitian [10] yang mengungkapkan bahwa ada kemiripan pada pengguna sosial media yang berlebihan dengan individu pemakai narkoba dalam konteks mengambil keputusan yang lebih beresiko, serta kemiripan notifikasi sosial media dalam konteks pemberian imbalan dengan interval yang tidak diketahui yang mirip seperti penjudi yang sedang bertaruh dengan harapan memperoleh uangnya kembali.

Fenomena yang tak kalah besar di Indonesia yaitu rokok. Global Adult Tobacco Survei (GATS) yang dibuat oleh Kementerian Kesehatan (Kemenkes) [11] mengungkapkan bahwa terdapat penambahan jumlah perokok dewasa sebanyak 8,8 juta orang dari 60,3 juta pada tahun 2011 menjadi 69,1 juta perokok pada 2021. Berbeda dengan judi dan *gadget* yang tidak melibatkan zat adiktif, rokok memiliki kandungan nikotin yang merupakan zat adiktif yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik dan psikologis.

Berikutnya yaitu fenomena konten pornografi yang marak tersebar di internet dengan mudah. Pada data yang dipaparkan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kementerian PPPA), 66,6 persen anak laki-laki serta 63,2 persen anak perempuan pernah menonton kegiatan seksual (pornografi). Buruknya, sekitar 38,2 persen pernah mengirimkan foto kegiatan seksual melalui media *online* [12]. Beda dengan rokok, konten pornografi tergolong lebih mudah diakses anak-anak saat ini dikarenakan saat ini umum sekali bagi anak-anak untuk mempunyai akses *gadget* sendiri yang diberikan orang tuanya tanpa diberi pengawasan yang baik.

Contoh fenomena terakhir yang sangat berdampak yaitu narkoba. Berdasarkan berita yang diterbitkan oleh Kompas [13], terdapat 4,8 juta orang yang sudah pernah memakai narkoba dengan rentang umur 15-64 tahun sepanjang tahun 2022-2023. Mirip seperti rokok, narkoba mengandung zat-zat yang dapat menyebabkan seseorang menjadi ketergantungan mengonsumsinya. Pada umumnya orang-orang mengonsumsi narkoba untuk merasa lebih baik, merasakan perasaan enak, meningkatkan performa dengan contoh mengonsumsi stimulan tertentu untuk meningkatkan fokus, serta yang terakhir yaitu atas dasar ingin tahu dan tekanan sosial [14].

Perkembangan zaman dengan teknologi yang sudah maju dan hal-hal konsumsi yang semakin bervariasi membawa dampak yang sangat besar untuk kemunculan berbagai jenis kecanduan yang terjadi di masyarakat saat ini. Fenomena-fenomena yang telah muncul ini memberi bermacam-macam dampak negatif seperti pada fenomena kecanduan judi *online* yang diberitakan CNN pada Agustus 2023 [15], membuat seorang karyawan nekat jual aset perusahaan dikarenakan dirinya terlilit utang akibat kecanduan judi *online*. Kebanyakan orang-orang yang sudah kecanduan judi *online* ini pertama-tama menganggap judi *online* sangat menyenangkan dikarenakan sensasi dan kepuasan instan dalam bentuk menerima uang dengan cepat apabila taruhan dimenangkan tanpa usaha yang berlebih. Semakin lama, mereka semakin terjerumus dan tidak sadar jika sudah menghabiskan banyak uang dan aset untuk janji kepuasan dan kemenangan instan yang diberikan platform-platform judi *online* ini. Padahal yang paling diuntungkan dari semua hal tersebut adalah pemilik platform judi *online* ini yang notabene-nya adalah orang yang mampu, karena memiliki kemampuan dan aset yang cukup hingga dapat membuat platform judi *online* dan menyebarkan iklan produk judi *online* mereka ke berbagai platform yang tentu saja biayanya tidak kecil. Sangat ironis apabila mengingat bahwa yang terjerat kedalam problematika judi *online* merupakan orang-orang yang memiliki kelas ekonomi menengah ke bawah, seperti data yang dipaparkan oleh PPAATK pada Oktober 2023, ditemukan bahwa 2,76 juta pemain judi *online* di Indonesia, 2,19 juta pemain diantaranya merupakan masyarakat dengan penghasilan rendah [16].

Contoh lain yaitu pada fenomena *gadget* membuat *attention-span* manusia saat ini berkurang. Berdasarkan penjelasan Gloria Mark, PhD. [17] pada *podcast* tentang “*Speaking of Psychology Why our attention spans are shrinking, with Gloria Mark, PhD*” dan dinaungi oleh American Psychological Association pada Februari 2023, rentang perhatian berkurang dari waktu ke waktu akibat penggunaan *gadget* yang sudah menempel dalam kehidupan kita sehari-hari. Dijelaskan bahwa penelitian rentang perhatian yang dilakukan dari waktu ke waktu selalu berkurang, dengan awal penelitian pada tahun 2004, rata-rata rentang perhatian sekitar dua menit 30 detik, hingga terakhir penelitian yaitu enam tahun kebelakang menjadi 47 detik. Penyebab munculnya fenomena ini yaitu *gadget*

yang makin kesini semakin berisi banyak distraksi, sehingga kemampuan manusia untuk fokus pelan-pelan mengurang. Dampak negatif lainnya secara umumnya adalah dengan kecanduan sesuatu, dapat menyebabkan masalah seperti kesehatan mental, fisik, masalah sosial seperti menarik diri dari lingkungan sosial hingga aktivitas kehidupan sehari-hari yang terganggu.

Dampak negatif yang muncul ini pada umumnya mengakibatkan seseorang akan mengalami kesulitan dalam menghentikan kecanduannya dikarenakan perubahan yang terjadi dalam diri baik secara mental dan fisik akibat mengonsumsi hal-hal yang menyebabkan ketergantungan. Contoh dampak mental dan fisik dari merokok adalah menyebabkan seseorang mendapatkan “rasa nyaman” yang diberikan nikotin yang ada dalam rokok. Apabila seorang perokok berhenti merokok selama beberapa waktu, akan timbul gejala-gejala seperti psikologis seperti menurunnya kemampuan mengenali emosi, meningkatnya kecenderungan depresi, perasaan mual, pusing, tenggorokan terasa pahit, karena kondisi tubuh yang sudah terbiasa dengan dosis nikotin pada rokok yang memberikan perasaan kenyamanan, tenang dan semangat [18]. Hal tersebutlah yang menyebabkan perokok yang ingin berhenti sulit keluar dari lingkaran setannya.

Dengan pemaparan permasalahan kecanduan yang besar pada masyarakat beserta dampak-dampaknya, terdapat urgensi yang tinggi untuk mengembangkan solusi efektif untuk membebaskan individu bebas dari jeratan kecanduan. Oleh karena itu, peneliti tergerak untuk merancang aplikasi *mobile* Android yang diharapkan dapat membantu penyandang adiksi bebas dari kecanduannya.

Proses perancangan aplikasi ini menggunakan *framework* pengembangan perangkat lunak *agile* yang terus dilakukan iterasi dan interaksi *incremental* selama siklus pengembangan perangkat lunak [19], dengan alasan utama dari penggunaan *framework agile* yaitu agar proses pengembangan aplikasi lebih cepat dan memberikan fleksibilitas apabila ada perubahan kebutuhan pada tahap apapun selama masa pengembangan aplikasi. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada metode pengembangan *agile* ini adalah *planning* dan *requirement analysis*, desain, *coding* dan *testing*. Pada tahap *planning* dan *requirement analysis*, nantinya melibatkan *framework design thinking* agar dapat memahami pengguna,

mendefinisikan masalah sebenarnya dan menciptakan solusi inovatif yang dapat dibuat prototipe desainnya serta diuji efektivitasnya [20] dalam membebaskan kecanduan.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang metode *agile* dalam proses pengembangan aplikasi seperti pada penelitian dengan judul: “*One-gateway system in managing campus information system using microservices architecture*” [21]. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan aplikasi yang dapat mengelola sistem informasi kampus dengan menggunakan arsitektur *microservices*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan aplikasi dengan arsitektur *microservices* dengan komponen utama seperti antarmuka pengguna, *gateway API*, *gRPC* dan *microservices* yang berfungsi secara independen. Pengembangan sistem ini juga memanfaatkan *agile* sebagai metode pengembangan dikarenakan fleksibilitas dan ketangkasan prosesnya. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan arsitektur *microservices* dan metode pengembangan *agile* dapat meningkatkan efisiensi, memudahkan pemeliharaan sistem dan pengembangan aplikasi.

Terdapat penelitian lain yang menggunakan metode *agile* yang digabungkan dengan *design thinking* dalam pengembangan aplikasinya yaitu: “Penerapan Metode *Design Thinking* dan *Agile* dalam Rancang Bangun Aplikasi Penjualanku” [22]. Memiliki tujuan rancang bangun aplikasi penjualan untuk Anindya Collection yang merupakan usaha kecil mikro (UMK), agar usaha tersebut bisa mengelola data penjualan dengan otomatis dan efektif. Metode penelitian ini melibatkan metode *design thinking* untuk menghasilkan ide dan solusi program yang sesuai kebutuhan pengguna, dan metode pengembangan *agile* untuk mengimplementasi dan mengembangkan aplikasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi penjualan yang telah dibuat mampu membantu Anindya Collection untuk mengelola data penjualan mereka agar lebih efisien dan efektif.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu, metode pengembangan *agile* sangat cocok untuk diimplementasikan pada proses pengembangan aplikasi *mobile* ini karena fleksibilitas, ketangkasan proses

pengembangan, dan kemampuan untuk menghasilkan aplikasi yang sesuai kebutuhan pengguna, sehingga dapat membantu penyandang adiksi untuk sembuh dari kecanduan yang dimiliki.

1.2 Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan sedemikian rupa, dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja faktor-faktor yang dapat membantu seseorang penyandang adiksi bebas dari kecanduannya?
2. Bagaimana cara untuk merancang aplikasi *mobile* yang efektif untuk membantu orang-orang penyandang adiksi bebas atau sembuh dari kecanduan yang dimiliki?
3. Bagaimana cara mengukur keberhasilan aplikasi *mobile* yang dirancang dalam membantu penyandang adiksi?
4. Bagaimana cara menghadapi tantangan teknis dan non-teknis selama pengembangan dan implementasi aplikasi *mobile* ini?
5. Bagaimana peran *framework agile* dalam proses pengembangan aplikasi *mobile* ini?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan ataupun pelebaran topik masalah agar penelitian skripsi ini lebih terarah, maka dibuatlah batasan masalah berupa:

1. Penelitian ini berfokus untuk menghasilkan luaran aplikasi *mobile* dengan proses perancangan berbasis *framework agile*.
2. Perancangan aplikasi *mobile* ini nantinya akan menggunakan bahasa Kotlin, sehingga aplikasi ini hanya akan dapat digunakan untuk pengguna dengan perangkat sistem Android saja.
3. Aplikasi yang dirancang akan difokuskan untuk membantu target pengguna yaitu para penyandang adiksi untuk sembuh dari kecanduan yang dimiliki.
4. Metode penyembuhan adiksi yang dirancang pada penelitian ini merupakan metode penyembuhan secara umum yang didampingi dengan psikoterapi.
5. Persebaran survei dan wawancara yang akan dilakukan sebagai proses riset dalam merancang aplikasi hanya berada pada lingkup geografis negara Indonesia saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari peneliti berdasarkan rumusan masalah yang telah dirancang adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis faktor-faktor apa saja yang dapat membantu individu penyandang adiksi untuk sembuh dari kecanduan yang dimiliki.
2. Merancang aplikasi *mobile* berbasis *agile* yang efektif untuk membantu pemulihan dari kecanduan individu penyandang adiksi.
3. Mengukur keberhasilan aplikasi *mobile* yang dirancang dalam membantu penyandang adiksi sembuh dari kecanduan berdasarkan kriteria yang ditetapkan.
4. Mengidentifikasi tantangan teknis dan non-teknis yang muncul selama proses pengembangan dan implementasi aplikasi *mobile*.
5. Menganalisis peran *framework agile* dalam proses pengembangan aplikasi *mobile* ini, termasuk dampaknya terhadap percepatan perilisan aplikasi, fleksibilitas desain dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna.

1.5 Sistematika Penulisan

Adanya sistematika penulisan skripsi membantu untuk acuan pengarah selama penulisan dan penyusunan laporan agar hasil akhir tidak menyimpang dan juga sebagai panduan utama dalam mencapai tujuan penyusunan laporan skripsi yang sesuai harapan. Tahapan-tahapan yang perlu dilakukan pada proses penyusunan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab yang berisikan sub bab latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan yang berfungsi sebagai bagian yang menjelaskan topik dan lingkup penelitian rancang bangun aplikasi *mobile* ini, yang kemudian dirumuskan pokok permasalahannya dan diberikan tujuan penelitian berdasarkan pokok permasalahan yang sudah ditemukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab yang berisi landasan teoritis sebagai pendukung penelitian saat ini berdasarkan penelitian-penelitian yang

sudah ada sebelumnya. Selain itu, bab ini juga berperan untuk mengetahui celah pengetahuan yang belum ditemukan berdasarkan tinjauan literatur yang ada serta membantu dalam memilih metode penelitian yang paling sesuai pada penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab yang mendeskripsikan gambaran tentang bagaimana cara atau bagaimana pendekatan penelitian dilakukan, serta kerangka kerja sistematis dan penjelasan desain penelitian yang dilakukan bagi pembaca untuk memahami proses yang digunakan dalam penelitian perancangan aplikasi *mobile* yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab yang berisikan pemaparan temuan dan luaran rancang bangun aplikasi dari penelitian yang telah dilakukan yang kemudian dilakukan analisis dan pembahasan terhadap hasil tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab yang berfungsi untuk merangkum keseluruhan penelitian dan menyimpulkan hasil selama proses penelitian yang dilakukan serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian yang memuat referensi yang dipakai oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini untuk mendukung teori, temuan dan analisis yang dibuat pada penelitian.

LAMPIRAN

Bagian yang berisi informasi tambahan yang berguna untuk mendukung atau melengkapi penelitian yang telah dilakukan.