

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Merawat kesehatan mental merupakan aspek penting dalam menjaga kesejahteraan umum individu, setara dengan pentingnya merawat kesehatan fisik. Studi yang melibatkan skala global, seperti Survei Meta-Gallup terbaru yang melibatkan lebih dari 140 negara, telah mengungkapkan temuan yang signifikan terkait isu kesepian. Dari survei ini, tercatat bahwa hampir satu dari empat orang di seluruh dunia, yang mewakili lebih dari satu miliar individu, mengalami perasaan kesepian yang tinggi atau cukup tinggi. Angka ini merepresentasikan sekitar 77% dari populasi dewasa global, menunjukkan bahwa kesepian merupakan masalah yang luas dan mendalam.

Meskipun kesepian tidak secara ilmiah diakui sebagai gangguan mental, namun efek jangka panjangnya dapat menyebabkan gangguan mental jika tidak ditangani dengan serius. Penelitian ini juga mengungkapkan tren yang mengkhawatirkan dalam interaksi media sosial, di mana individu yang menyatakan perasaan atau membahas masalah pribadi mereka sering kali menghadapi intimidasi atau serangan dari orang lain. Seharusnya mendapat dukungan, mereka malah menerima komentar kasar dan negatif, situasi yang menghambat diskusi terbuka mengenai kesehatan mental dan dapat merugikan mereka yang mencari dukungan.

Mengingat kekhawatiran dan temuan ini, tujuan kami adalah menciptakan ruang yang lebih aman dan mendukung bagi individu untuk menyatakan perasaan dan menghindari pengalaman negatif yang berkaitan dengan kesehatan mental. Kami bertujuan melalui aplikasi Miemo untuk membantu individu mencapai kesehatan mental dan kesejahteraan yang lebih baik, dengan fokus pada penciptaan lingkungan yang mendukung dan mempromosikan diskusi sehat mengenai isu kesehatan mental.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan isu yang ada, maka ditemukan rumusan masalah yaitu bagaimana merancang aplikasi yang dapat menciptakan ruang yang lebih aman dan mendukung untuk membantu orang menyatakan perasaan mereka dan mencegah pengalaman negatif yang mungkin muncul.

1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Adapun dilaksanakannya Praktek Kerja Lapangan ini bertujuan untuk merancang aplikasi yang dapat menciptakan ruang yang lebih aman dan mendukung untuk membantu orang menyatakan perasaan mereka dan mencegah pengalaman negatif yang mungkin muncul.

1.4 Manfaat/Kegunaan

Sedangkan, manfaat dari dilaksanakannya Praktek Kerja Lapangan ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan kemampuan *critical thinking*, serta *problem solving skill* mahasiswa dalam pengembangan sebuah aplikasi *mobile* berbasis *android*.
2. Memberikan solusi tentang metode apa yang tepat dalam pengembangan suatu sistem aplikasi *mobile* berbasis *android* yang akan dibuat.
3. Meningkatkan kemampuan pengembangan aplikasi *mobile* berbasis *android* mahasiswa.