

APLIKASI LAYANAN *E-COUNSELING MENTAL HEALTH* (MECARE) DENGAN PENDEKATAN AGILE SCRUM

Sherina Natasya Sugandi¹, Fikri Ananda², Lena Magdalena³, Muhammad Hatta⁴

Universitas Catur Insan Cendekia^{1,2,3,4}

Jl. Kesambi No. 202, Cirebon, Tlp : (0231) 220250

e-mail: shernatasya01@gmail.com¹, fikri230600@gmail.com², lena.magdalena@cic.ac.id³,
muhammad.hatta@cic.ac.id⁴

ABSTRAK

Pada saat pandemi Covid-19 masuk ke Indonesia, menjadi masa-masa yang sulit dan membawa banyak dampak perubahan di dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Salah satunya adalah Kota Cirebon, tak heran banyak masyarakat Kota Cirebon yang mulai mengalami kesulitan baik secara sosial, ekonomi maupun kesehatannya. Dengan munculnya Covid-19 di Kota Cirebon ini, menjadi masa-masa terberat bagi masyarakat, karena semua aktivitas kegiatan mereka dibatasi. Sehingga, banyak dari masyarakat Kota Cirebon yang mengalami culture shock dari adanya masa pandemi ini. Tak heran juga dari adanya culture shock yang mereka hadapi, kesehatan mental mereka menjadi terganggu. Untuk mengatasi masalah kesehatan mental yang mereka alami saat ini, bisa dengan melakukan konseling. Konseling bisa menjadi cara agar masyarakat dapat memahami keadaan kesehatan mental mereka. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dibuatlah suatu aplikasi yang dapat menjadi alat bantu masyarakat dalam melakukan kegiatan konsultasi di masa pandemi saat ini. Aplikasi tersebut adalah aplikasi konseling online dengan menggunakan metode Agile Scrum. Aplikasi konseling ini berupa website yang dapat diakses oleh masyarakat Kota Cirebon dalam melakukan kegiatan konseling secara online. Website ini nantinya dapat mempertemukan konseli (pasien) dengan konselor (psikolog). Dengan adanya aplikasi ini nantinya dapat memudahkan konseli dan konselor dalam melakukan kegiatan konseling secara online.

Kata kunci: Kesehatan Mental, Konseling, Metode Agile Scrum

ABSTRACT

When the Covid-19 pandemic entered Indonesia, it became a difficult time and brought many impacts of changes in people's daily lives. One of them is Cirebon City, no wonder many people in Cirebon City are starting to experience difficulties both socially, economically and healthily. With the emergence of Covid-19 in Cirebon City, it has become the toughest times for the community, because all their activities are limited. So, many of the people of Cirebon City have experienced a culture shock from this pandemic period. No wonder also from the culture shock they face, their mental health becomes impaired. To overcome the mental health problems they are currently experiencing, you can do counseling. Counseling can be a way for people to understand their mental health state. Based on this background, an application was created that can be a tool for the community in carrying out consultation activities during the current pandemic. The application is an online counseling application using the Agile Scrum method. This counseling application is in the form of a website that can be accessed by the people of Cirebon City in conducting counseling activities online. This website can later bring together counselors (patients) with counselors (psychologists). With this application, it will be able to make it easier for counselors and counselors to carry out counseling activities online.

Keywords: Mental Health, Counseling, Agile Scrum Methods

1. PENDAHULUAN

Virus Corona merupakan suatu penyakit menular yang disebabkan oleh suatu kelompok virus yang dapat menyebabkan kematian pada hewan maupun manusia. Beberapa jenis virus Corona diketahui dapat menyebabkan infeksi saluran pernafasan, batuk, pilek ataupun yang lebih serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Virus ini tidak diketahui secara jelas apa penyebabnya, tetapi terdeteksi pertama kali muncul di Kota Wuhan, Tiongkok, pada Desember 2019. Covid-19 ini sampai sekarang menjadi sebuah pandemi yang terjadi di banyak negara di seluruh dunia. Kasus positif Covid-19 di Indonesia pertama kali ditemukan pada tanggal 2 Maret 2020, ketika dua orang terkonfirmasi tertular dari seorang warga negara Jepang. Pada tanggal 9 April, pandemi mulai menyebar secara cepat ke 34 provinsi di Indonesia dengan predikat angka positif tertinggi diraih oleh provinsi DKI Jakarta, Jawa Barat dan Jawa Tengah.

Sedangkan Kota Cirebon dapat dikatakan menjadi salah satu kota yang terkena dampak dari adanya pandemi saat ini. Tak heran banyak masyarakat Kota Cirebon yang mulai mengalami kesulitan baik secara sosial, ekonomi maupun kesehatannya. Dengan munculnya Covid-19 di Kota Cirebon, menjadi masa-masa terberat bagi para masyarakat. Semua aktivitas dibatasi. Semua layanan tatap muka berubah menjadi *online* atau daring. *Culture shock* yang mereka hadapi membuat kesehatan mental mereka juga terganggu semenjak adanya pandemi Covid-19 ini.

Dengan keadaan situasi pandemi seperti ini mengakibatkan situasi yang ada semakin menjadi tidak kondusif. Hal ini berdampak bagi masyarakat umum, khususnya kota Cirebon. Maka tidak heran dengan keadaan yang seperti ini, masyarakat terganggu dari sisi kesehatan mentalnya. Tekanan dari munculnya permasalahan dalam kehidupan mereka membuat mereka terganggu tidak hanya secara fisik, tetapi juga secara mental. Saat ini masyarakat masih berjuang untuk bisa mengendalikan penyebaran dari virus Covid-19 yang masih menghantui kehidupan mereka.

Sebelum datangnya pandemi Covid-19 ini, angka penderita masalah gangguan kesehatan mental di Kota Cirebon juga memang sudah mencapai angka yang cukup tinggi. Banyak dari masyarakat yang sebelumnya sudah melakukan berbagai cara agar mereka dapat mengatasi masalah kesehatan mental yang mereka alami itu. Seperti mencari kesibukan dengan kegiatan yang positif, membantu sesama masyarakat, berpikir lebih positif, dan masih banyak hal yang mereka lakukan untuk mengatasi masalah tersebut.

Tetapi sebenarnya, terdapat cara yang lebih tepat yang bisa masyarakat lakukan untuk mengatasi masalah gangguan kesehatan mental tersebut yaitu dengan cara melakukan kegiatan konseling dengan pakar yang tentunya paham dan mengerti mengenai kesehatan mental. Sesuai dengan pandangan Nurihsan J yang menyatakan bahwa konseling itu mempunyai dua fungsi. Fungsi yang pertama adalah fungsi layanan yang diarahkan untuk mengatasi persoalan yang dialami oleh seorang pasien. Serta fungsi yang kedua adalah fungsi preventif. Jadi dengan kata lain tujuan dari dibentuknya layanan konseling ini adalah untuk membantu pasien agar dapat mencapai suatu perkembangan yang optimal serta terpecahnya setiap masalah yang dihadapi oleh pasien tersebut. Tetapi masyarakat masih memiliki pandangan yang tabu, untuk seseorang yang pergi untuk melakukan konseling atau konsultasi bersama dengan psikolog ke sebuah klinik kesehatan mental.

Agile merupakan suatu metodologi yang dapat membantu sebuah tim untuk bisa berpikir secara efektif, bekerja secara konsisten, serta bisa digunakan dalam menentukan suatu keputusan yang tepat dan cermat. *Scrum* [9] merupakan suatu kerangka kerja yang ringan yang dapat berguna untuk membantu seseorang, tim, ataupun organisasi untuk bisa menghasilkan suatu nilai melalui solusi yang adaptif untuk suatu masalah yang sangat kompleks.

Dari uraian latar belakang diatas, maka penulis bermaksud ingin membuat sebuah "*Aplikasi Layanan E-Counseling Mental Health (MeCare) dengan Pendekatan Agile Scrum*" yang nantinya dapat digunakan sebagai layanan konseling *online* yang dapat menampung serta memberikan solusi yang tepat dari setiap permasalahan yang masyarakat hadapi mengenai masalah kesehatan mental yang tentunya langsung dari pakar kesehatan yang berkompeten dalam menangani masalah kesehatan mental tersebut khususnya untuk para masyarakat Kota Cirebon yang terganggu secara kesehatan mental akibat dari masa pandemi saat ini.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konseling Online

Menurut Haberstroh dan Duffey (2011) [1] menyatakan bahwa konseling online itu merupakan suatu interaksi antara klien dan konselor yang saling berkomunikasi dengan menggunakan suatu media seperti streaming video ataupun audio. Mereka juga mengatakan (Haberstroh dan Duffey, 2011) [1] bahwa komputer bisa dijadikan sebagai media komunikasi di dalam suatu konseling antara klien dan konselor.

2.2 Kesehatan Mental

Dalam buku yang berjudul “Kesehatan Mental” yang ditulis oleh Diana Vidya Fakhriyani (2019) dijelaskan [5] bahwa kesehatan mental ialah suatu keharmonisan dalam kehidupan manusia dalam menghadapi suatu masalah, dan mampu untuk bisa merasakan kebahagiaan dan kemampuan dalam dirinya secara lebih positif. Dalam buku Kesehatan Mental (Diana, 2019) menjelaskan [5] bahwa kesehatan mental itu berkaitan dengan tiga hal utama. Pertama, bagaimana seseorang itu memikirkan, merasakan, serta menjalani keseharian dalam kehidupannya sehari-hari. Kedua, bagaimana seseorang memandang dirinya sendiri dan orang lain. Ketiga, bagaimana seseorang dapat mengevaluasi dengan berbagai alternatif solusi dan bagaimana mengambil sebuah keputusan terhadap keadaan yang sedang dihadapi.

2.3 Pendekatan Agile Scrum

Agile merupakan suatu metodologi yang dapat membantu suatu tim untuk bisa berpikir efektif, bekerja secara konsisten dan efektif, serta menentukan suatu keputusan dengan tepat dan cermat. Tujuan adanya *agile* ini adalah untuk mempengaruhi sesama anggota tim untuk lebih bekerjasama dengan baik, mandiri, dan berkolaborasi aktif sehingga bisa menghasilkan suatu produk yang berkualitas dan memiliki *value* atau nilai tertentu.

Menurut buku panduan *Scrum* (2020) [9] mengatakan bahwa *scrum* adalah suatu kerangka kerja yang sangat ringan yang dapat berguna untuk membantu seseorang, tim ataupun organisasi untuk bisa menghasilkan suatu nilai melalui solusi yang adaptif untuk suatu masalah yang sangat kompleks.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Product Backlog

Product backlog ialah sebuah daftar yang dibuat secara tersusun yang nantinya akan digunakan sebagai panduan untuk membuat analisa kebutuhan pada sistem yang akan dirancang. Berikut ini adalah daftar *product backlog* dari perancangan aplikasi yang sudah tertuang pada tabel 1:

Tabel 1. Perancangan Product Backlog

NO	Product Backlog	Keterangan
1	Pembuatan UML	Merancang UML yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan aplikasi
2	Perancangan Desain User Interface	Merancang desain low fidelity pada aplikasi yang akan dibuat
3	Membuat database pada sistem	Membuat database yang akan dibuat aplikasi
4	Fitur Halaman Utama untuk Konseli	Membuat tampilan halaman utama website
5	Fitur Log In	Membuat form login bagi konseli, psikolog dan admin
6	Fitur Registrasi Akun	Membuat form registrasi bagi konseli
7	Fitur Memilih Psikolog	Membuat fitur memilih psikolog yang ada pada website
8	Fitur Jadwal Konseling	Membuat fitur jadwal konseling untuk menentukan kegiatan konseling antara konseli dan konselor
9	Fitur Pembayaran	Membuat fitur pembayaran bagi konseli setelah menentukan jenis layanan dan jadwal konseling
10	Fitur Riwayat Konseling	Membuat fitur riwayat konseling untuk melihat kegiatan konseling yang sudah pernah dilakukan
11	Fitur Review	Membuat fitur review bagi konseli untuk memberikan penilaian terhadap layanan konseling yang diberikan oleh konselor
12	Fitur Tentang Kami dan Kontak	Membuat tampilan berisi informasi tentang kami dan kontak berupa alamat, nomor telepon, email dan sosial media
13	Fitur Halaman Utama untuk Konselor	Membuat fitur halaman utama bagi konselor yang terhubung dengan kegiatan konseli

14	Fitur Kelola Jadwal	Membuat fitur kelola jadwal untuk mengelola jadwal yang akan digunakan dalam melakukan kegiatan konseling
15	Fitur Artikel	Membuat fitur artikel untuk ditampilkan pada bagian konseli mengenai informasi dan berita seputar dengan kesehatan mental
16	Fitur Halaman Utama untuk Admin	Membuat tampilan halaman utama admin atau dashboard admin
17	Fitur Log Out	Membuat tampilan logout bagi konseli, konselor dan admin

3.2 Sprint

Dalam pembuatan aplikasi konseling ini dibagi menjadi 4 (empat) *sprint*. Berikut ini ialah penjelasan dari masing-masing *sprint* yang dibuat :

1. *Sprint* 1 (satu) :

Pada *sprint* yang pertama ini akan menjelaskan mengenai daftar pekerjaan yang akan dikerjakan berdasarkan daftar *product backlog* yang sudah disusun sebelumnya. Berikut ini ialah *scrum event* yang ada pada *sprint* 1 (satu) :

a. *Sprint Planning*

Pada perancangan *sprint* 1 (satu), menghasilkan :

- 1) Waktu *sprint* : 2 minggu.
- 2) Tujuan *sprint* : membuat rancangan aplikasi dan *database* yang ada pada sistem dan fitur halaman utama. Rincian daftar *sprint backlog* tertuang pada tabel 2.

Tabel 2. *Sprint* 1 (satu)

Sprint Backlog	Task
Membuat UML	<ol style="list-style-type: none"> a. Membuat <i>use case diagram</i> b. Membuat <i>flow of event</i> c. Membuat <i>activity diagram</i> d. Membuat <i>sequence diagram</i>
Perancangan <i>Design User Interface</i>	<ol style="list-style-type: none"> a. Membuat tampilan rancangan UI
Membuat <i>database</i> pada sistem	<ol style="list-style-type: none"> a. Membuat rancangan ERD dengan <i>Workbench MySQL</i> b. Membuat <i>database</i> yang sesuai dengan kebutuhan
Fitur Halaman Utama untuk Konseli	<ol style="list-style-type: none"> a. Implementasi rancangan UI yang sudah dibuat untuk halaman utama b. Membuat <i>controller</i> untuk halaman utama c. Melakukan <i>test</i> pada fitur halaman utama

b. *Daily Scrum*

Pada saat *sprint* 1 (satu) dijalankan, pertemuan harian *scrum* diadakan minimal 2 kali dalam seminggu. Pada *daily meeting* ini berlangsung selama kurang lebih 30-45 menit. Isi keseluruhan dari *daily meeting* ini ialah tentang membahas hal apa saja yang sudah diselesaikan serta apa yang menjadi hambatan atau kendala selama pengerjaan *sprint backlog* ini.

c. *Sprint Review*

Pada pertemuan evaluasi *sprint* 1 (satu) ini membahas mengenai *sprint backlog* yang sudah dikerjakan sebelumnya. Dari semua *sprint backlog* yang sudah dikerjakan, hasilnya ialah dinyatakan selesai karena sesuai dengan hasil yang sudah diterapkan. Selain itu pada pertemuan evaluasi ini juga membahas mengenai *product backlog* yang tersisa. Serta dari hasil pertemuan evaluasi ini, tidak ada revisi untuk *product backlog* yang tersisa.

d. *Sprint Retrospective*

Pada pertemuan evaluasi *sprint* ini, dilakukan evaluasi dari kinerja tim selama pengerjaan *sprint* 1 (satu) ini berlangsung. Perkiraan untuk kecepatan waktu pada proses pengerjaan di *sprint* 1 (satu) ini sudah tepat. Maka, pada *sprint* selanjutnya diharapkan agar dapat mempertahankan konsistensi dari kinerja tim sehingga dapat mengerjakan semua *sprint backlog* dengan baik dan tepat waktu.

2. *Sprint 2* (dua) :

Pada *sprint* yang kedua ini akan menjelaskan mengenai daftar pekerjaan yang akan dikerjakan berdasarkan daftar *product backlog* yang sudah disusun sebelumnya. Berikut ini ialah *scrum event* yang ada pada *sprint 2* (dua) :

a. *Sprint Planning*

Pada perancangan *sprint 2* (dua), menghasilkan :

- 1) Waktu *sprint* : 3 minggu
- 2) Tujuan *sprint* : membuat rancangan aplikasi untuk bagian konseli (pasien). Dimana konseli dapat melakukan *login*, registrasi dan dapat melihat dari website. Rincian daftar *sprint backlog* tertuang pada tabel 3.

Tabel 3. *Sprint 2* (dua)

Sprint Backlog	Task
Fitur Log In	<ol style="list-style-type: none"> a. Membuat tabel <i>user</i> pada MySQL b. Implementasi rancangan UI untuk halaman <i>login</i> c. Membuat <i>controller</i> untuk fitur <i>login</i> d. Melakukan <i>test</i> pada fitur <i>login</i>
Fitur Registrasi Akun	<ol style="list-style-type: none"> a. Implementasi rancangan UI untuk halaman registrasi b. Membuat <i>controller</i> untuk fitur registrasi c. Melakukan <i>test</i> pada fitur registrasi
Fitur Memilih Psikolog	<ol style="list-style-type: none"> a. Membuat daftar psikolog pada MySQL b. Implementasi rancangan UI untuk halaman daftar psikolog c. Membuat <i>controller</i> untuk fitur memilih psikolog d. Membuat <i>button</i> untuk mengarahkan pada halaman selanjutnya
Fitur Jadwal Konseling	<ol style="list-style-type: none"> a. Membuat <i>form</i> untuk fitur jadwal konseling yang sesuai dengan ketersediaan konselor pada MySQL b. Implementasi rancangan UI untuk halaman jadwal konseling c. Membuat <i>controller</i> untuk fitur jadwal konseling d. Membuat <i>button</i> untuk mengarahkan pada halaman selanjutnya
Fitur Pembayaran	<ol style="list-style-type: none"> a. Membuat tabel berita dan tabel rekening pada MySQL b. Implementasi rancangan UI fitur pembayaran c. Membuat <i>controller</i> untuk fitur pembayaran
Fitur Riwayat Konseling	<ol style="list-style-type: none"> a. Implementasi rancangan UI untuk fitur riwayat konseling b. Membuat <i>controller</i> untuk fitur riwayat konseling c. Melakukan <i>test</i> untuk fitur riwayat konseling
Fitur Review	<ol style="list-style-type: none"> a. Implementasi rancangan UI untuk fitur <i>review</i> b. Membuat <i>controller</i> untuk fitur <i>review</i> c. Melakukan <i>test</i> untuk fitur <i>review</i>

- b. *Daily Scrum*
 Pada saat *sprint 2* (dua) dijalankan, pertemuan harian *scrum* diadakan minimal 2 kali dalam seminggu. Pada *daily meeting* ini berlangsung selama kurang lebih 30-45 menit. Isi keseluruhan dari *daily meeting* ini ialah tentang membahas hal apa saja yang sudah diselesaikan serta apa yang menjadi hambatan atau kendala selama pengerjaan *sprint backlog* ini.
- c. *Sprint Review*
 Pada pertemuan evaluasi *sprint 2* (dua) ini membahas mengenai *sprint backlog* yang sudah dikerjakan sebelumnya. Dari semua *sprint backlog* yang sudah dikerjakan, hasilnya ialah dinyatakan selesai karena sesuai dengan hasil yang sudah diterapkan. Selain itu pada pertemuan evaluasi ini juga membahas mengenai *product backlog* yang tersisa. Serta dari hasil pertemuan evaluasi ini, tidak ada revisi untuk *product backlog* yang tersisa.
- d. *Sprint Retrospective*
 Pada pertemuan evaluasi *sprint* ini, dilakukan evaluasi dari kinerja tim selama pengerjaan *sprint 2* (dua) ini berlangsung. Perkiraan untuk kecepatan waktu pada proses pengerjaan di *sprint 2* (dua) ini sudah tepat. Maka, pada *sprint* selanjutnya diharapkan agar dapat mempertahankan konsistensi dari kinerja tim sehingga dapat mengerjakan semua *sprint backlog* dengan baik dan tepat waktu.
3. *Sprint 3* (tiga) :
- Pada *sprint* yang ketiga ini akan menjelaskan mengenai daftar pekerjaan yang akan dikerjakan berdasarkan daftar *product backlog* yang sudah disusun sebelumnya. Berikut ini ialah *scrum event* yang ada pada *sprint 3* (tiga) :
- a. *Sprint Planning*
 Pada perancangan *sprint 3* (tiga), menghasilkan :
- 1) Waktu *sprint* : 2 minggu
 - 2) Tujuan *sprint* : membuat rancangan aplikasi untuk bagian konselor (psikolog). Rincian daftar *sprint backlog* tertuang pada tabel 4.

Tabel 4. *Sprint 3* (tiga)

Sprint Backlog	Task
Fitur Tentang Kami dan Kontak	<ol style="list-style-type: none"> a. Implementasi rancangan UI untuk halaman tentang kami dan kontak b. Membuat <i>controller</i> untuk fitur tentang kami dan kontak
Fitur Halaman Utama untuk Konselor	<ol style="list-style-type: none"> a. Implementasi rancangan UI yang sudah dibuat untuk halaman utama b. Membuat <i>controller</i> untuk halaman utama c. Melakukan <i>test</i> pada fitur halaman utama
Fitur Kelola Jadwal	<ol style="list-style-type: none"> a. Membuat <i>form</i> untuk fitur jadwal konseling yang sesuai dengan ketersediaan konselor dalam jenis layanan pada MySQL b. Implementasi rancangan UI untuk halaman jadwal konseling c. Membuat <i>controller</i> untuk fitur jadwal konseling d. Membuat <i>button</i> untuk mengarahkan ke halaman selanjutnya

- b. *Daily Scrum*
 Pada saat *sprint 3* (tiga) dijalankan, pertemuan harian *scrum* diadakan minimal 2 kali dalam seminggu. Pada *daily meeting* ini berlangsung selama kurang lebih 30-45 menit. Isi keseluruhan dari *daily meeting* ini ialah tentang membahas hal apa saja yang sudah diselesaikan serta apa yang menjadi hambatan atau kendala selama pengerjaan *sprint backlog* ini.
- c. *Sprint Review*
 Pada pertemuan evaluasi *sprint 3* (tiga) ini membahas mengenai *sprint backlog* yang sudah dikerjakan sebelumnya. Dari semua *sprint backlog* yang sudah dikerjakan, hasilnya ialah dinyatakan selesai karena sesuai dengan hasil yang sudah diterapkan. Selain itu pada

pertemuan evaluasi ini juga membahas mengenai *product backlog* yang tersisa. Serta dari hasil pertemuan evaluasi ini, tidak ada revisi untuk *product backlog* yang tersisa.

d. *Sprint Retrospective*

Pada pertemuan evaluasi *sprint* ini, dilakukan evaluasi dari kinerja tim selama pengerjaan *sprint* 3 (tiga) ini berlangsung. Perkiraan untuk kecepatan waktu pada proses pengerjaan di *sprint* 3 (tiga) ini sudah tepat. Maka, pada *sprint* selanjutnya diharapkan agar dapat mempertahankan konsistensi dari kinerja tim sehingga dapat mengerjakan semua *sprint backlog* dengan baik dan tepat waktu.

4. *Sprint* 4 (empat) :

Pada *sprint* yang keempat ini akan menjelaskan mengenai daftar pekerjaan yang akan dikerjakan berdasarkan daftar *product backlog* yang sudah disusun sebelumnya. Berikut ini ialah *scrum event* yang ada pada *sprint* 4 (empat) :

a. *Sprint Planning*

Pada perancangan *sprint* 4 (empat), menghasilkan :

1) Waktu *sprint* : 1 minggu.

2) Tujuan *sprint* : membuat rancangan aplikasi untuk bagian admin serta fitur lainnya.

Rincian daftar *sprint backlog* tertuang pada tabel 5.

Tabel 5. *Sprint* 4 (empat)

Sprint Backlog	Task
Fitur Artikel	a. Implementasi rancangan UI untuk fitur review b. Membuat <i>controller</i> untuk fitur review c. Melakukan <i>test</i> untuk fitur review
Fitur dashboard Admin	a. Implementasi rancangan UI untuk dashboard admin b. Membuat <i>controller</i> untuk fitur dashboard admin c. Melakukan <i>test</i> untuk dashboard admin
Fitur Logout	a. Implementasi rancangan UI untuk halaman logout b. Membuat <i>controller</i> untuk halaman logout c. Membuat <i>test</i> untuk halaman logout

b. *Daily Scrum*

Pada saat *sprint* 4 (empat) dijalankan, pertemuan harian *scrum* diadakan minimal 2 kali dalam seminggu. Pada *daily meeting* ini berlangsung selama kurang lebih 30-45 menit. Isi keseluruhan dari *daily meeting* ini ialah tentang membahas hal apa saja yang sudah diselesaikan serta apa yang menjadi hambatan atau kendala selama pengerjaan *sprint backlog* ini.

c. *Sprint Review*

Pada pertemuan evaluasi *sprint* 4 (empat) ini membahas mengenai *sprint backlog* yang sudah dikerjakan sebelumnya. Dari semua *sprint backlog* yang sudah dikerjakan, hasilnya ialah dinyatakan selesai karena sesuai dengan hasil yang sudah diterapkan. Selain itu pada pertemuan evaluasi ini juga membahas mengenai *product backlog* yang tersisa. Serta dari hasil pertemuan evaluasi ini, tidak ada revisi untuk *product backlog* yang tersisa.

d. *Sprint Retrospective*

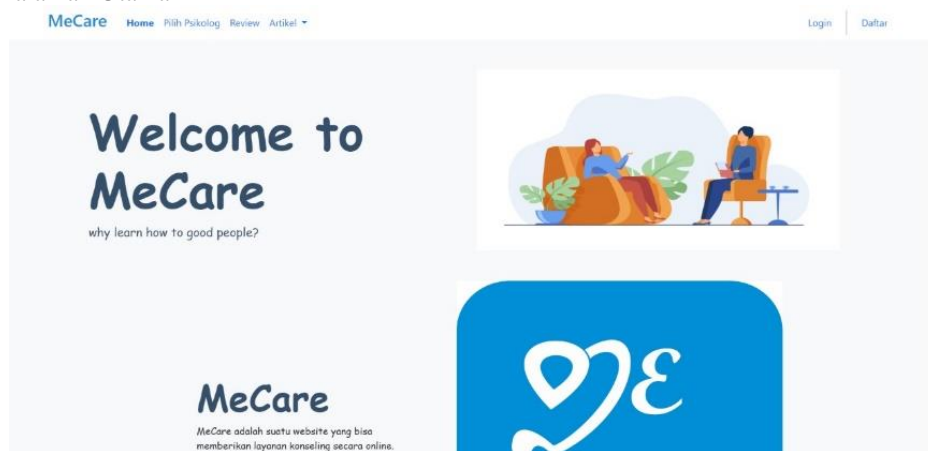
Pada pertemuan evaluasi *sprint* ini, dilakukan evaluasi dari kinerja tim selama pengerjaan *sprint* 4 (empat) ini berlangsung. Perkiraan untuk kecepatan waktu pada proses pengerjaan di *sprint* 4 (empat) ini sudah tepat. Maka, pada *sprint* selanjutnya diharapkan agar dapat mempertahankan konsistensi dari kinerja tim sehingga dapat mengerjakan semua *sprint backlog* dengan baik dan tepat waktu.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tampilan Program

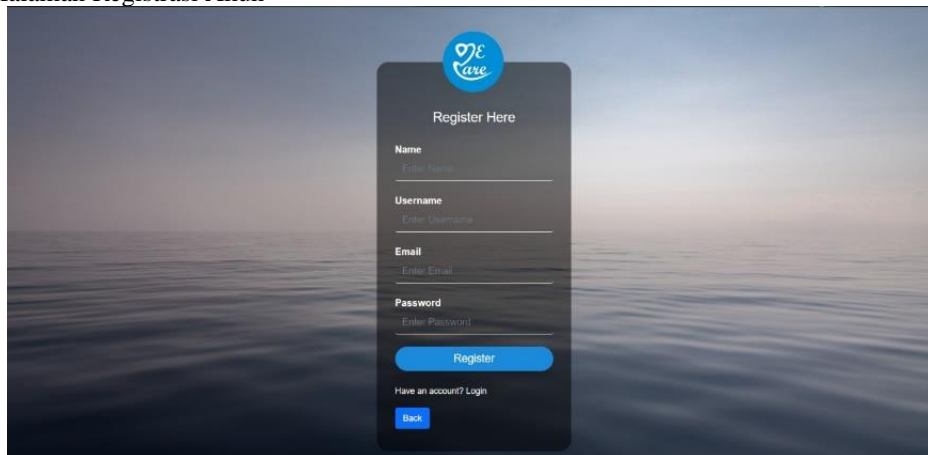
4.1.1 Tampilan Program Konseling

a. Halaman Utama



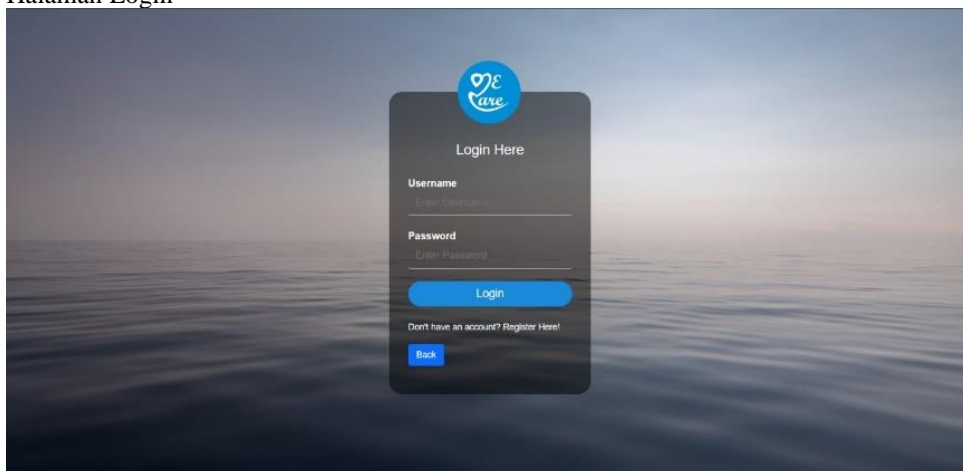
Gambar 1. Halaman Utama Konseling

b. Halaman Registrasi Akun



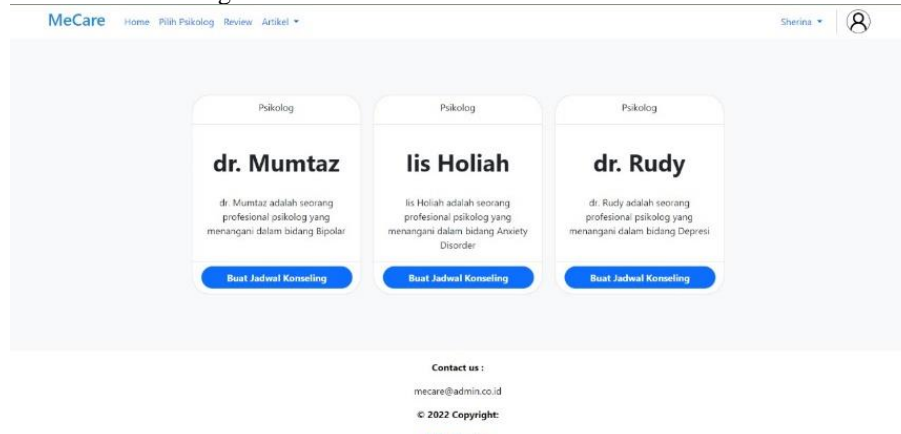
Gambar 1. Halaman Registrasi Akun

c. Halaman Login



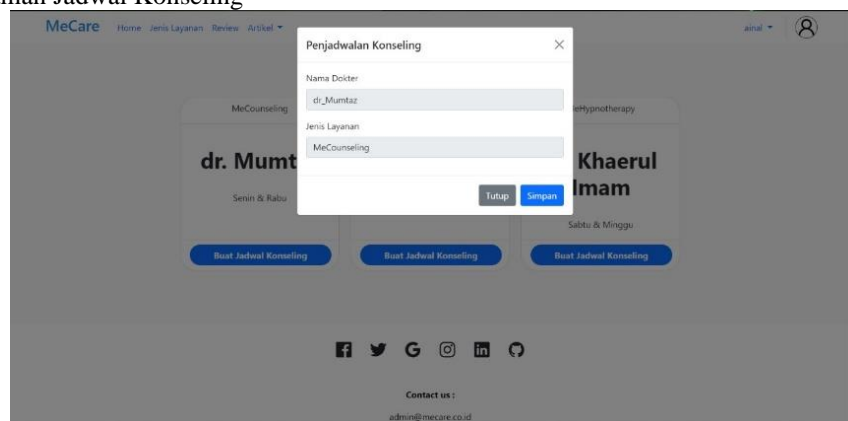
Gambar 3. Halaman Login Konseling

d. Halaman Pilih Psikolog



Gambar 4. Halaman Pilih Psikolog

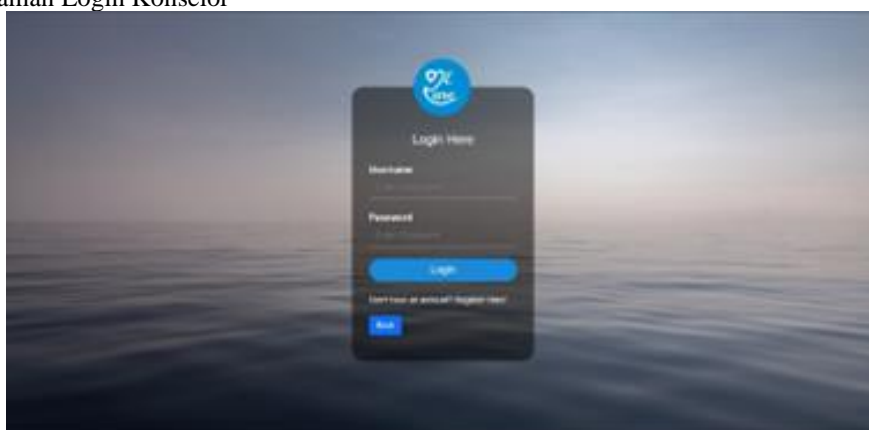
e. Halaman Jadwal Konseling



Gambar 5. Halaman Jadwal Konseling

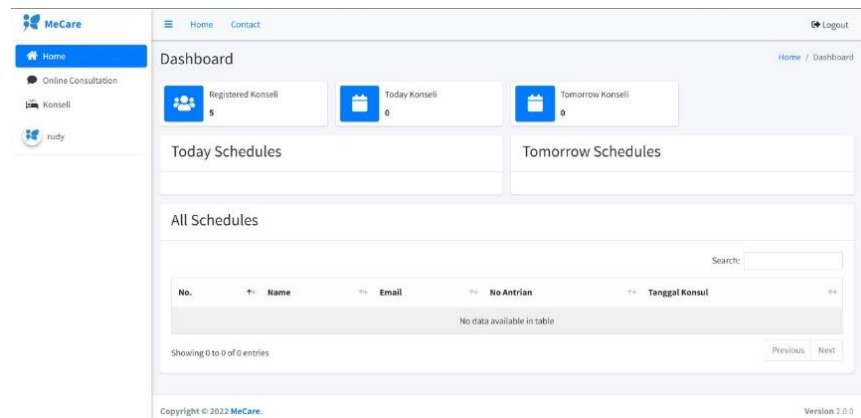
4.1.2 Tampilan Program Konselor

a. Halaman Login Konselor



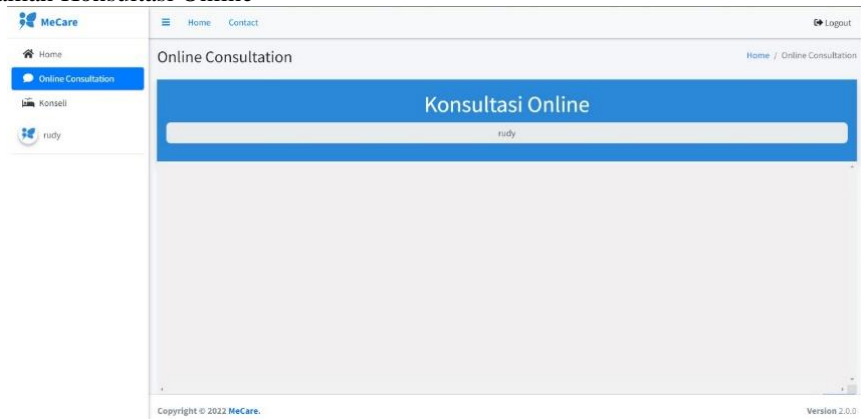
Gambar 6. Halaman Login Konselor

b. Halaman Beranda (Home)



Gambar 7. Halaman Beranda Konseling

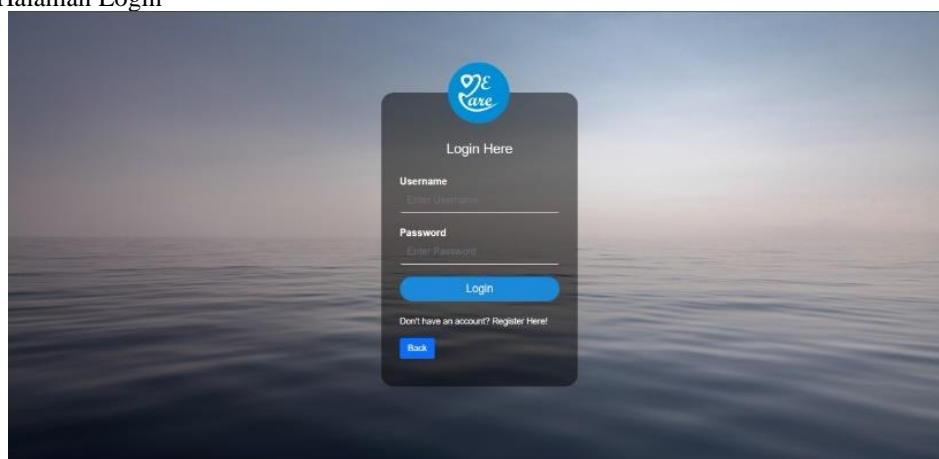
c. Halaman Konsultasi Online



Gambar 8. Halaman Konsultasi Online

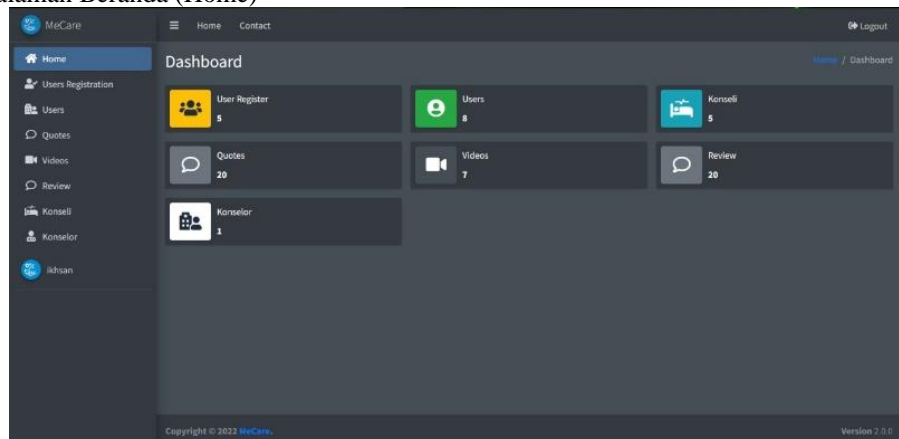
4.1.3 Tampilan Program Admin

a. Halaman Login



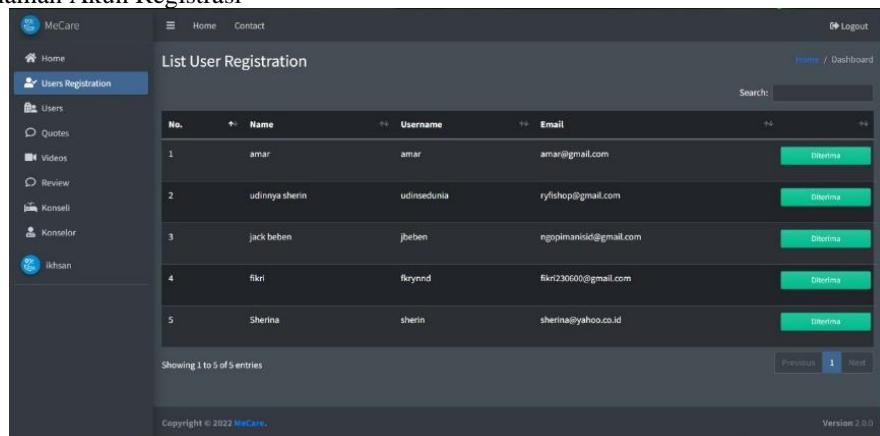
Gambar 9. Halaman Login Admin

b. Halaman Beranda (Home)



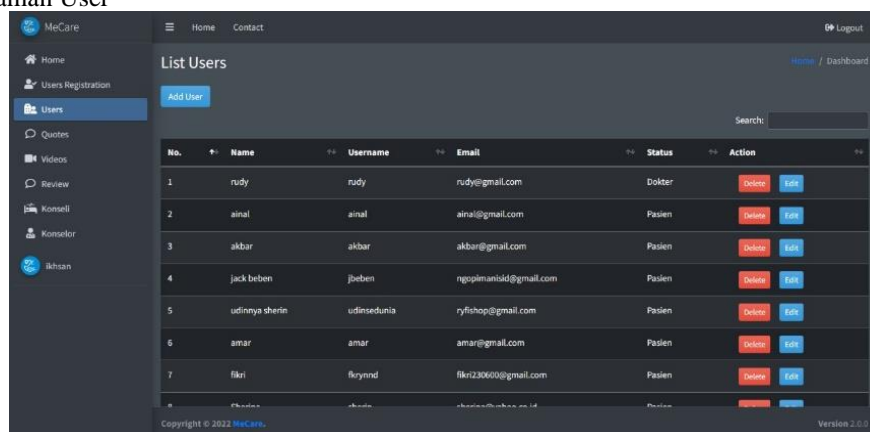
Gambar 10. Halaman Beranda Admin

c. Halaman Akun Registrasi



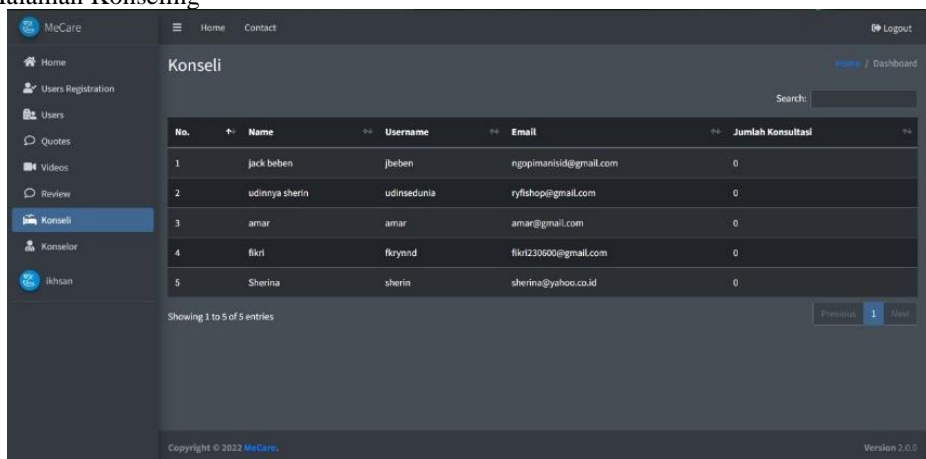
Gambar 11. Halaman Akun Registrasi Admin

d. Halaman User



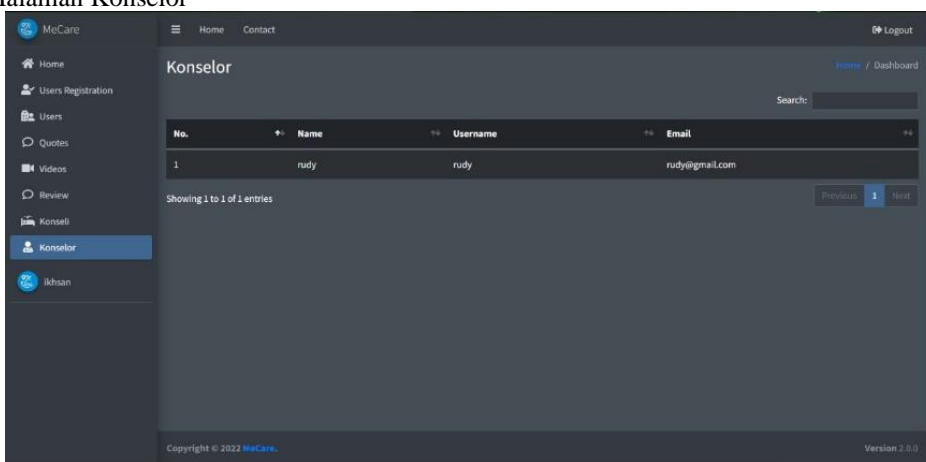
Gambar 12. Halaman User Admin

e. Halaman Konseling



Gambar 13. Halaman Konseli Admin

f. Halaman Konselor



Gambar 14. Halaman Konselor Admin

5. KESIMPULAN

Berdasar dari laporan yang telah disusun serta penelitian yang sudah dilakukan mengenai Aplikasi Layanan *E-Counseling Mental Health* (MeCare) dengan Pendekatan *Agile Scrum*, maka diperoleh beberapa hal yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi layanan konseling online ini, dapat membantu mengatasi beberapa masalah kesehatan mental, dengan cara melakukan konseling online. Serta, dengan dibangunnya sebuah website konseling online yang bernama MeCare ini, dapat dijadikan sebagai alat media informasi, komunikasi dan konsultasi mengenai kesehatan mental.
2. Layanan yang diberikan di dalam website MeCare ini adalah sepenuhnya dilakukan secara *online*. Dengan menggunakan media *live chat* sebagai penghubung antara konseli dan konselor untuk dapat berkomunikasi.
3. Cara penanganan yang diberikan oleh website MeCare di setiap konseling yang dilakukan ialah dengan memberikan suatu diagnosa psikologis secara langsung disetiap akhir sesi konseling yang dilakukan. Sehingga, masyarakat dapat mengetahui jenis penyakit atau gangguan kesehatan mental yang sedang mereka alami.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Haryati, "Online Counseling Sebagai Alternatif Strategi Konselor dalam Melaksanakan Pelayanan E-Counseling di Era Industri 4.0", *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, vol.2, no.2, hal.27-38, September 2020.
- [2] D. Riswanto, "Identifikasi nilai-nilai pribadi konseli berdasarkan kisah kepahlawanan pejuang Dayak", *Indonesian Journal of Counseling and Development*, vol.1, no.2, pp.123-132, Desember 2019.
- [3] D. Alawiyah, H. K. Rahmat, dan S. Pernanda, "Menemukenali Konsep Etika Dan Sikap Konselor Profesional Dalam Bimbingan Dan Konseling", *Jurnal Mimbar: Media Intelektual Muslim dan Bimbingan Rohani*, vol.6, no.2, hal.84-101, November 2020.
- [4] T. Febrianti dan D. E. Wibowo, "Kajian Hubungan Terapeutik dalam E-Counseling di Era Distrupsi", *Universitas Negeri Semarang: Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 2019.
- [5] D. V. Fakhriyani, *Kesehatan Mental*, vol.124, Pamekasan: Duta Media Publishing, 149.
- [6] A. Priyata, H. D. Waluyanto dan A. Zacky, "Perancangan Buku Ilustrasi Anxiety Disorder sebagai Media Edukasi Bagi Usia 19-24 Tahun", *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, vol.20, no.2, hal.52-61, Juli 2020.
- [7] D. S. Septiningsih, Nur'aeni dan T. Na'imah, "Aplikasi Terapi Gerak Fokus Visual Motorik Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Berkecenderungan ADHD", *Prosiding Seminal Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat V LPPM UMP*, hal.341-345, 2020.
- [8] B. Choresyo, S. A. Nulhaqim dan H. Wibowo, "Kesadaran Masyarakat Terhadap Penyakit Mental", *Prosiding Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, hal.301-444, 2015.
- [9] K. Schwaber dan J. Sutherland, "The 2020 Scrum Guide". Scrum Org, November 2020.
- [10] B. Huda dan B. Priyatna, "Penggunaan Aplikasi Content Manajemnt System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce", *Systematics*, vol.1, no.2, pp.81-88, Desember 2019.
- [11] S. R. Hartono, B. Praptono dan I. Y. Arini, "Perancangan Aplikasi Pencatatan Persediaan Gudang Berbasis Website Pada CV. Wahana Langgeng Sembada Dengan Metode Agile Scrum Development", *e-Proceeding of Engineering*, vol.8, no.5, hal.7241-7249, Oktober 2021.