

PERANCANGAN MODUL *LANDING PAGE* DAN PEMBAYARAN PADA *WEBSITE* PAHAMEE TENTANG KESEHATAN MENTAL MENGGUNAKAN METODE *EXTREME PROGRAMMING*

MODULE DESIGN OF LANDING PAGE AND PAYMENT ON PAHAMEE WEBSITE ABOUT MENTAL HEALTH USING EXTREME PROGRAMMING METHOD

Layla Syiriani Ambarsari¹, Warih Puspitasari², Alvi Syahrina³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

laylasyiriania@telkomuniversity.ac.id¹, warihpuspitasari@telkomuniversity.ac.id²,
syahrina@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Di Indonesia sudah ada banyak *website* tentang kesehatan mental yang menyediakan konsultasi *online*, apalagi dimasa pandemi sekarang ini sudah untuk keluar rumah dan banyak terjadinya gangguan kesehatan mental seperti stres karena tekanan dari pandemi ini. Contoh dari *website* kesehatan mental adalah Pijarpsikolog.org dan *website* Intothelightid.org, tetapi dari dua contoh *website* tersebut mempunyai kekurangan pada bagian *landing page*, seperti tampilan pada *website* Pijarpiskolog.org dan *website* Intothelightid.org tidak mudah digunakan. Untuk informasi yang ditampilkan pada kedua *website* tersebut juga kurang lengkap. Konten yang disajikan oleh kedua *website* tersebut juga kurang lengkap seperti tidak ada video dan *podcast*, kedua *website* tersebut hanya menampilkan konten artikel. Untuk kedua *website* tersebut belum menyediakan fitur pembayaran secara online. Dalam pembuatan *website* untuk mendukung menjadi *website* yang *informative*, *user-friendly*, tampilan yang menarik, dan menyajikan informasi yang efektif dan efisien maka dibutuhkanlah *landing page*. *Landing page* sendiri berfungsi untuk menyediakan informasi-informasi yang penting, untuk menampilkan beberapa dari fitur utama *website* tanpa mengakses login terlebih dahulu, *landing page* juga berfungsi untuk menarik para pengunjung agar menggunakan *website* kita. Fitur yang terdapat dalam *landing page* *website* Pahame adalah melihat konten seperti artikel, video, dan *podcast*, melihat list data konselor, tes kesehatan mental, melihat informasi, dan melihat faq. Perancangan *landing page* pada *website* kesehatan mental adalah dengan menggunakan metode Extreme Programing. Untuk pengujian *website* menggunakan *blackbox testing* dan *usability testing*.

Kata Kunci : *Website, Landing Page, Kesehatan Mental, Extreme Programming*

Abstract

In Indonesia, there are already many websites about mental health that provide online consultation, especially during the current pandemic, it is already available to leave the house and there are many mental health disorders such as stress due to the pressure of this pandemic. Examples of mental health websites are Pijarpsikolog.org and the Intothelightid.org website, but from the two examples, these websites have shortcomings in the landing page, such as the appearance on the Pijarpiskolog.org website and the Intothelightid.org website that is not easy to use. The information displayed on the two websites is also incomplete. The content presented by the second website is also incomplete, such as no videos and podcasts, the second website only displays article content. The second website does not yet provide online payment features. In making a website to support a website that is informative, user-friendly, has an attractive appearance, and presents information effectively and efficiently, a landing page is needed. The landing page itself serves to provide important information, to display some of the main features of the website without accessing a login first, the landing page also serves to attract visitors to use our website. The features contained in the landing page of the Pahame website are viewing content such as articles, videos, and podcasts, viewing a list of counselor data, mental health tests, viewing information, and viewing FAQs. The design of the landing page on the mental health website is to use the Extreme Programming method. For testing the website using blackbox testing and usability testing.

Keywords: Website, Landing Page, Mental Health, Extreme Programming,

1. Pendahuluan

Kesehatan mental menjadi salah satu masalah yang sering terjadi akibat dari masa pandemi sekarang, banyak terjadi kematian karena virus Covid-19. Tekanan yang terus terjadi selama pandemi global berlangsung dapat menyebabkan gangguan mental seperti ketakutan, kecemasan yang berlebihan, stres karena terus menerus berada di rumah dan munculnya gangguan psikomatis (Ilpaj & Nurwati, 2020). Salah satu cara untuk melakukan konseling *online* adalah dengan adanya *website* tentang kesehatan mental. Sudah ada banyak *website* tentang kesehatan mental yang menyediakan konseling *online*, contohnya adalah *website* Pijarpsikolog.org dan Intothelightid.org. *Website* maupun aplikasi-aplikasi tersebut hadir untuk memberikan solusi tentang kesadaran kesehatan mental. Namun dari dua contoh *website* di atas mempunyai kekurangan masing – masing, seperti pada bagian *landing page* antara lain seperti tampilan pada *website* Pijarpiskolog.org dan *website* Intothelightid.org tidak mudah digunakan. Untuk informasi yang ditampilkan pada kedua *website* tersebut juga kurang lengkap. Konten yang disajikan oleh kedua *website* tersebut juga kurang lengkap seperti tidak ada video dan *podcast*, kedua *website* tersebut hanya menampilkan konten artikel, Untuk kedua *website* tersebut belum menyediakan fitur pembayaran secara online. Berdasarkan permasalahan tersebut muncul sebuah ide untuk membuat sebuah *website* tentang kesehatan mental. Dalam pembuatan *website* untuk mendukung menjadi *website* yang *informative, user-friendly*, tampilan yang menarik, dan menyajikan informasi yang efektif dan efisien maka dibutuhkanlah *landing page*. *Landing page* sendiri berfungsi untuk menyediakan informasi-informasi yang penting, untuk menampilkan beberapa dari fitur utama *website* tanpa mengakses *login* terlebih dahulu, *landing page* juga berfungsi untuk menarik para pengunjung agar menggunakan *website* kita. Fitur yang terdapat dalam *landing page* *website* Pahame adalah melihat konten seperti artikel, video, dan *podcast*, melihat list data konselor, tes kesehatan mental, melihat informasi, dan melihat *faq*. Perancangan *landing page* pada *website* kesehatan mental adalah dengan menggunakan metode *Extreme Programing*. Metode *Extreme Programming* hanya mempunyai empat tahapan yaitu *planning, design, coding* dan *testing*. Metode ini cocok untuk mengembangkan proyek yang memerlukan adaptasi cepat dari perubahan-perubahan. *Extreme Programming* juga cocok untuk anggota tim yang tidak terlalu banyak dan berada dalam lokasi yang sama. Untuk pengujian *website* menggunakan *blackbox testing* dan *usability testing*.

2. Dasar Teori/Material dan Metodologi/Perancangan

2.1 Kesehatan Mental

Menurut Kemenkes Republik Indonesia pengertian kesehatan mental adalah ketika kondisi batin berada dalam keadaan damai dan tenang sehingga mampu menikmati keadaan kehidupan sehari-hari dan menghargai orang lain [1]. WHO menyebutkan ada sekitar 450 juta jiwa di dunia menderita gangguan mental.

2.2 Konseling

Konseling merupakan layanan profesional yang disediakan oleh konselor terlatih kepada klien, yang dilakukan secara tatap muka untuk memahami diri sendiri dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan, keberhasilan konseling ditentukan oleh kualitas antara konselor dan klient [2]

2.3 Landing Page

Landing page adalah halaman *web* yang tempat pertama kali pengunjung internet mengakses *website*, sebelum melakukan aktivitas yang lain dalam mengunjungi *website* tersebut. *Landing page* menjadi bagian dari situs *web* utama, atau halaman yang berdiri sendiri yang dirancang [3]

2.4 Midtrans

Midtrans adalah salah satu payment gateway untuk memfasilitasi kebutuhan para pebisnis online dengan memberikan pelayanan dengan berbagai metode seperti card payment, bank transfer, direct debit, e-wallet, over the counter dan lain-lain. Midtrans menawarkan kepada pebisnis online fitur system analisis data untuk

mengelola risiko, dan system chat kepada para pelanggan untuk menambah volume transaksi (Rahardika & Ahmad, 2020).

2.5 Metode *Extreme Programming*

Menurut Rusdiana dan Marfuah pada tahun 2017 *Extreme Programming* atau yang biasa disingkat dengan XP adalah pengembangan perangkat lunak yang merupakan salah satu cabang di metode Agile (Rusdiana, 2018). Metode XP ini dicetus oleh Kent Beck ketika mendapatkan sebuah proyek penggajian dari Chrysler pada Maret tahun 1996, proyek tersebut terancam gagal karena sistem yang rumit dan gagal pada tahap *testing*. Kemudian Chrysler menyewa Kent Beck sebagai konsultan *software engineering* [4]

Tahapan XP ada empat tahapan yaitu *Planning, Design, Coding, dan Testing* [4]:

1. *Planning*, pada tahap ini adalah memahami proses bisnis pada aplikasi, fitur-fitur pada aplikasi, fungsi aplikasi serta output dari aplikasi, menentukan estimasi waktu dan biaya yang dibutuhkan dan mendefinisikan alur pengembangan aplikasi.
2. *Design*, pada tahap ini berfokus pada desain aplikasi secara sederhana. Alat yang biasanya digunakan untuk mendesain adalah kartu CRC (*Class Responsibility Collaborator*), CRC digunakan untuk membuat pemetaan kelas-kelas pada diagram use case dan lain-lain.
3. *Coding*, pada tahap ini adalah melakukan penerapan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya kedalam bentuk *user interface* menggunakan bahasa pemrograman. Biasanya dalam membuat program melibatkan dua atau lebih *programmer*.
4. *Testing*, pada tahap ini adalah melakukan testing atau pengujian terhadap fitur-fitur aplikasi yang telah dibuat sehingga tidak ada kesalahan dan eror, hingga aplikasi tersebut sesuai dengan proses bisnis yang telah ditentukan dan sesuai dengan klien atau pelanggan.

2.6 Website

Menurut Rahmat pengertian *website* adalah suatu kumpulan dari hyperlink untuk menuju dari alamat satu ke alamat yang lainnya menggunakan Bahasa HTML (*Hypertext Markup Language*) [5].

2.7 HTML

HTML adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language* yang merupakan sebuah teks yang berbentuk link ketik di klik akan mengarahkan dari satu dokumen ke dokumen lainnya. Untuk membuat dokumen desain *website* maka membutuhkan *markup* dalam berbentuk *tag* untuk mengatur bagaimana teks-teks tersebut akan ditampilkan di jendela *browser* [6].

2.8 PHP

PHP adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yaitu Bahasa *scripting* yang terpasang pada HTML. Menurut Kurniawan pada tahun 2010 pengertian PHP adalah bahasa pemrograman yang bersifat *open source* yang berarti bisa digunakan oleh siapa saja dan gratis. PHP termasuk skrip yang menyatu dengan HTML dan server [7].

2.9 UML

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah pengembangan sistem yang berfokus menggunakan bahasa grafis untuk melakukan dokumentasi dan melakukan penspesifikasian pada sistem [8].

2.10 Laravel

Laravel adalah sebuah *framework* PHP dengan konsep MVC (*Model View Controller*). Pengembangan *website* yang berbasis MVP dengan bahasa pemrograman PHP yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan cara mengurangi biaya pengembangan, meningkatkan pengalaman kerja, dan menghemat waktu [9].

2.11 API

Application Programming Interface atau yang biasa disingkat dengan API adalah salah satu inovasi dalam domain pengembangan perangkat lunak. API ini dikembangkan karena adanya perkembangan tren industri baru yakni *Distributed System* yang berfungsi untuk menyediakan layanan yang lebih efisien, meningkatkan kehandalan dan kelebihan yang lain untuk berintegrasi dengan sistem [10].

2.12 MySQL

MySQL adalah sebuah program *database* yang berfungsi untuk mengirim dan menerima data dengan cepat dan multi user seperti mampu menangani beberapa instuksi sekaligus dari banyak *user* dalam satu waktu. MySQL *database server* adalah RDBMS (*Relasional Database Management System*) yang bisa menampung data bervolume besar [11].

2.13 Blackbox Testing

Pengertian *Black Box Testing* adalah hanya menguji fungsionalitas dan *interface* (antarmuka) tanpa mengetahui proses yang detail dan hanya dapat mengetahui input dan outputnya saja. Tujuan *Black Box Testing* menurut Maharani dan Merlina adalah untuk membuktikan fungsi cara beroperasi dari perangkat lunak apakah output sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan apakah informasi yang disimpan selalu dijaga kemutakhirannya [12].

2.14 Usability Testing

Usability testing merupakan salah satu dari kategori metode dalam *evaluasi usability* yang berfungsi untuk mengvaluasi sebuah produk dengan cara mengujinya langsung kepada pengguna. Tujuan dari *testing* ini adalah untuk mengidentifikasi masalah uji kegunaan seperti mengumpulkan, mengukur kemudahan, mengukur efisiensi, dan menentukan kepuasan [13].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Sistematisa Penyelesaian Masalah

3.1.1 Tahap Pendahuluan

Tahapan pertama yang dilakukan adalah pendahuluan, pada tahapan yang paling pertama adalah menetapkan latar belakang masalah yaitu dalam *website* pijapsikolog.org dan *website* intohelightid.org kedua *website* tersebut mempunyai kekurangan antara lain tampilan yang kurang menarik dan informasinya yang terbatas, dalam pembuatan *website* membutuhkan *landing page* yang *informative* dan *user friendly* agar para pengunjung *website* dapat melihat informasi-informasi yang tersedia.

3.1.2 Tahap Pengembangan Sistem

Pada tahapan ini adalah tahapan untuk melakukan pengembangan sistem sesuai dengan metode penelitian yang digunakan yaitu *Extreme Programming*. Terdapat empat tahapan yaitu :

1. *Planning*

Di dalam tahapan ini peneliti menentukan layanan apa saja yang nantinya akan diberikan selanjutnya akan melakukan identifikasi kebutuhan pengguna. Setelah mengidentifikasi kebutuhan pengguna adalah menentukan fitur-fitur aplikasi yang akan diberikan. Untuk tahap terakhir dalam *planning* adalah menentukan fungsi-fungsi dari fitur yang sebelumnya telah ditentukan.

2. *Design*

Tahapan kedua adalah *design*, dalam tahapan ini adalah membuat komponen UML seperti memuat *use case diagram*, *activity diagram*, ERD, *class diagram*, *sequence diagram*, dan *design user interface*.

3. *Coding*

Tahap coding ini dilakukan dengan cara melihat *use case diagram* yang telah dibuat sebelumnya. Dalam tahap ini peneliti menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan *database* MySQL.

4. *Testing*

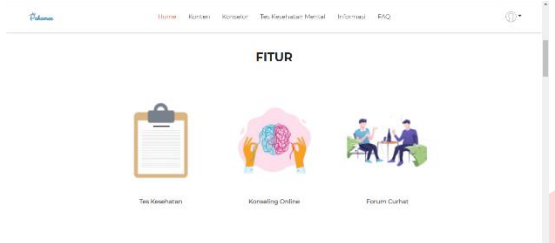
Tahap *testing* dilakukan setelah tahap *coding* selesai, pada tahap ini menggunakan metode *Black Box Testing* dan *Usability Testing*.

3.1.3 Tahap Kesimpulan dan Saran

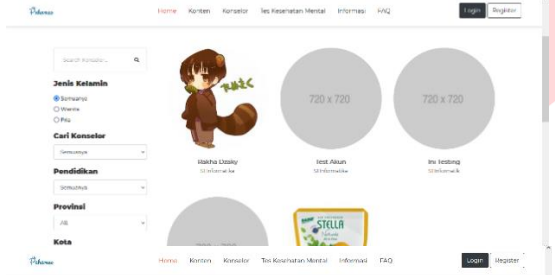
Tahap ini adalah tahapan terakhir dari penelitian. Pada tahap ini melakukan penyusunan kesimpulan berdasarkan dari data dan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Selanjutnya pada tahap ini akan menghasilkan saran yang bisa dijadikan perbaikan untuk penelitian kedepannya.

3.2 Hasil Implementasi

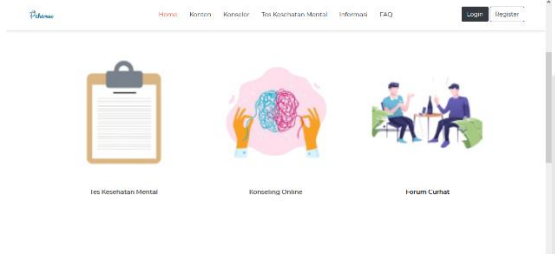
- *Home Landing Page*
- **Menu Konten**



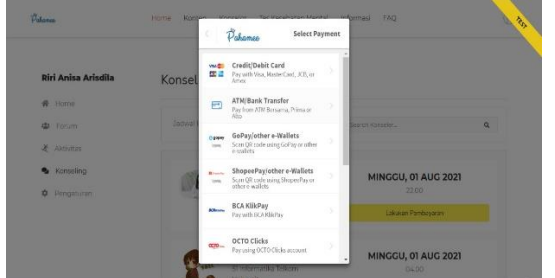
• **Konselor**



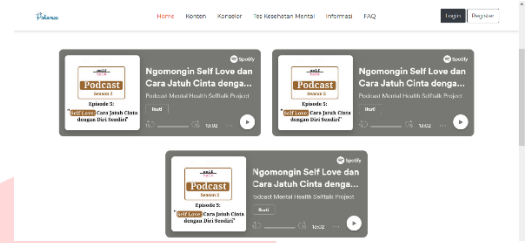
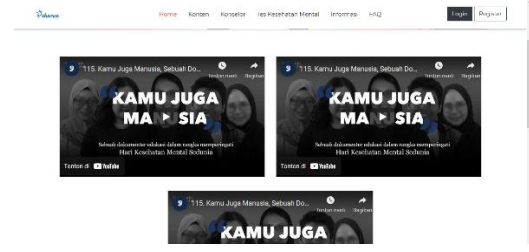
• **Menu Informasi**



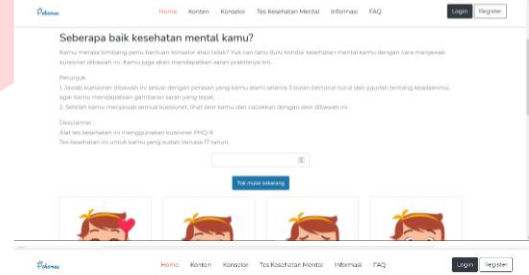
• **Pilihan Pembayaran Pada Midtrans**



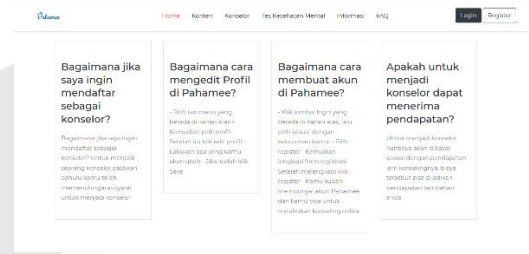
• **Dashboard Midtrans**



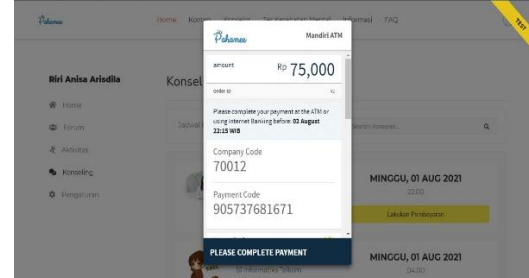
• **Tes Kesehatan Mental**

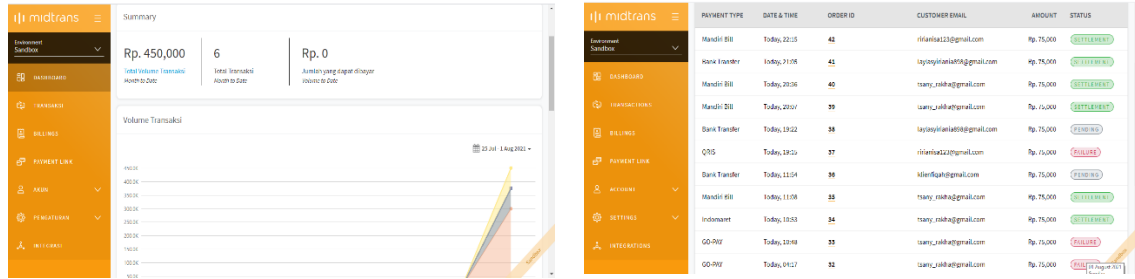


• **Menu FAQ**



• **Tampilan Kode Pembayaran**





3.3 Pengujian

3.3.1 Blackbox Testing

a. Menu Konten

Berdasarkan hasil *testing*, dapat dilihat bahwa keberhasilan sudah tercapai 100% karena pengunjung sudah berhasil melakukan lihat konten yaitu artikel, video, dan *podcast*.

b. Menu Konselor

Berdasarkan hasil *testing*, dapat dilihat bahwa keberhasilan sudah tercapai 100%, karena pengunjung dapat melihat list konselor, melihat detail data konselor, dan bisa melakukan pencarian konselor berdasarkan filter yang tersedia

c. Menu FAQ

Berdasarkan hasil *testing*, dapat dilihat bahwa keberhasilan sudah tercapai 100%, karena pengunjung dapat melihat list pertanyaan FAQ yang telah *upload*.

d. Menu Tes Kesehatan Mental

Berdasarkan hasil *testing*, dapat dilihat bahwa keberhasilan sudah tercapai 100%, karena pengunjung dapat mengerjakan tes kesehatan mental dan melihat hasilnya.

e. Menu Informasi

Berdasarkan hasil *testing*, dapat dilihat bahwa keberhasilan sudah tercapai 100%, karena pengunjung dapat melihat informasi dari fitur utama *website*.

3.3.2 Usability Testing

Hasil pengujian mendapatkan nilai SUS sebesar 73 dengan responden sebanyak 20 orang, yang berarti skor tersebut masuk kedalam kategori *Acceptable*, pada *Grade Scale* berada pada posisi C dan *Adjective Rating* pada posisi good. Dapat disimpulkan bahwa *landing page website* Pahamee berada pada kategori baik sehingga dapat digunakan oleh pengguna.

4. Kesimpulan

Perancangan *landing page website* Pahamee adalah pengunjung dapat mengakses beberapa fitur yang tersedia tanpa mengakses registrasi dan login terlebih dahulu, *landing page* berfungsi untuk menarik pengunjung untuk menggunakan aplikasi *website* Pahamee. Pada perancangan ini menggunakan metode extreme programming karena metode ini cocok untuk mengembangkan proyek yang memerlukan adaptasi cepat dari perubahan-perubahan. Extreme Programming juga cocok untuk anggota tim yang tidak terlalu banyak dan berada dalam lokasi yang sama. Pada *landing page* terdapat beberapa fitur yaitu : melihat konten seperti artikel, video, dan *podcast*, melihat list data konselor, tes Kesehatan mental, melihat layanan informasi, dan melihat FAQ. Dari sistem yang dikembangkan penulis pengujian menggunakan metode blackbox testing dan hasil yang didapatkan adalah 100% berhasil terhadap semua fitur pada *landing page*. Untuk pengujian usability testing mendapatkan nilai SUS sebesar 73 dengan responden sebanyak 20 orang, yang berarti skor tersebut masuk kedalam kategori *Acceptable* dengan kriteria *Grade Scale* berada pada posisi C dan kriteria *Adjective Rating* pada posisi good. Dapat disimpulkan bahwa *landing page website* Pahamee berada pada kategori baik sehingga dapat digunakan oleh pengguna. Perancangan pembayaran pada *website* Pahamee menggunakan payment gateway midtrans, metode pembayaran tersebut dapat menggunakan berbagai akun bank atau uang elektronik. Dari sistem yang

dikembangkan penulis pengujian menggunakan metode blackbox testing dan usability testing hasil yang didapatkan berhasil terhadap pembayaran.

Referensi

- [1] Kementerian Kesehatan. (2018, Juni 8). Pengertian Kesehatan Mental. Dipetik Oktober 27, 2020, dari [promkes.kemkes.go.id: https://promkes.kemkes.go.id/pengertian-kesehatan-mental](https://promkes.kemkes.go.id/pengertian-kesehatan-mental)
- [2] Ulfiah. (2020). Psikologi Konseling. Jakarta: Kencana.
- [3] Stubb, C., & Colliander, J. (2019). The Effects of Impartiality Disclosure and E-commerce Landing Pages on Consumer Responses to Social Medial Influencer Posts. *Computers in Human Behavior*, 210-222
- [4] Rahardika, P. D., & Ahmad, M. H. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Dengan Payment Gateway Pada Pemesanan Tour & Transport. 3-14.
- [5] Suryantara, I. G. (2017). Merancang Aplikasi dengan Metodologi Extreme Programings. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- [6] Ekkal Prasetyo, S. M. (2015). Rancang Bangun Sistem Informasi Sekolah Tinggi Ekonomi Rahmanyah Kabupaten Musi Banyuasin Berbasis Website. *Jurnal Informatika*, 1(2), 19-30.
- [7] Enterprise, J. (2017). HTML5 Komplet. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [8] Pahlevi, O., Mulyani, A., & Khoir, M. (2018). Sistem Informasi Inventori Barang Menggunakan Metode Object Oriented Di Pt. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta. *Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 5(1).
- [9] Mulyani, S. (2016). Analisis Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML). Bandung: Abdi Sistematika.
- [10] Supardi, y., & Sulaeman. (2019). Semua Bisa Menjadi Programmer Laravel Basic. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [11] Ofoeda, J., Boateng, R., & Effah, J. (2019). Application Programming Interface (API) Research : A Review of the Pas to Inform the Future. *International Journal of Enterprise Information Systems*, 15(3), 76-95.
- [12] Rahmat, A. R., & Octaviano, A. (2016). Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Web (Studi Kasus Pada PO. Harapan Jaya). *Jurnal Informatika Univeristas Pamulang*, 1(1), 1-11.
- [13] Krismadi, A., Lestari, A. F., Pitriyah, A., Mardangga, I. W., Astuti, M., & Saifudin, A. (2019). Pengujian Black Box berbasis Equivalence Partitions pada Aplikasi Seleksi Promosi Kenaikan Jabatan. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 2(4), 155-16
- [14] Wedayanti, N. L., Wirdiani, N. K., & Purnawan, I. K. (2019). Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing. *Merpati*, 113-124.