



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Tjipto Susana
Assignment title: Periksa similarity
Submission title: Pengembangan Kuisisioner Online T...
File name: sioner_Online_Terapi_Koginif_Per...
File size: 1.94M
Page count: 8
Word count: 3,012
Character count: 18,656
Submission date: 13-Feb-2019 03:57 PM (UTC+0700)
Submission ID: 1077520532



Pengembangan Kuisisioner Online Terapi Kognitif Perilaku Bagi Penderita Depresi

by Susana Tjipto

Submission date: 13-Feb-2019 03:57PM (UTC+0700)

Submission ID: 1077520532

File name: sioner_Online_Terapi_Kognitif_Perilaku_Bagi_Penderita_Depresi.pdf (1.94M)

Word count: 3012

Character count: 18656

PENGEMBANGAN KUISIONER ONLINE TERAPI KOGNITIF PERILAKU BAGI PENDERITA DEPRESI

Eko Hari Parmadi^[1], Puspaningtyas Sanjoyo Adi^[2], Tjipto Susana^[3]
Program Studi Teknik Informatika, Universitas Sanata Dharma^[1,2]
Program Studi Psikologi, Universitas Sanata Dharma^[3]
Email: harimbi.parmadi@gmail.com

ABSTRAK

Penyusunan butir-butir pertanyaan, penentuan skala maupun pengisian kuisisioner yang masih dilakukan secara manual menimbulkan kesulitan tersendiri bagi para peneliti maupun responden. Peneliti juga masih dihadapkan pada memindahkan jawaban responden ke program aplikasi pengolahan data untuk menganalisis dan mendapatkan hasilnya. Jumlah responden yang banyak, dimana responden harus mengisi lembar kuisisioner yang tersedia serta mengumpulkan kembali kepada peneliti membutuhkan waktu yang lama. Penggunaan kuisisioner online oleh peneliti pada terapi kognitif perilaku mampu mempermudah dan mempersingkat dalam mengelola kuisisioner serta menganalisis sampai didapat hasil yang diinginkan. Responden yang biasanya enggan bertatap muka langsung, malu atau jauh lokasinya dapat dengan mudah mengisi kuisisioner ini. Data kuisisioner ini dapat terekam dengan baik dengan keberhasilan 86% serta waktu menjawab pertanyaan yang singkat hanya 20,29 detik per kuisisioner.

Kata Kunci: kuisisioner online, mudah, terapi kognitif perilaku.

ABSTRACT

Making question, choosing scale and filling questionnaire which is still done manually raises difficulties for researchers and respondents. Researchers also face difficulties in moving data to data application software in order to analyze data. Big number of respondents need long time for answering questionnaire and collecting answers to researchers. Using online questionnaires make easy and simple for controlling, analyzing questionnaires and getting the result. Respondents that have far location or embarrassed to meet researcher can easily answer the questionnaire. Questionnaire answers can be recorded well with 86% accuracy and having 20.29 seconds for answering one question.

Keywords: sea wave electric generator, flat pendulum, simulation, non linear solution.

PENDAHULUAN

Menurut Mc Ginn [1], terapi kognitif merupakan tritmen untuk depresi yang diterima secara luas sebagai tritmen utama untuk depresi dan merupakan salah satu dari dua tritmen yang dimasukkan dalam petunjuk tritmen depresi yang dipublikasikan oleh *Agency for Health Care and Policy Research* (AHCPR). Studi-studi yang dirangkum oleh Epp dan Dobson [5] menunjukkan bahwa terapi kognitif perilaku efektif untuk gangguan depresi.

Pada awalnya, terapi kognitif perilaku diberikan secara tatap muka, tetapi dalam perkembangan selanjutnya terapi [1] mulai menjadi program bantu diri berbasis komputer. **Error! Reference source not found.** Studi meta analisis yang dilakukan oleh Andersson dan Cuijpers [1] menunjukkan bahwa tritmen berbasis komputer ini secara empiris cukup menjanjikan.

Menurut Berger, dkk. [3], metode ini mampu mengatasi beberapa hambatan untuk mendapatkan pelayanan langsung dari psikolog, yaitu terbatasnya jumlah klinisi, stigma, kesulitan berkonsultasi karena kesibukan, dan biaya. Hanya sepertiga dari penderita yang dapat mengakses pelayanan yang efektif. [14]

Kondisi ini tidak jauh berbeda dengan Indonesia. Retno [14] menyatakan bahwa jumlah profesi yang menangani klien masih sangat terbatas. Dibandingkan dengan jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2011 yang sekitar 241 juta jiwa, jumlah psikiater hanya sekitar 600 orang dan jumlah psiko [1] klinis sekitar 365 orang. Menurut Edy Suandi Hamid, Rektor Universitas Indonesia (UII), keberadaan psikolog klinis ataupun psikiater masih dibawah rasio ideal yaitu 0,22:100 ribu, padahal standar yang diberikan oleh WHO sebesar 1:30 ribu. Selain itu

menurut O'Kearney, Gibson, Christensen, dan Griffiths [12] internet merupakan cara yang efektif, sesuai untuk anak muda (khususnya pria), serta meningkatkan kemandirian dan regulasi diri.

Di Indonesia, program bantu diri untuk depresi yang berbasis internet masih berupa *web* atau *blog* yang berisi biblioterapi, tips, skala sederhana, dan beberapa kuis singkat. Di Amerika, terapi berbasis internet semakin populer pada kurun waktu 20 tahun terakhir ini [6]. Pada umumnya terapi internet berupa biblioterapi, penjelasan, tips contoh kasus, foto, atau gambar, dan panduan dari psikoterapis melalui email atau telepon. [1][3][7][13] Semua program tersebut belum berupa bersifat interaktif. Tanggapan dari psikoterapis melalui email atau telepon berkisar antara 1 sampai 3 hari. Program yang lebih interaktif dibuat oleh Clarke, dkk. **Error! Reference source not found.** Program ini berisi tutorial interaktif yang memberikan umpan balik secara personal mirip dengan terapi tatap muka. Menurut mereka bagian interaktif ini merupakan elemen yang paling efektif.

Setelah melihat persoalan penanganan depresi di Indonesia yang masih belum bisa menjangkau sebagian besar penderita, besarnya manfaat terapi kognitif perilaku berbasis internet, dan belum banyak dikembangkan program yang interaktif, maka terbuka peluang untuk mengembangkan sistem pakar terapi kognitif perilaku berbasis web yang akan sangat membantu upaya penanganan depresi di Indonesia.

Kuisisioner merupakan salah satu alat untuk mengambil data dari responden. Pelaksanaan kuisisioner yang dilakukan secara manual memberikan kesulitan bagi peneliti maupun responden. Peneliti juga harus memindahkan jawaban responden ke aplikasi komputer pengolah data dan akhirnya peneliti memperoleh hasil setelah melakukan analisis data. Proses ini membutuhkan waktu yang lama terutama jika respondenya banyak. Pengembangan kuisisioner secara online dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan peneliti. Kuisisioner online ini juga merupakan sebuah cara memperoleh data dari para penderita depresi untuk terapi kognitif perilaku.

DASAR TEORI

Pengumpulan Data dan Kuisisioner

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai perlakuan dan berbagai sumber dan berbagai cara. Bila dilihat dari perlakuannya data dapat dikumpulkan secara alamiah (*natural setting*), pada laboratorium dengan metode eksperimen, di rumah dengan berbagai responden, dan lain-lain. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Ditinjau dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview, kuisisioner (angket), observasi. [13]

Kuisisioner merupakan alat teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. [8] Oleh karena itu, isi dari kuisisioner harus sesuai dengan hipotesis penelitian dan merupakan bentuk penjabaran dari hipotesis. Kuisisioner yang baik harus mempunyai beberapa persyaratan, antara lain :1) relevan dengan tujuan penelitian, 2) mudah ditanyakan, 3) mudah dijawab, 4) data yang diperoleh mudah diolah /diproses.

Metode *Unified Process*.

Unified Process merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak. Pendefinisian seluruh aktifitas dalam proses pengembangan perangkat lunak dengan metode ini menggunakan diagram dalam notasi UML (*Unified Modelling Language*) Metode ini dipilih

karena memberikan kemudahan dalam mengadopsi penambahan kemampuan baru pada sistem. Hal tersebut sangat diperlukan agar sistem menjadi dinamis dan dapat menyesuaikan dengan keinginan pengguna yang beragam. Alasan lain adalah karena *Unified Process* telah menjadi metode standar dalam pengembangan perangkat lunak dewasa ini.[9]

Unified Process merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang mendeskripsikan kelakuan sistem melalui suatu model. Model yang digunakan adalah model *Use case*, yaitu deskripsi dari suatu himpunan rangkaian aksi yang dilakukan sistem dan menghasilkan nilai yang dapat diukur. *Unified Process* dibagi menjadi empat fase yaitu *inception*, *elaboration*, *construction* dan *transition*.

- (1) *Inception*, pada fase ini dilakukan pengumpulan informasi kebutuhan perangkat lunak. Informasi tersebut dinyatakan dalam diagram *Use Case* dan analisis *use case*.
- (2) *Elaboration*, dalam fase ini dilakukan analisis, perancangan dan perencanaan pengujian. Sebagian besar pekerjaan yang dilakukan pada tahap ini adalah merinci *use case*.
- (3) *Construction*, pada fase ini sistem yang telah dirancang mulai diimplementasikan dan diuji. Sebagian besar pekerjaan yang dilakukan pada tahap ini adalah pembuatan program (*coding*).
- (4) *Transition*, fase ini merupakan fase terakhir dimana program telah selesai dan siap diserahkan ke pengguna. Pekerjaan yang dilakukan dalam fase ini meliputi melengkapi dokumentasi program dan pelatihan bagi pengguna.

METODE

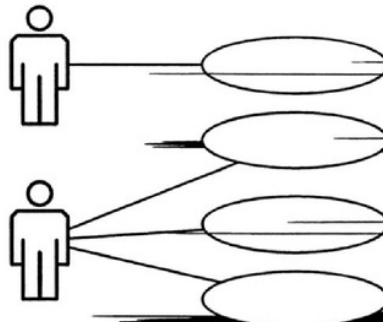
Kebutuhan Pengguna

Kuisisioner dikembangkan berdasarkan tipe jawaban yaitu 1) kuisisioner dengan jawaban Ya/Tidak, 2) kuisisioner pilihan ganda dengan skor terbobot dan 3) kuisisioner pilihan ganda dengan jawaban lebih dari satu. Selain mengatur kuisisioner, sistem juga dapat mengatur atau mengelola pelaksanaan kuisisioner (memberi judul kuisisioner, grup kuisisioner), mengelola pertanyaan kuisisioner sampai pada memperoleh hasil dari kuisisioner yang diisi responden.

Perangkat lunak dikembangkan berbasis web agar lebih mudah dirawat dan juga mudah untuk penambahan komputer/*workstation*. Komputer cukup diinstallkan kartu jaringan, sistem operasi dan peramban/*browser*.

Model Use Case

Sistem atau perangkat lunak dikembangkan dapat dimodelkan menggunakan diagram *use case* seperti pada gambar 1.



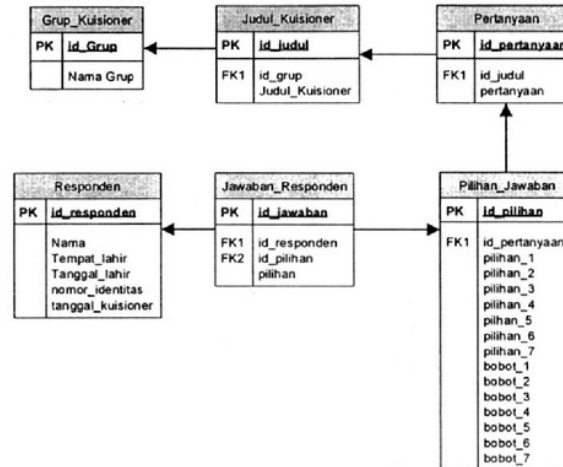
Gambar 1. Model use case sistem kuisisioner

Perangkat lunak yang dikembangkan akan dioperasikan oleh 2 pihak: responden dan administrator. Responden adalah pihak yang akan melakukan penjawaban pertanyaan yang disampaikan melalui kuisisioner. Responden akan mempunyai tugas sesuai *use case* jawab kuisisioner. Pengguna lain adalah administrator yang bertugas untuk membuat kuisisioner, mengatur jadwal/pengaktifan kuisisioner serta mengambil hasil kuisisioner. Ketiga tugas administrator dapat

digambarkan pada diagram *use case* (gambar 1) dimana administrator berhubungan dengan *use case* buat kuisisioner, atur jadwal kuisisioner dan ambil hasil kuisisioner.

Model ERD

Gambar 2 menunjukkan desain basis data dari perangkat lunak yang dikembangkan. Data responden akan disimpan di tabel responden. Setiap kali responden mengisi kuisisioner tabel responden akan bertambah. Jawaban dari masing-masing responden disimpan di tabel jawaban_responden yang berisi pilihan jawaban dari pertanyaan sebuah kuisisioner. Tabel grup_kuisisioner, judul kuisisioner, pertanyaan dan pilihan_jawaban merupakan suatu kesatuan sistem yang membentuk sebuah kuisisioner.



Gambar 2. Model ERD (Entity Relationship Diagram)

Tampilan Antarmuka

Gambar 3 sampai gambar 6 merupakan sebagian tampilan dari perangkat lunak yang dikembangkan. Gambar 3 dan 4 merupakan tampilan buat responden. Sedangkan gambar 5 dan 6 merupakan tampilan pengelolaan kuisisioner oleh administrator.

| No | Nama Grup | Jadwal Kuisisioner |
|----|-----------|--|
| 1 | Grup 1 | MAQ - Tryout 1.RDI - TI - Tryout 1.LATQ - Tryout 1.CPS-D - Tryout 1.SHS - Tryout 1.CDS - Tryout 1.GAS - Tryout 1 |

Gambar 3. Tampilan awal responden

Gambar 3 merupakan tampilan awal saat responden mengakses halaman kuisisioner. Responden memilih grup kuisisioner yang akan dikerjakannya. Grup kuisisioner merupakan kumpulan kuisisioner yang harus dijawab responden. Sebuah kuisisioner mempunyai jenis jawaban yang sama, misalnya ya/tidak, atau pilihan ganda dengan pilihan jawaban berbobot.

Kuisisioner berikut ini terdiri dari 21 kelompok pernyataan. Mohon setiap kelompok pernyataan dibaca dengan cermat. Setelah itu, pilih satu dari pernyataan di dalam setiap kelompok yang paling menggambarkan perasaan Anda selama 2 minggu terakhir, termasuk hari ini. Pilihlah angka di samping pernyataan yang Anda pilih. Apabila di dalam satu kelompok terdapat beberapa pernyataan yang terasa sama, pilihlah angka yang paling tinggi dari kelompok pernyataan yang terasa sama tersebut. Pastikan bahwa Anda tidak memilih lebih dari satu pernyataan di dalam setiap kelompok, termasuk pernyataan 16 (Perubahan pola tidur) dan pernyataan 18 (Perubahan selera makan).

Jumlah pertanyaan : 21

3

1. Kesedihan

- 0. Saya tidak merasa sedih.
- 1. Saya sering kali merasa sedih.
- 2. Saya merasa sedih sepanjang waktu.
- 3. Saya merasa sangat tidak bahagia atau sedih sampai tidak tertahankan

2. Pesimis

- 0. Saya tidak meragukan masa depan saya.
- 1. Saya merasa lebih meragukan masa depan saya dibanding biasanya.
- 2. Saya merasa segala sesuatu tidak berjalan dengan baik bagi saya.
- 3. Saya merasa masa depan saya tidak ada harapan dan akan semakin buruk.

3. Kegagalan masa lalu

- 0. Saya tidak merasa gagal.
- 1. Saya telah gagal lebih dari yang seharusnya.
- 2. Saya melakukan banyak kegagalan di masa lalu.
- 3. Saya merasa gagal sama sekali (betul-betul gagal)

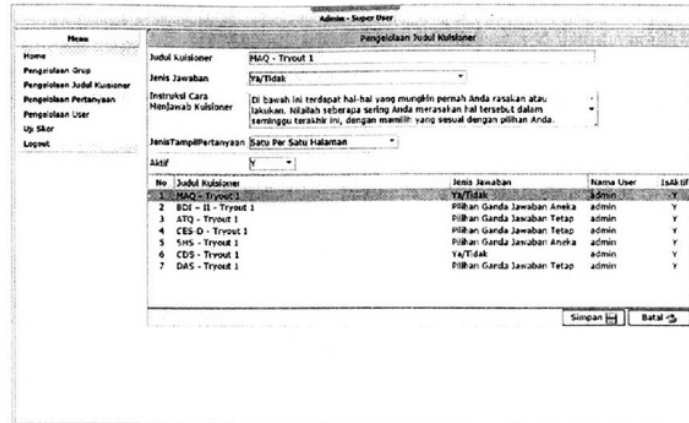
4. Kehilangan gairah

- 0. Saya mendapatkan kesenangan dari hal-hal yang saya lakukan.
- 1. Saya tidak menikmati sesuatu seperti biasanya.
- 2. Saya hanya mendapatkan sangat sedikit kesenangan dari hal-hal yang biasanya bisa saya nikmati.
- 3. Saya tidak mendapatkan kesenangan sama sekali dari hal-hal yang biasanya saya nikmati.

Lanjut

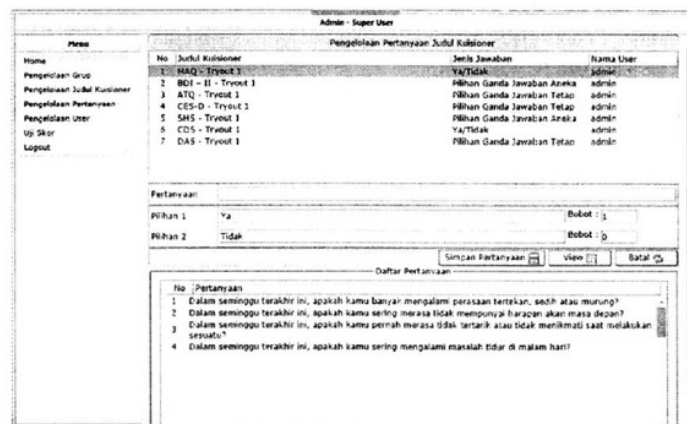
Gambar 4. Tampilan pertanyaan kuisisioner

Gambar 4 menunjukkan pertanyaan yang ditampilkan oleh sebuah kuisisioner. Responden diminta untuk memilih pilihan jawaban.



Gambar 5. Tampilan pengaturan untuk sebuah kuisioner oleh administrator

Gambar 5 menunjukkan pengaturan dari sebuah kuisioner. Sebuah kuisioner akan mempunyai pilihan jawaban yang sama. Administrator diminta untuk memilih jenis pilihan jawaban dan juga menetapkan apakah kuisioner tersebut aktif atau tidak aktif.



Gambar 6. Tampilan penambahan pertanyaan untuk sebuah kuisioner oleh administrator.

Gambar 6 menunjukkan proses penambahan dan pengeditan pertanyaan untuk setiap kuisioner. Administrator dapat menambahkan pertanyaan baru dan bobot pilihan jawabannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem diuji melalui proses pengisian kuisioner berbasis web dengan jumlah subyek yang mengisi skala pada tes pertama sebanyak 347 (laki-laki : 147, perempuan : 200) mahasiswa Teknik Informatika USD (N = 115) dan Psikologi USD (N=232). Pengisian kuisioner dilakukan pada tanggal 5 dan 6 Mei 2014, pukul 13.00 – 16.00, menggunakan 60 unit komputer dan dibagi dalam 3 gelombang. Responden diminta mengisi 6 jenis kuisioner skala depresi meliputi MAQ (4 pertanyaan), BDI (21 pertanyaan), ATQ (30 pertanyaan), CES-D (20 pertanyaan), SHS (4 pertanyaan), CDS (52 pertanyaan) dan DAS (40 pertanyaan). Setelah diperiksa ternyata diperoleh

jumlah subjek yang baik dan dapat dianalisis berjumlah 298. Dengan kata lain, sistem ini mampu mengolah data kuisioner dengan tingkat keberhasilan 86%.

Subjek yang tidak dapat dianalisis (14%) disebabkan oleh jawaban yang tidak tersimpan serta responden tidak menjawab secara lengkap seluruh pertanyaan dari kuisioner yang ada. Jika dilihat lama pengisian kuisioner diperoleh rata-rata mengisi kuisioner depresi sebesar 57,8 menit per responden untuk menjawab 171 pertanyaan. Bila dilihat secara detil, seorang responden membutuhkan waktu sebesar 20,29 detik untuk menjawab satu pertanyaan.

KESIMPULAN

Kuisioner online mampu membantu peneliti dalam merekam data secara baik dengan keberhasilan 86%. Kuisioner online juga mampu mempersingkat lama responden dalam menjawab pertanyaan sebesar 20,29 detik per pertanyaan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andersson, G., & Cuijper, P. ,2009,. Internet-based and other computerized psychological treatments for adult depression: A meta-analysis. *Cognitive Behaviour Therapy*, 38, (4), h. 16–205.
- [2] Andersson, G. ,2011, *Guided Internet-Delivered Cognitive Behavior Therapy for Generalized Anxiety Disorder: A Randomized Controlled Trial*. *Cognitive Behaviour Therapy*, 40, (3), h. 159-173.
- [3] Berger, Th., Hammerli, K. , & Gubser, N. ,2011, Internet-based treatment of depression: A randomized controlled trial comparing guided with unguided self-help. *Cognitive Behaviour Therapy*, 40, (4), h. 251–266.
- [4] Clarke, G., Kelleher, Ch., Hornbrook, M., DeBar, L., Dickerson, J. , & Gullion, Ch. ,2009,. Randomized effectiveness trial of an internet, pure self-help, *Cognitive Behavioral Intervention for depressive symptoms in young adults*. *Cognitive Behaviour Therapy*, 38, (4), h. 222–234.
- [5] Epp, A.M., & Dobson, K.S. ,2010,. The evidence base of Cognitive-Behavioral Therapy. Dalam Dobson, K.S. (Ed). *Handbook of Cognitive-Behavioral Therapies* (h. 39 – 73). New York: The Guilford Press.
- [6] Fitzgerald, Th.D., Hunter, P.V., Hadjistavropoulos, Th., & Koocher, G.P. ,2010, Ethical and Legal Considerations for Internet-Based Psychotherapy. *Cognitive Behaviour Therapy*, 39, (3), h. 173–187.
- [7] Hedman, E., Andersson, G., Ljotsson, B., Andersson, E., Ricklund, Ch., Ewa Morberg, E., & Lindfors, N. ,2011, Internet-Based Cognitive Behavior Therapy vs. Cognitive Behavioral Group Therapy for Social Anxiety Disorder: A Randomized Controlled Non-inferiority Trial. *PLOS ONE* 6(3): e18001. doi:10.1371/journal.pone.0018001.
- [8] Iskandar ,2008, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Group
- [9] Kruchten, P. ,2004, *The rational unified process: an introduction*. Addison-Wesley Professional.
- [10] Lange, A. ,2009, *Standardized web-based cognitive behavioural therapy of mild to moderate depression: a randomized controlled trial with a long-term follow-up*. *Cognitive Behaviour Therapy*, 38, (4), h. 206–221.
- [11] McGinn, L.K., 2000,. Cognitive Behavioral Therapy of Depression: Theory, treatment, and empirical status. *American Journal of Psychotherapy*, 0002-9564, March 1, 2000, Vol. 54, Issue 2. Database: Academic Search Premier
- [12] O’Kearney, R., Gibson, M., Christensen, H., & M. Griffiths, K.M. ,2006, Effects of a Cognitive-Behavioural Internet Program on depression, vulnerability to depression and stigma in adolescent males: A School-Based Controlled Trial. *Cognitive Behaviour Therapy*, 35, (1), h. 3–54.
- [13] Paxling, B., Almlov, J., Dahlin, M., Carlbring, P., Breitholtz, E., Eriksson, Th., & Sugiyono. ,2006, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

10

- [14] Gijswaard, J., Schrieken, B., Schrijver, M., Broeksteeg, J., Dekker, J. Hans Vermeulen, & Retnowati, S., 2011, *Psikolog puskesmas: kebutuhan dan tantangan bagi profesi psikologi klinis Indonesia*. (Pidato pengukuhan guru besar, tidak diterbitkan), Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia.

Pengembangan Kuisiener Online Terapi Koginif Perilaku Bagi Penderita Depresi

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|---|----|
| 1 | media.neliti.com Internet Source | 5% |
| 2 | Submitted to Universitas International Batam Student Paper | 4% |
| 3 | repository.usu.ac.id Internet Source | 2% |
| 4 | www.heleenriper.com Internet Source | 2% |
| 5 | Submitted to Yorkville University Student Paper | 1% |
| 6 | Submitted to Colorado Technical University Online Student Paper | 1% |
| 7 | puskesmaskrsambung.blogspot.com Internet Source | 1% |
| 8 | cloud.stikes-senior.ac.id Internet Source | 1% |

| | | |
|----|---|-----|
| 9 | lessonbiology.blogspot.com Internet Source | <1% |
| 10 | jyx.jyu.fi Internet Source | <1% |
| 11 | Submitted to Western Governors University Student Paper | <1% |
| 12 | Submitted to Walla Walla College Student Paper | <1% |
| 13 | anzdoc.com Internet Source | <1% |
| 14 | aimos.ugm.ac.id Internet Source | <1% |
| 15 | Submitted to Kingston University Student Paper | <1% |

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On