



Perancangan UI/UX Aplikasi Emergency Untuk Kekerasan Seksual Dengan Metode Design Thinking

Arlisyia Purbasari¹, Didi Juardi²

^{1,2,3}Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstract

Received: 15 April 2023

Revised: 22 April 2023

Accepted: 23 Mei 2023

The purpose of this research is to design a product or application that can help the community, especially victims of sexual violence or harassment that occurs in Indonesia, whether male or female, because all deserve a sense of security and protection, through the SaveWo application, researchers conduct research that can be a solution to the problem of sexual violence. After testing with the SUS technique, a score of 78 was obtained which is included in the acceptable category or can be accepted with grade B which indicates the appearance and flow of the application is easy to understand, but some users experience many errors or missclicks which indicate that it needs to be reviewed so that users no longer experience missclicks, but even so, based on the results of calculations and feedback submitted by users for prototypes and features designed in accordance with user needs.

Keywords: UI, UX, Design Thinking, Sexual Harassment, System Usability Scale

(*) Corresponding Author: arlisyap@gmail.com

How to Cite: Purbasari A, & Juardi D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Emergency Untuk Kekerasan Seksual Dengan Metode Design Thinking. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8068395>

PENDAHULUAN

Kekerasan Seksual dapat didefinisikan sebagai perbuatan yang merendahkan, menghina, melecehkan, dan/atau menyerang tubuh, dan/atau fungsi reproduksi seseorang, karena ketimpangan relasi kuasa dan/atau gender, yang berakibat atau dapat berakibat penderitaan psikis dan/atau fisik termasuk yang mengganggu kesehatan reproduksi seseorang dan hilang kesempatan melaksanakan pendidikan dengan aman dan optimal. Dimana pelaku atau korban dari kekerasan seksual bisa saja bergender perempuan atau pun laki-laki namun di Indonesia sendiri kekerasan seksual yang di alami oleh laki-laki masih sangat disepelekan. Dikutip dari catatan tahunan 2022 komnas perempuan mencatat 338.496 kasus kekerasan terhadap perempuan dimana angka ini naik signifikan sebesar 50% dan dikutip dari kekerasan.kemenppa.go.id sebanyak 4.387 kekerasan seksual terjadi kepada laki-laki dimana sebanyak 38,9% korban masih berusia 13-17 tahun. International NGO Forum on Indonesian Development (INFID) juga melaporkan bahwa 33,3% laki-laki pernah mengalami kekerasan seksual dan data-data diatas merupakan kasus yang dilaporkan dan diketahui, masih banyak sekali kasus-kasus yang tidak dilaporkan.

Ada banyak sekali faktor yang menjadi alasan kenapa korban kekerasan tidak melaporkan segala tindak kekerasan yang dialaminya dimana dikutip dari Laporan studi kuantitatif baromeer kesetaraan gender IJRS dan INFID(2020) menyatakan sebanyak 33,5% takut, 29,0% malu, 23,5% tidak tahu melapor kemana dan 18,5 merasa bersalah. Belum lagi apabila korban bergender laki-laki justru mendapatkan hujatan atau bahkan malah dituduh mendapatkan keuntungan



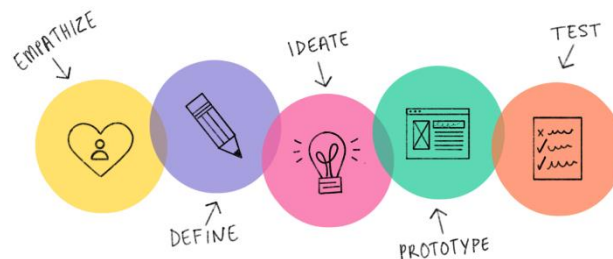
padahal dampak yang terjadi pada korban baik bergender perempuan maupun laki-laki itu sama.

Korban kekerasan seksual akan merasakan dampaknya ketika berinteraksi dengan lingkungan sosial nya yaitu korban akan merasa rendah diri, rasa trauma yang berkepanjangan, depresi yang akan menimbulkan efek negatif lainnya seperti rasa minder, takut yang berlebihan dan masih banyak lagi dampaknya yang bahkan korban bisa saja melakukan tindakan ekstrim seperti bunuh diri. Dibutuhkan keberanian dalam melaporkan namun saat ini banyaknya korban yang enggan melapor karena merasa takut dan malu ini disebabkan korban takut akan opini orang lain yang justru menyalahkan korban dan malah semakin dipojokkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka penulis merancang UI/UX berbasis android tentang emergency app yang diberi nama "SaveWo" dengan menggunakan framework design thinking. Dimana tujuan dari aplikasi ini untuk memudahkan dalam melaporkan tindak kekerasan yang dialami kapan pun dan dimana pun tanpa perlu merasa takut dan malu karena seluruh data akan dirahasiakan.

METODE

Metode design thinking merupakan suatu kerangka kerja untuk pengembangan suatu produk untuk mencari suatu solusi dan menjawab permasalahan yang ada di masyarakat, dimana metode ini memusatkan pada kebutuhan pengguna. Metode design thinking sendiri memiliki 5 tahapan yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Design Thinking

Tahapan dari design thinking dimulai dari empathize yang bertujuan untuk mengetahui dan memahami sudut pandang dari pengguna (*user*) sehingga dapat mengetahui masalah dan apa yang dibutuhkan pengguna (*user*) yang kemudian seluruh data yang didapatkan di tahap empathize dikumpulkan dan dianalisis di tahap define. Pada fase ideate bertujuan untuk menghasilkan berbagai solusi dan mengidentifikasi solusi yang sesuai dengan permasalahan yang ada di tahap define dan di tahap prototype lah diwujudkan ide maupun solusi yang telah melalui tahap ideate untuk membuat tampilan *user interface* atau tampilan antarmuka yang dapat dioperasikan dan terakhir adalah tahap test atau pengujian, dimana pada tahap ini prototype yang dibuat di uji kan langsung kepada pengguna (*user*) untuk mendapatkan feedback langsung sehingga dapat mengetahui apakah solusi yang telah dirancang sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna.

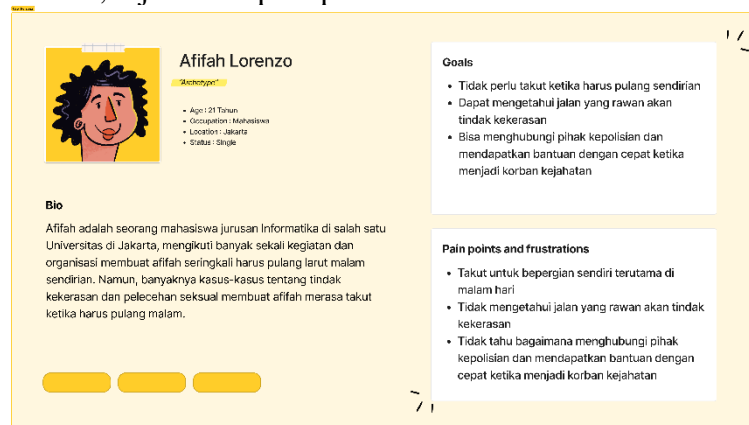
HASIL & PEMBAHASAN

Fase Emphatize

Pada tahap ini untuk mendapatkan data sesuai dengan permasalahan yang ingin diteliti maka dilakukan interview dimana target user itu sendiri adalah pengguna sosial media, berusia 20-25 tahun, dan semua gender. Dimana setelah melakukan interview sendiri menghasilkan: 1). Narasumber mengatakan bahwa banyak sekali yang malah menghina atau memojokkan korban, 2). Narasumber mengatakan belum adanya aplikasi keamanan yang bisa juga difungsikan untuk melapor kekerasan dan sulitnya untuk mendapatkan bukti dari kekerasan seksual tersebut. 3). Narasumber juga mengatakan bahwa merasa malu untuk menceritakan peristiwa tersebut yang berdampak kepada kesehatan mental dan menjadi depresi.

Fase Define

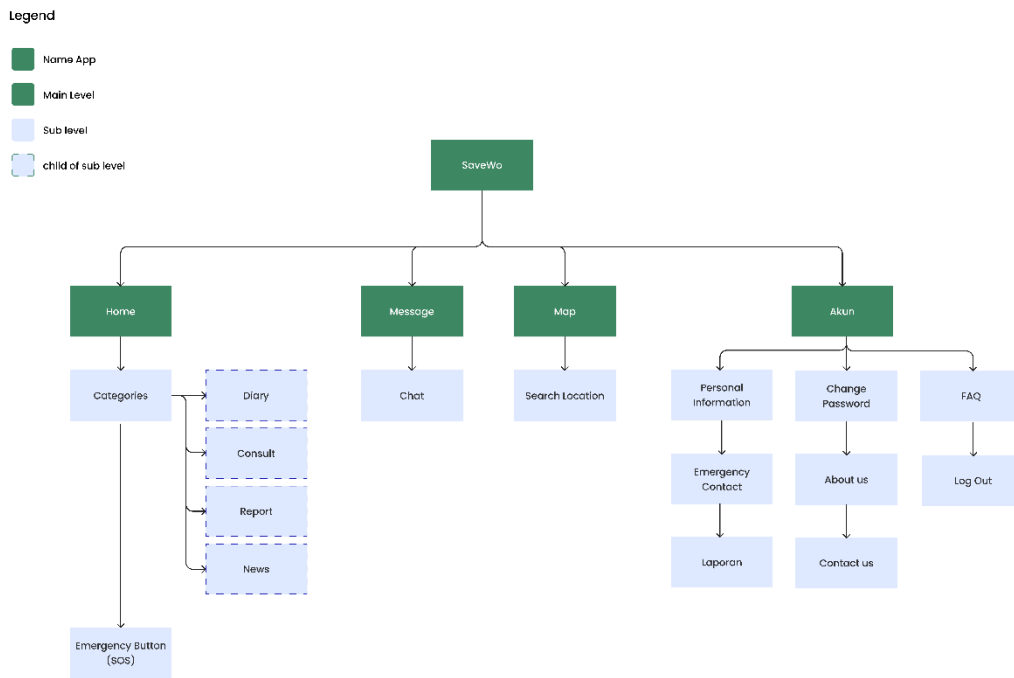
Setelah mendapatkan dan mengetahui masalah dan kebutuhan user maka selanjutnya adalah mengidentifikasi masalah utama dimana dengan menggunakan user persona, user persona sendiri merupakan karakter fiksi yang dibuat untuk mewakili target user ideal. Berikut adalah gambaran user persona yang dirancang dimana berisi identitas, tujuan dan pain point dari user.



Gambar 2. User Persona

Fase Ideate

Setelah mengidentifikasi masalah utama user maka selanjutnya adalah merancang solusi yang sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh user. Adapun solusi yang ditawarkan oleh penulis yaitu membuat aplikasi emergency dengan fitur emergency button, fitur konsultasi kepada pihak-pihak yang dibutuhkan seperti polisi, psikolog, komnas HAM, komnas perempuan dan pihak yang memang berfokus di kekerasan dan pelecehan seksual, fitur map yang menampilkan tempat-tempat yang rawan akan tindak kriminal. Berikut adalah informasi arsitektur untuk layout yang akan dirancang.



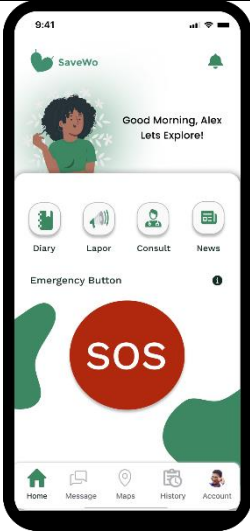
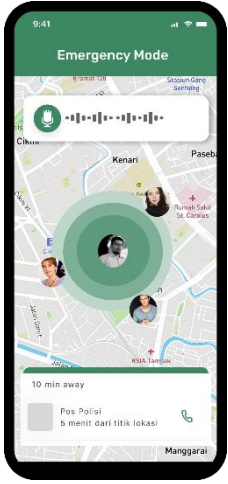
Gambar 3. Information Architecture

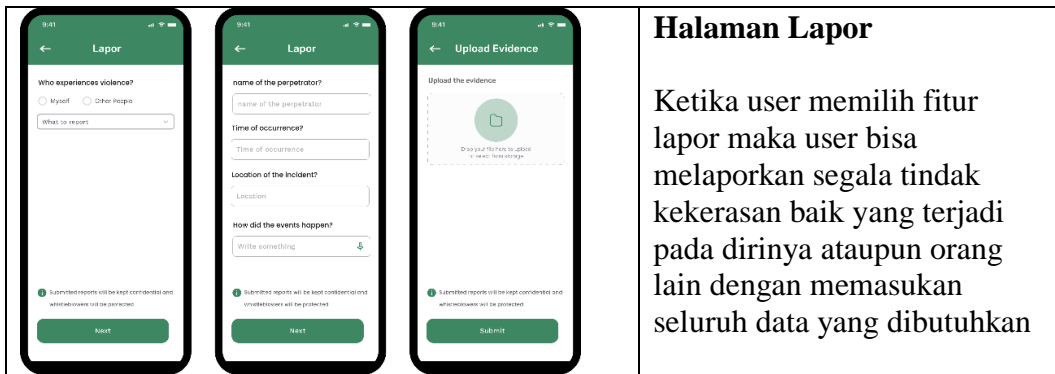
Fase Prototype

Setelah melakukan ideasi solusi kemudian dirancanglah prototype berdasarkan hasil tahap sebelumnya. Adapun rancangan tampilannya sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Design Hi-Fi

	<p>Halaman awal Splash screen dan juga app permission</p> <p>Halaman awal ini lah yang akan dilihat oleh user Ketika baru pertama kali mengakses aplikasi SaveWo</p>
--	---

	<p>Halaman Home</p> <p>Halaman home berisi beberapa fitur yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Diary yang berfungsi agar user dapat menceritakan segala kegiatan atau pun peristiwa yang dialami2. Laporan yang berfungsi untuk melaporkan segala bentuk tindak kekerasan baik yang dialami oleh diri sendiri ataupun orang lain3. Consult yang berfungsi untuk berkonsultasi terlebih dahulu sebelum melapor4. News yang bertujuan untuk membantu user untuk mengetahui informasi dan tips/trick tentang kekerasan seksual5. Emergency button atau SOS yang berfungsi Ketika user dalam bahaya bisa langsung mengklik tombol tersebut.
	<p>Halaman Emergency Mode</p> <p>Ketika user menekan tombol emergency atau SOS dihalaman home maka aplikasi akan secara otomatis merekam segala suara disekitar, mengirimkan lokasi user kepada kontak emergency yang sudah diatur dan juga menghubungi kontak emergency, aplikasi juga akan menampilkan kantor atau pos polisi terdekat sehingga user bisa dengan cepat mendapatkan bantuan kapan pun dan dimana pun.</p>



Fase Test/Pengujian

Setelah merancang prototype dari aplikasi maka dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah aplikasi yang dirancang mudah dipahami oleh user dimana peneliti menggunakan metode remote usability testing dengan menggunakan sebuah platform maze. Dengan jumlah partisipan sebanyak 5 orang dengan kriteria berusia 20-25 tahun, seringkali pulang larut malam, merupakan mahasiswa/pekerja dan berdomisili di Karawang. Penelitian melakukan pengujian untuk a). User melakukan sign up dan mengizinkan aplikasi untuk mengakses kontak, maps/lokasi dan galeri/file, b). Mengatur kontak emergency yang diinginkan, c). User melaporkan tindak kekerasan, d). User menggunakan emergency button untuk meminta bantuan, e). User mencari lokasi atau rute yang aman untuk dilalui, Berikut adalah hasil pengujian prototype dengan menggunakan maze.

Tabel 2. Hasil Pengujian

Partisipant	Task Complete	Missclick/Errors	Time on task
1	5	2	8,03
2	5	28	15,608
3	5	25	12,856
4	5	13	12,004
5	5	7	26,85

Berdasarkan ringkasan penelitian pada tabel2 dapat dilihat seluruh partisipan berhasil menyelesaikan task yang ada dan juga ada 2 partisipan yang memiliki tingkat error atau missclick tinggi dimana ada beberapa faktor yang menyebabkan partisipan melakukan salah klik diantaranya seperti internet yang lambat, platform maze yang lama untuk diakses ataupun partisipan yang bingung karena task yang diberikan. Setelah melakukan pengujian ini maka peneliti melakukan perhitungan dengan menggunakan teknik SUS (*System Usability Scale*). Teknik SUS sendiri memiliki 10 pertanyaan dimana responden akan menjawab pertanyaan tersebut dengan menggunakan skala 1-5 (1 Sangat tidak setuju, 2 Tidak setuju, 3 Netral, 4 Setuju dan 5 Sangat Setuju) Berikut adalah pertanyaan dari 10 pertanyaan tersebut.

Tabel 3. Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Penghitungan dari pengujian teknik SUS ini adalah pertanyaan berangka ganjil, skor akan dikurangi 1 dan untuk yang genap maka skor dikurangi 5. Berikut hasil penghitungannya.

Tabel 4. Hasil SUS Score

Partisipan	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Raw score	Final score
1	4	2	4	1	5	3	3	2	4	1	31	77,5
2	5	1	5	1	4	2	4	1	5	2	36	90
3	4	2	4	3	5	2	3	2	4	3	28	70
4	5	2	5	2	3	3	5	1	5	2	33	82,5
5	5	3	4	1	4	4	4	4	4	1	28	70
Total rata-rata											31,2	78

Hasil pengujian yang dipaparkan pada table 4 menjelaskan bahwa skor rata-rata yang didapatkan yaitu 78 dimana dalam kategori SUS angka 78 masuk ke dalam kategori *acceptable* atau dapat diterima dengan grade B yang menandakan user dapat menerima dan memahami alur dari aplikasi SaveWo ini.

KESIMPULAN

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah merancang suatu produk atau aplikasi yang dapat membantu masyarakat khususnya juga korban kekerasan atau pelecehan seksual yang terjadi di Indonesia baik bergender laki-laki atau perempuan semua berhak mendapatkan rasa aman dan perlindungan melalui aplikasi SaveWo lah peneliti melakukan penelitian berbagai fitur yang dapat

menjadi solusi akan masalah kekerasan seksual ini dimana terdapat fitur lapor dan juga emergency button (SOS) yang menjadi fitur yang sangat dibutuhkan oleh user, dimana fitur lapor yang berfungsi untuk melaporkan segala tindak kekerasan baik yang terjadi pada diri sendiri ataupun orang lain ini lah akan membantu masyarakat untuk lebih sadar akan sekitarnya juga dan sulitnya untuk mendapatkan bukti apabila terjadi tindak kekerasan yang membuat peneliti merancang emergency button dengan adanya fitur rekam suara otomatis yang dapat merekam segala suara disekitarnya sehingga user tidak perlu lagi mencari bukti untuk memperkuat pernyataannya dan setelah melakukan pengujian aplikasi SaveWo didapatkan nilai 78 yang menandakan tampilan dan juga alur dari aplikasi mudah dipahami namun beberapa user banyak mengalami error atau missclick yang menandakan perlu dikaji ulang agar user tidak lagi mengalami missclick namun walaupun begitu berdasarkan hasil penghitungan dan feedback yang disampaikan user untuk prototype dan fitur yang dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan user.

REFERENSI

- Izzaturrohman, & Khaerani Masri, N. (2018). *Peningkatan Resiliensi Perempuan Korban Pelecehan Seksual Melalui Pelatihan Regulasi Emosi*. Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21580/pjpp.v3i1.2527>
- Kayowuan Lewoleba, K., & Helmi Fahrozi, M. (2020). *Studi Faktor-Faktor Terjadinya Tindak Kekerasan Seksual Pada Anak-Anak* (Vol. 2, Issue 1). Bulan. <https://journal.upnvj.ac.id/index.php/esensihukum/index>
- M. L. Baskoro and B. N. Haq. *Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Panga*. J. IKRA-ITH Hum., vol. 4, no. 2, pp. 83–93, 2020..
- Septiani, R. D. (2021). *Pentingnya Komunikasi Keluarga dalam Pencegahan Kasus Kekerasan Seks pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 10(1), 50–58.
- Widiyantoro, M. F., Heryana, N., Voutama, A., & Sulistiyowati, N. (n.d.). *Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking*. 7(1), 1–10.