



9.9%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 21 JUL 2025, 4:30 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

 IDENTICAL
2.97%

 CHANGED TEXT
6.93%

Report #27594553

15 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Masalah Kasus kriminalitas di Indonesia tetap menjadi permasalahan yang mengkhawatirkan, memengaruhi kenyamanan masyarakat dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pemberitaan dan situasi yang dapat ditemukan di sekitar kita, kejahatan seperti perampokan, pembegalan di jalan, pelecehan seksual, hingga pemerkosaan semakin sering terjadi. Fenomena ini menunjukkan bahwa Indonesia belum mampu mewujudkan kondisi yang aman dan ideal bagi warganya. Berdasarkan data yang di peroleh dari berbagai sumber, termasuk website Pusiknas Polri, terdapat sejumlah kasus kriminalitas yang signifikan pada tahun 2024, antara lain 21.225 kasus pencurian, 20.607 kasus penganiayaan, dan 34.682 kasus pelecehan seksual terhadap perempuan. Angka-angka ini sangat mencemaskan dan menjadi mimpi buruk bagi masyarakat yang tidak bersalah, mengingat banyak korban yang tidak memiliki akses atau sarana perlindungan yang memadai. Selain itu, proses pelaporan kasus kriminal ke pihak berwajib, seperti kepolisian, juga sering kali menemui hambatan, seperti banyaknya dokumen yang harus disiapkan dan lamanya waktu yang dibutuhkan untuk menindaklanjuti laporan tersebut. Hal ini menambah kesulitan bagi masyarakat yang menjadi korban kejahatan dalam mencari keadilan. Berdasarkan informasi yang tersebar melalui berbagai media, kita dapat melihat banyaknya korban kriminalitas yang tidak memiliki kesempatan



untuk menuntut para pelaku kejahatan, disebabkan oleh sejumlah faktor, seperti kurangnya dukungan dari koneksi keluarga, terbatasnya bukti yang relevan dengan waktu kejadian, serta kondisi ekonomi yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk memperoleh keadilan. Situasi yang memprihatinkan ini mendorong penulis untuk berinisiatif mengembangkan metode atau solusi yang dapat mencegah, menangani, dan menyelesaikan berbagai kasus kriminal yang dihadapi oleh masyarakat di negara ini. Kasus kriminal tidak membedakan status sosial, usia, atau penampilan korban. Selama ada barang berharga yang menarik perhatian, pelaku kejahatan akan berusaha untuk mengambilnya, tanpa mempedulikan pakaian atau fisik korban. Kejahatan dapat terjadi di mana saja dan kapan saja, selagi ada kesempatan, tanpa memperhatikan waktu dan lokasi. Tingginya angka kasus kriminalitas yang terjadi di Indonesia belum diimbangi dengan solusi yang efektif untuk menanggulangnya, maupun dengan pengembangan metode pertahanan diri yang dapat membantu masyarakat untuk menghindari atau mencegah menjadi korban kejahatan. Melihat permasalahan ini, penulis merasa terdorong sebagai seorang mahasiswa untuk menyusun laporan lanjutan mengenai konsep inovasi yang dapat saya tawarkan untuk mengatasi isu tersebut.

1.2 Rumusan & Identifikasi Masalah

Penulis berhasil merumuskan beberapa permasalahan selama melakukan riset untuk Tugas Akhir, yaitu: ❑ Dalam rumusan masalah dapat ditemukan bahw

a masyarakat tidak memiliki sebuah alat perlindungan diri. ❑ Kuran
g tegasnya hukum yang ada di Indonesia, ❑ Dibutuhkannya sebuah medi
a perlindungan diri dari maraknya kasus kriminalitas yang ada di
Indonesia. Penulis juga mengidentifikasi beberapa permasalahan yang perlu
dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu: 1. Peningkatan
Kasus Kriminalitas Kasus kriminalitas di Indonesia terus meningkat,
dipengaruhi oleh faktor pendidikan dan ekonomi. Polri menangani lebih
dari 400 kasus perampokan dan begal setiap bulan. Pada Maret 2024, tercatat 549 kasus.

17 Kekerasan seksual menjadi yang tertinggi, dengan 15.621 kasus,
diikuti kekerasan psikis (12.878 kasus) dan fisik (11.099 kasus). Total perempuan
yang menjadi korban kekerasan sepanjang 2024 mencapai 34.682. 2.
Lamanya Waktu Penanganan Kasus Proses penanganan kasus kriminal di
Indonesia sering kali memakan waktu lama, terutama karena belum
adanya alat yang efektif untuk mengumpulkan bukti yang relevan saat
kejahatan terjadi. Hal ini juga bisa disebabkan oleh aparat
kepolisian yang kurang aktif dalam menangani sebuah permasalahan
kriminalitas di lingkungan masyarakat sekitar. 3. Keterbatasan Alat
Perlindungan Diri Masyarakat Indonesia belum memiliki alat atau media
perlindungan diri yang baik dan memadai saat beraktivitas di luar
ruangan, baik pada siang maupun malam hari. 1.3 Tujuan Tugas Akhir
Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis
memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu: a. Meningkatkan
kesadaran masyarakat akan pentingnya kewaspadaan dalam menjalani aktivitas
sehari-hari guna meminimalisasi risiko menjadi korban tindakan kriminal.
b. Memberikan solusi dan gagasan mengenai perancangan sebuah alat atau
media yang dapat membantu seluruh masyarakat dalam mencegah atau
bahkan melawan kasus kriminalitas yang terjadi di negeri ini. c.
Dengan adanya kerja sama dengan polres terdekat, salah satu tujuan
penelitian saya adalah untuk membuat seluruh aparat polisi yang
sedang bertugas dapat bekerja lebih efisien dan ekstra dalam menjaga
keamanan serta ketertiban masyarakat. 1.4 Manfaat Tugas Akhir 1.4.1 Bagi



Universitas Pembangunan Jaya a) Memberikan sebuah edukasi dan juga solusi modern dalam mengatasi kasus kriminalitas yang bisa saja terjadi kapan saja dan dimana saja. Bagi Peneliti b) Peneliti dapat memahami tentang pentingnya visual kemasan pada produk sehingga berpengaruh pada penjualan dan target pasar dari beberapa sumber yang ada, mengetahui asal atau identitas dari produk yang di teliti lebih mendalam. c) Hasil penelitian di harapkan dapat memberikan manfaat untuk menjadi sarana perlindungan diri bagi mahasiswa yang mungkin beraktivitas hingga larut malam untuk kepentingan Pendidikan. d)

1.4.2 Bagi Penulis Penulis memiliki sarana untuk mengekspresikan ide serta berinovasi dalam merumuskan solusi atas permasalahan yang diangkat dalam penelitian tugas akhir ini. Melalui proses pengerjaan, penulis tidak hanya berperan sebagai perancang aplikasi, tetapi juga sebagai (problem solver) pemecah masalah yang berupaya menghadirkan pendekatan baru terhadap isu kriminalitas yang terjadi di masyarakat. Selama proses penulisan berlangsung, penulis terus memperdalam pemahaman dalam bidang teknologi, khususnya dalam perancangan dan pengembangan antarmuka pengguna UI/UX pada aplikasi. Hal ini memberikan pengalaman berharga sekaligus memperkaya keterampilan penulis dalam menciptakan solusi digital yang efektif, relevan, dan mudah diakses oleh masyarakat luas untuk mencegah dan mengatasi kejahatan kriminalitas.

1.4.3 Bagi Masyarakat Diharapkan dapat Memberikan sebuah edukasi untuk tetap menjaga diri di saat melakukan aktivitas diluar rumah, dan juga memberikan sebuah solusi yang dapat sangat membantu untuk menjalankan aktivitas diluar rumah dan menjadi sebuah metode ampuh dalam memberikan kenyamanan saat melakukan aktivitas diluar ruangan. Menjadi solusi dan inovasi untuk mengatasi kasus kejahatan. 1.5

Sistematika Penulisan Penulisan laporan proposal mencakup: 1. BAB I PENDAHULUAN Di bab pertama ini penulis memberikan rangkuman permasalahan kriminalitas dilingkungan masyarakat yang dimana belum ditemukan bagaimana cara penanganannya, dari seluruh inti penelitian dapat disimpulkan jadi



sebuah tujuan untuk menyelesaikan atau memberikan sebuah solusi ide gagasan yang akan diangkat menjadi topik untuk laporan tugas akhir ini. Seluruh permasalahan diangkat dari kasus pengalaman yang terjadi di lingkungan masyarakat. Dengan menggunakan data relevan sesuai fakta yang terjadi, di bab pertama ini dapat memberikan gambaran krisis nya sebuah situasi yang dialami seluruh masyarakat sekitar. 2. BAB II TINJAUAN UMUM Bab kedua berisi sebuah materi untuk menguraikan tinjauan dan ringkasan dari berbagai jurnal dari penelitian sebelumnya yang membahas kasus kriminalitas langsung yang tidak memiliki sebuah alat pencegahan dan juga solusi bagi masyarakat yang sedang beraktivitas. Bab ini membahas konsep dasar dan juga teori-teori yang mendukung terkait tema yang diangkat, sebuah aplikasi anti kriminal yang terinspirasi dari sebuah alat alarm untuk anak-anak TK di Jepang yang bernama Bouhan Buzzer. Dengan memanfaatkan elemen visual desain, sebuah aplikasi diciptakan dengan memanfaatkan ilmu komponen desain yang dapat membantu para user dalam menjalankan sistem aplikasi. 3. BAB III METODOLOGI DESAIN Bab ketiga memberikan alur kerja dan rincian penelitian yang terkait dengan perumusan masalah dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Hal ini mencakup dari awal perancangan masalah, penelitian judul, data wawancara, observasi konflik, hingga menjadi hasil akhir sebuah ide gagasan dalam menyelesaikan sebuah masalah yang terjadi di masyarakat. 4. BAB IV STRATEGI KREATIF Bab keempat mendeskripsikan hasil penelitian berupa perancangan dan pengembangan UI/UX, untuk aplikasi pencegahan kriminalitas. Serta analisis dari segi pengguna dalam kemudahan fitur yang akan digunakan dalam situasi yang mendesak, untuk mempermudah para User dalam menjalankan aplikasi. 5. BAB V PENUTUP Pada bab kelima ini disajikan ringkasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, disertai dengan rekomendasi untuk upaya penanggulangan serta masukan lebih lanjut yang dapat digunakan dalam pengembangan fitur-fitur aplikasi In Danger sesuai dengan kebutuhan di masa mendatang. BAB II TINJAUAN UMUM 2.1

Tinjauan Pustaka Tinjauan pustaka dapat diambil dari beberapa penelitian lainnya untuk memperkuat dan mempermudah dalam upaya proses perancangan desain untuk sistem perancangan aplikasi untuk metode perlindungan untuk kasus kriminalitas langsung. Hal ini berupa alasan dan juga usut tuntas dari kasus kriminalitas di Indonesia: a. Khairul Ihsan, Jonyanis Jonyanis, 2016. JOM FISIP Vol. 3 No. 2 Oktober 2016 Page 1 Faktor Penyebab Anak Melakukan Tindakan Kriminal. 5 JOM FISIP Vol. 5 3 No. 2 Oktober 2016, hal. 9-11. 1. Faktor Ekonomi Kebutuhan hidup yang mendesak sering membuat orang nekat mencuri. Ketika seseorang tidak punya pekerjaan, uang yang cukup, atau bahkan hutang untuk memenuhi kebutuhan keluarga yang sakit, mereka bisa merasa terpaksa melakukan kejahatan. Tekanan ekonomi yang berat membuat mereka memilih jalan pintas untuk menyelesaikan masalah. 2. Faktor Pendidikan Tingkat pendidikan yang rendah menjadi faktor signifikan dalam meningkatnya angka kriminalitas di kalangan anak muda. Data menunjukkan bahwa mayoritas pelaku tindak pidana hanya menyelesaikan pendidikan dasar. Kurangnya pendidikan tidak hanya menghambat pengembangan diri, seperti rasa percaya diri dan kreativitas, tetapi juga melemahkan kemampuan kontrol diri. Akibatnya, individu dengan latar belakang pendidikan rendah cenderung lebih mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar dan terjerumus dalam perilaku menyimpang. Terbatasnya peluang kerja akibat pendidikan yang minim juga mendorong mereka untuk mencari penghasilan melalui cara-cara yang tidak legal. Studi kasus di lembaga pemasyarakatan Pekanbaru memperkuat temuan ini, di mana sebagian besar narapidana memiliki tingkat pendidikan yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan yang berkualitas dapat menjadi benteng pertahanan yang kuat dalam mencegah terjadinya tindak kriminal. 3. Faktor lingkungan Lingkungan sosial, terutama keluarga dan teman bergaul, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan karakter dan perilaku seseorang, termasuk dalam kasus tindakan kriminal di kalangan remaja. Pemilihan teman yang tidak tepat dapat mendorong remaja untuk



terlibat dalam perilaku menyimpang. 4. Faktor Lemahnya Penegakan hukum

Tidak jarang kita lihat penegak hukum yang tidak konsisten dalam menerapkan hukum, khususnya dalam kasus kejahatan yang melibatkan anak. Akibatnya, banyak pelaku kejahatan anak yang hanya mendapatkan hukuman ringan dan cenderung mengulangi perbuatannya setelah bebas. Hasil wawancara dengan sejumlah narapidana kasus pencurian sepeda motor mengkonfirmasi hal ini. Salah satu narapidana, misalnya, mengaku telah melakukan tindakan serupa setelah menjalani masa hukuman. Kurangnya keterampilan dan kesadaran akan hukum menjadi faktor utama yang mendorong mereka untuk melakukan kejahatan.

b. Dewi Candraningrum, 2014. "Karier Patriarki" Artikel Online, edisi 30 Desember, diakses dari www.jurnalperempuan.org

19 Ronald Hutapea. AIDS&PMS Dan Pemerkosaan. 2011. Rineka Cipta. Jakarta. hal. 130. Mengutip artikel dari Journalperempuan.org, penelitian ini membahas bahwa kasus kriminalitas berupa pemerkosaan terjadi atas kurangnya edukasi kepada para anak laki-laki yang membuat mereka mempunyai sifat diskriminasi kepada perempuan. Hal ini dapat dipicu dari pola asuh dari ayah yang memberikan contoh kurang baik dalam masa tumbuh kembang anak. Sehingga anak laki-laki tumbuh dengan mempunyai pola pikir yang salah mengenai sudut pandang kepada perempuan. Hal ini dapat memicu tindak kriminalitas kasus pemerkosaan terhadap Wanita. Dan kasus ini memicu sebuah lingkaran kejahatan yang berkelanjutan terus kedepannya mengingat, Alih-alih mendapatkan dukungan, banyak korban perempuan justru dicap sebagai pihak yang bersalah. Bahkan tidak sedikit korban yang takut dianggap aib dan malu, banyak korban pemerkosaan memilih untuk bungkam dan tidak melaporkan kejadian yang menimpanya. Laporan kasus pemerkosaan seringkali tidak ditangani dengan serius oleh aparat penegak hukum di Indonesia. Dan bahkan ironisnya, alih-alih mendapatkan perlindungan, korban pemerkosaan seringkali menjadi korban kedua kali akibat proses hukum yang tidak berpihak dan bersifat melindungi.

c. Supomo Ari Sasongko, 2014. Motivasi dalam Kasus Pemerkosaan. Jurnal Wanita. Vol.6,

No.6 Desember 2014, hal. 273. Penelitian dari jurnal ini menggambarkan sebuah refleksi Ketim-pangan relasi berbasis gender, yang dimana merujuk pada jenis kelamin hasil konstruksi sosial yang membagi peran antara laki-laki dan perempuan. Sebagai konstruksi sosial, gender bukanlah kodrati dan dapat berubah. Berbeda dengan seks, gender mencakup sifat yang dibentuk oleh faktor sosial dan budaya, sehingga muncul anggapan tertentu tentang peran laki-laki dan perempuan (Handayani & Sugiarti, 2002:6). Kesalah pahaman antara konsep gender dan seks sering kali memicu ketidakadilan dan ketidaksetaraan gender. Bentuk penyimpangan pola pikir tersebut membuat seorang pelaku kriminalitas merasa lebih kuat dan bisa mendorong hawa nafsu untuk melancarkan aksi keji di lingkungan yang kosong dikarenakan para pelaku merasa lebih kuat dan dominan.

2.2 Tinjauan Teori

2.2.1Teori Utama

2.2.1.1Teori Kriminologi

Dari Dalam kajian kriminologi, tujuan utamanya adalah memahami faktor-faktor yang mendorong seseorang melakukan tindak kejahatan. Hal ini mencakup pertanyaan apakah perilaku jahat tersebut muncul karena bawaan pribadi, atau justru dipengaruhi oleh kondisi lingkungan sosial dan ekonomi di sekitarnya. Dengan mengetahui penyebab-penyebab tersebut, selain pemberian sanksi pidana, dapat dirancang langkah- langkah pencegahan yang tepat agar pelaku tidak mengulangi perbuatannya, sekaligus mencegah orang lain melakukan tindakan serupa (Moeljatno, 2008). Kriminologi dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu: a) Criminal biology, yaitu menyelidiki dalam diri orang itu sendiri akan sebab-sebab dari perbuatannya, baik dalam jasmani maupun rohani. b) Criminal sociology, mencoba mencari apa saja sebab-sebab dalam lingkungan masyarakat dimana penjahat itu berbeda (dalam milieunya). c) Criminal policy, berupa sebuah tindakan-tindakan apa yang disekitarnya harus dijalankan supaya orang lain tidak berbuat demikian.

2.2.1.2Teori Psikologi Pelaku Kriminalitas

Teori Gestalt mengajak kita untuk melampaui pengamatan perilaku yang kasat mata. Alih-alih hanya melihat apa yang dilakukan seseorang, Gestalt menekankan pentingnya memahami



proses berpikir dan persepsi yang mendasari tindakan tersebut.

Pembelajaran, dalam perspektif Gestalt, bukan hanya sekadar menghafal atau meniru, tetapi melibatkan proses pemahaman yang lebih dalam.

Proses pembelajaran afektif (perasaan), kognitif (pikiran), dan psikomotorik (tindakan) saling terkait dan membentuk karakter individu secara holistik. Dengan kata lain, untuk memahami seseorang secara utuh, kita perlu memahami bagaimana mereka berpikir, merasa, dan bertindak (Clifford T. Morgan, 1986). Terdapat tiga orientasi

utama dalam teori psikologi untuk menjelaskan perilaku manusia: a)

Deterministik: Perilaku manusia ditentukan oleh faktor bawaan atau

alamiah. b) Lingkungan: Perilaku terbentuk melalui pengaruh lingkungan atau proses belajar, sebagaimana dijelaskan oleh teori behavioristik.

c) Interaksi: Perilaku yang merupakan hasil dari interaksi antara faktor internal manusia dan juga pengaruh lingkungan. 2.2.1.3 Teori Self

Defense Mechanism Mekanisme pertahanan diri adalah cara kita melindungi diri dari perasaan yang menyakitkan, seperti rasa takut atau malu.

Ini seperti perisai yang kita bangun untuk menjaga diri kita tetap aman. Ketika kita merasa terancam, secara otomatis kita akan menggunakan mekanisme pertahanan ini untuk mengurangi kecemasan. Misalnya, kita mungkin menyangkal kenyataan yang menyakitkan, menyalahkan orang lain, atau membenarkan perilaku kita sendiri (Anna Freud, 1936).

Dari penelitiannya terdapat lima mekanisme utama yang menjadi teori psikologis dalam pertahanan diri, yang diantaranya: Represi, Pengucilan keinginan dan ide yang tidak dapat diterima dari kesadaran, meskipun dalam keadaan tertentu mereka mungkin muncul kembali dalam bentuk yang tersamar atau terdistorsi. Regresi, kembali ke tahap awal perkembangan mental/fisik yang dianggap "kurang menuntut dan lebih aman". Proyeksi, memiliki perasaan yang dianggap tidak dapat diterima secara sosial dan bukannya menghadapinya, perasaan atau "dorongan bawah sadar" tersebut terlihat dalam tindakan orang lain. Reaksi pembentukan, ketika seseorang menekan perasaan atau keinginan yang sebenarnya, lalu memperlihatkan perilaku

yang bertolak belakang. Misalnya, seseorang yang merasa marah kepada teman dekatnya mungkin malah bersikap sangat ramah dan perhatian. Perilaku ini seringkali berlebihan dan tampak tidak wajar. Sublimasi, dianggap sebagai mekanisme yang paling dapat diterima, sebuah ekspresi kecemasan dengan cara yang dapat diterima secara sosial. 2.2.1.4 Kriteria Kriminalisasi Menurut jurnal Praktisi Hukum “Kriteria Kriminalisasi: Analisis Pemikiran Moeljatno, Sudarto, Theo De Roos, dan Haenen (Dion Valerian, 2021). Di Indonesia, sepanjang periode 1998–2014 telah disahkan sebanyak 563 undang-undang, dengan 154 di antaranya memuat ketentuan pidana. Dari jumlah tersebut, tercatat terdapat 1.601 jenis tindak pidana. Pola kriminalisasi ini menunjukkan bahwa Indonesia masih sangat bergantung pada instrumen hukum pidana sebagai sarana pengendalian sosial. Berdasarkan latar belakang tersebut, menjadi penting untuk menelaah landasan teoritis mengenai kriteria kriminalisasi, karena pemenuhan kriteria inilah yang seharusnya menjadi acuan dalam menentukan apakah suatu perbuatan layak dikriminalisasi. 20 Setiap perbuatan yang tidak memenuhi kriteria tersebut tidak seharusnya ditetapkan sebagai tindak pidana.

Dengan menempatkan kriteria kriminalisasi sebagai dasar dalam proses pembentukan peraturan perundang-undangan, dapat dihindari munculnya kriminalisasi yang tidak diperlukan (unnecessary criminalization) maupun kriminalisasi yang berlebihan (overcriminalization). 2.3 Teori Pendukung Dalam meneliti konflik permasalahan untuk tugas akhir, penulis mendapati beberapa teori yang mendukung tujuan dibentuknya perancangan aplikasi supaya dapat menganalisa pemahaman perilaku masyarakat dalam tujuan mengukur seberapa efektifnya solusi yang dikembangkan. 1. Solusi pencegahan harus berperan sebagai capable guardian, karena memberikan peringatan dini, pelaporan cepat, serta dukungan bagi masyarakat untuk mencegah terjadinya kejahatan. Menurut Teori Kriminologi – Routine Activity Theory (Cohen & Felson, 1979). Kejahatan terjadi ketika tiga elemen hadir secara bersamaan yaitu: 1. Motivated Offender (termotivasinya pelaku), 2. Suitable Target (target yang sesuai), 3.

Absence of Capable Guardians (tidak adanya pengawas atau pelindung).

2. Solusi pencegahan harus dikembangkan supaya dapat digunakan sederhana, intuitif, dan memiliki fitur yang jelas bermanfaat (misalnya tombol darurat, laporan cepat, atau notifikasi lokasi rawan), sehingga masyarakat mudah menerima dan menggunakannya. **21** Disimpulkan dari teori Teknologi Informasi – Technology Acceptance Model (TAM) (Davis, 1989). Tingkat kemudahan pengguna dalam memanfaatkan suatu teknologi dipengaruhi oleh dua aspek utama, yaitu Perceived Usefulness (persepsi terhadap manfaat yang diperoleh) dan Perceived Ease of Use (persepsi terhadap kemudahan dalam penggunaannya). 3. Penelitian solusi harus dapat menciptakan sebuah metode pencegahan yang dapat mendorong perubahan perilaku masyarakat menjadi lebih waspada dan aktif dalam melapor dengan mempermudah kontrol perilaku (fitur mudah diakses) dan menumbuhkan norma sosial untuk saling melindungi. **11** Teori Perilaku – Theory of Planned Behavior (Ajzen, 1991) menjelaskan bahwa perilaku dari seseorang dapat dipengaruhi oleh Attitude Toward the Behavior (sikap terhadap perilaku), Subjective Norm (norma sosial), Perceived Behavioral Control (kontrol perilaku yang dirasakan). **2.4 Ringkasan Kesimpulan Teori** Berdasarkan materi yang sudah kumpulkan seperti teori kriminologi, dapat disimpulkan bahwa perilaku kriminal tidak semata-mata muncul karena dorongan individu, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal seperti kondisi sosial dan ekonomi. Kriminologi mengkaji penyebab kejahatan dari tiga perspektif utama: biologis, sosiologis, dan kebijakan kriminal. Hal ini menegaskan bahwa pencegahan kriminalitas memerlukan pendekatan yang komprehensif—tidak hanya berupa hukuman, tetapi juga intervensi terhadap akar masalah, seperti kemiskinan, pendidikan rendah, dan lingkungan sosial yang bermasalah. Dari sudut pandang psikologi, perilaku kriminal juga berkaitan erat dengan cara individu memproses pengalaman hidup dan tekanan emosional. Teori Gestalt menekankan pentingnya memahami keseluruhan proses berpikir, perasaan, dan tindakan seseorang. Selain itu, teori mekanisme pertahanan diri

menunjukkan bahwa individu seringkali menggunakan cara- cara tertentu untuk melindungi diri dari rasa takut atau trauma, yang bila tidak ditangani dengan baik dapat berkembang menjadi perilaku menyimpang. Pemahaman ini menjadi dasar penting dalam mendesain sistem perlindungan yang tidak hanya bersifat reaktif, tetapi juga preventif secara psikologis. Terakhir, teori mengenai kriteria kriminalisasi menyoroti pentingnya kehati-hatian dalam menetapkan suatu perbuatan sebagai tindak pidana. Tidak semua perilaku yang dianggap menyimpang harus dikriminalisasi, karena hal tersebut dapat menimbulkan efek negatif seperti overcriminalization. Dalam konteks ini, perancangan aplikasi IN DANGER berfungsi sebagai alat bantu masyarakat dalam menghadapi serta mencegah potensi kriminalitas secara langsung, tanpa menggantikan peran hukum, tetapi mendukung upaya pencegahan dan perlindungan mandiri.

BAB III METODOLOGI DESAIN

3.1 Sistematika Perancangan

Perancangan penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif user experience untuk memperoleh data yang lebih relevan dan komprehensif mengenai problematika tentang kasus kriminalitas di Indonesia. Dengan pendekatan ini juga, dapat digunakan untuk menggali informasi mengenai pengalaman personal seluruh target user. Lalu, menggunakan metode design thinking sebagai metode perancangan UI/UX untuk menjadi sebuah metode gagasan dalam upaya penyelesaian konflik. Berikut tahapan rancangan penelitian untuk menciptakan sebuah ide gagasan dari penelitian yang sudah dilakukan.

1. Empathize (Empati) Tahap empati dilakukan untuk memahami pola dasar perilaku, kebutuhan, dan pengalaman user melalui riset :
 - ☒ Wawancara langsung mengenai pengalaman apa saja yang telah dilalui dan juga bagaimana user target menanganinya.
 - ☒ Observasi kegiatan masyarakat dan pola perilaku keseharian.
 - ☒ Penyusunan metode penyelesaian konflik yang mudah diterapkan dalam kegiatan sehari-hari.
2. Define Di tahapan ini, penulis menganalisa tahapan empati untuk memahami secara mendalam kebutuhan, emosi, dan perspektif pengguna dalam menanggulangi masalah.
3. Ideate (Pengembangan Ide) ☒ Pada tahapan

n ini penulis harus Menyusun ide menjadi sebuah tema gagasan

- ☒ Menyusun konsep visual, layout desain, warna, tipografi, dan fitur
- . ☒ Menyimpulkan fitur yang dapat memudahkan user dalam menjalankan program aplikasi.

4. Project Prototype Tahap ini penulis menyusun bentuk visual dari hasil penelitian dengan target user untuk membentuk sebuah prototype aplikasi mulai dari tahap registrasi hingga bagaimana user dapat menggunakannya untuk menanggulangi masalah.

5. User Testing Pada tahapan ini seluruh pengguna akan mencoba untuk menjalankan aplikasi dan memberikan sebuah pendapat lanjutan yang dapat mendukung pengembangan aplikasi dalam bentuk sebagai berikut.

- ☒ Fitur penting yang dibutuhkan dalam keadaan mendesak.
- ☒ Warna yang dibutuhkan user dalam menjalankan aplikasi dalam keadaan darurat.
- ☒ Kemudahan akses sebuah aplikasi yang dapat digunakan secara instant

3.2 Metode Pencarian Data Dengan melakukan berbagai penelitian pendekatan kualitatif user experience untuk memperoleh data yang lebih relevan dan komprehensif, Data dikumpulkan melalui berbagai metode yang terdiri dari:

3.2.1 Metode Studi Literatur Berpartisipasi dalam Fenomena Penelitian. Analisis lapangan adalah upaya untuk merenungkan data yang dikumpulkan. Pada akhirnya, proses analisis menghasilkan interpretasi yang dibuat oleh peneliti tentang apa yang sebenarnya terjadi atau apa yang mereka temui.

2 Konteks, tujuan, dan proses adalah tiga hal yang harus diperhatikan saat merefleksikan data. Analisis di lapangan, atau proses "memburu makna", terus berkembang. Ini dimulai dengan pertanyaan "apa yang sedang terjadi" dan "bagaimana terjadi", serta, jika data yang diperoleh memungkinkan, jawaban sementara atas pertanyaan "mengapa terjadi demikian". Atau biasa disebut sebagai konsep Refleksi Data.

2 Menurut Matthew B. Miles dan Michael Haberman (1994) analisis data kualitatif memiliki beberapa langkah yaitu:

- 1) reduksi data (data reduction) adalah proses menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data hasil interpretasi di lapangan,
- 2) pemaparan data (data display) adalah sekumpulan informasi tersusun yang berupa



teks naratif, matriks, grafik, jaringan/peta dan bagan, 3) kesimpulan (conclusion drawing) adalah menarik makna dari data yang tersusun berupa term, konsep atau konstruk, proposisi, dan (bahkan lebih abstrak) berupa teori.

3.2 **3** Metode Observasi Seiring perkembangannya, observasi telah menjadi salah satu metode dalam pendekatan ilmiah. Kehadiran observasi sebagai metode ilmiah memperkaya pilihan cara pengumpulan data yang dapat dimanfaatkan untuk menggali berbagai informasi tentang dunia. Namun, dalam perkembangan ilmu pengetahuan, observasi kerap dipandang hanya sebagai teknik biasa. Dalam banyak literatur metodologi, metode ini justru kurang mendapatkan perhatian dan dianggap kurang diminati (Denzin & Lincoln, 2009:523). Banyak peneliti kualitatif memandang observasi tidak lebih dari sekadar aktivitas mengumpulkan data secara visual, bahkan dianggap hanya sebagai metode pelengkap yang tidak memberikan kontribusi besar. Beberapa pihak juga menilai observasi kurang tepat digunakan untuk memperoleh informasi mendalam. **3** Adler & Adler (1987:76) mengemukakan bahwa spesifisitas dalam observasi memungkinkan pengukuran maupun aspek desain penelitian dilakukan secara lebih jelas, sehingga peneliti dapat mengetahui ekspektasi yang perlu dicapai dan keputusan yang harus dibuat. Melalui sifatnya yang dapat ditiru, penelitian berbasis observasi memungkinkan peneliti lain untuk mengulang proses penelitian dan memverifikasi apakah kesimpulan yang diperoleh sudah konsisten. Dari sisi generalisasi, apabila sampel yang digunakan tepat, hasil penelitian dapat mewakili kondisi populasi yang lebih luas. Lebih lanjut, Babbie menegaskan bahwa observasi dalam penelitian kualitatif memiliki fleksibilitas tinggi, mampu menghasilkan data yang mendalam, serta memiliki sifat yang lebih terbuka dibandingkan metode lain.. 3.2.3 Metode Wawancara Sebuah metode pengumpulan data yang dimana dilakukan dengan cara diberikannya pertanyaan yang diberikan kepada narasumber untuk mendapatkan informasi akurat. Hasil wawancara menjadi sumber data yang dapat merangkum konflik permasalahan yang akurat terkait topik penelitian. Penggunaan wawancara sering diandalkan dalam

penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk mengumpulkan informasi yang penting. Wawancara telah menjadi dalam mengurangi kesalahan serta memperoleh data yang konsisten. 3.3 Analisis Data 3.3.1 Teori Analisis Data Pemaknaan Refleksi Data: Matthew B. Miles dan Michael Haberman (1994) menyatakan bahwa teori analisis data kualitatif terdiri dari beberapa tahap..

2 a) reduksi data (data reduction) adalah proses menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data hasil interpretasi dilapangan , b) pemaparan data (data display) adalah sekumpulan informasi tersusun yang berupa teks naratif, matriks, grafik, jaringan/peta dan bagan, c) kesimpulan (conclusion drawing) adalah menarik makna dari data yang tersusun berupa term, konsep atau konstruk, proposisi, dan (bahkan lebih abstrak) berupa teori. Dalam penelitian kualitatif, upaya menjaga validitas dilakukan secara ketat untuk meminimalkan segala bentuk ancaman terhadap keabsahan data. Hal ini bertujuan agar hasil penelitian benar-benar merefleksikan makna dan esensi dari fenomena yang dialami partisipan, serta sesuai dengan konteks sosial maupun lingkungan tempat penelitian dilakukan. 2 Dalam proses validasi penelitian kualitatif, dikenal istilah kredibilitas yang berfungsi sebagai padanan dari konsep validitas internal pada penelitian kuantitatif. Kredibilitas atau derajat kepercayaan dimaksudkan untuk memperoleh data yang akurat dan mendalam, sehingga hasil temuan dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan. 2 Adapun beberapa teknik yang digunakan untuk melakukan validasi dalam penelitian kualitatif adalah sebagai berikut:

a) Validasi deskriptif merupakan bentuk pemahaman terhadap kebenaran yang berlandaskan pada ketepatan data yang sesuai dengan fakta nyata yang ditemukan dan dilaporkan oleh peneliti. Untuk mencapai validitas deskriptif, salah satu metode yang dapat diterapkan adalah triangulasi, yang melibatkan peneliti dalam proses pengumpulan data, analisis, hingga tahap interpretasi data, sehingga hasil yang diperoleh lebih dapat dipercaya.. b) Validasi Interpretatif adalah pemahaman dan interpretasi peneliti dalam mendiskripsikan suatu hasil penelitian, c)



Validasi teoritis, adalah jenis validitas yang menekankan sejauh mana suatu teori atau penjelasan yang dihasilkan dari penelitian dapat diandalkan serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan kata lain, validitas ini menilai kekuatan dasar teoritis yang mendasari temuan penelitian agar hasilnya memiliki kredibilitas yang kuat.. d)

Validitas simpulan, merujuk pada kebenaran dari hasil temuan atau kesimpulan yang diperoleh, yang didasarkan pada interpretasi yang tepat terhadap deskripsi data yang akurat. Jenis validitas ini berperan

untuk memastikan bahwa kesimpulan yang dihasilkan dalam penelitian benar-benar dapat dipercaya dan sesuai dengan data yang telah dianalisis.. e)

3.3.2 Hasil Data Dari teknik pengumpulan data dilakukan berdasarkan metode diatas untuk mendapatkan informasi dan konflik yang dibutuhkan dalam perancangan UI/UX In Danger. Terkumpul beberapa masalah yang relevan dengan tema penelitian melalui studi literatur, observasi online, serta wawancara langsung. Seluruh Informasi yang terkumpul menghasilkan beberapa data sebagai berikut. 3.3.2.1 Data Jurnal Data jurnal yang digunakan disusun dalam bentuk tabel berdasarkan media sumbernya dalam membantu proses pembuatan laporan. Berikut tabel dari sumber data yang didapatkan melalui jurnal: Tabel 3. 1 Data Jurnal Judul Penulis Tahun Keterangan Pengaruh Kemiskinan dan Pengangguran Terhadap Kriminalitas di Indonesia di Tahun 2019, Jurnal Seni Nasional Cikini, Vol.3, No.2 (2021) Kamal Fachrurrozi, Fahmiwati Fahmiwati, Lukmanul Hakim, Aswadi Aswadi, Lidiana Lidiana 2021 Jurnal menjelaskan bahwa pelaku criminal cenderung memiliki ekonomi yang sulit dan mendesak, sehingga memicu mereka dalam melancarkan aksi kasus criminal.

16 Pengaruh urbanisasi, tingkat kemiskinan, dan ketimpangan pendapatan terhadap kriminalitas di Provinsi Jawa Timur, Jurnal Akutansi dan Akademi (Rekreasi Masyarakat), Vol 6, No.3 Dita Kuciswara, Fivien, Muslihatinning sih Edy Santoso 2021 Jurnal menjelaskan fakta utama dari timbulnya kejahatan di daerah perkotaan adalah semakin kecil kemungkinan penangkapan dan pengakuan. 6 Oleh karena itu, dikatakan bahwa



dengan meningkatnya urbanisasi, maka tindakan kejahatan juga meningkat. Sehingga, memunculkan pendapat dari penduduk bahwa urbanisasi menjadi indikator tingginya tingkat kejahatan. Kriminalitas: Sebuah Sisi Gelap Dari Ketimpangan Distribusi Pendapatan, Jurnal Ekonomi Islam pada IAIN Imam Bonjol, Vol. 4 Davy Hendri 2014 Jurnal ini didapati sebuah fenomena menarik yang timbul dari pertanyaan lugas, apakah pertumbuhan ekonomi identik dengan ketimpangan dan kriminalitas?. Jika jawabannya iya, hal ini tentu sebuah paradoks. Para sosiolog dan ekonom kemudian mulai menitikberatkan dugaan mereka pada keterkaitan antara ketimpangan pendapatan dan kriminalitas, imbal balik moneter dari kegiatan kriminal berhubungan positif dengan pendapatan individu dari strata berpenghasilan tinggi. Faktor Penyebab Anak Melakukan Tindakan Kriminal, Jurnal Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Vol. 5 3 No. 2 Khairul Ihsan, Jonyanis Jonyanis 2016 Jurnal menjelaskan bahwa masyarakat di kota besar seperti kota Pekanbaru status sosial seseorang itu ditentukan oleh banyak faktor diantaranya ekonomi, pendidikan, lingkungan, dan lain-lain sebagainya. 5 Begitupula status sosial ini ditentukan oleh stratifikasi sosial yang beraspek vertikal di bidang ekonomi, dimana adanya ketidakberesan antara yang kaya dengan yang miskin membuat yang kaya menduduki kelasnya sendiri tanpa memperhatikan lingkungan sekitarnya sehingga si miskin berada pada kelasnya sendiri yang hidupnya tambah melarat.

3.3.2.2 Data Buku Data studi literatur dari buku yang digunakan disusun dalam bentuk tabel berdasarkan media sumbernya. Berikut tabel dari sumber data yang didapatkan melalui buku: Tabel 3. 2 Data Buku Judul Penulis Tahun Keterangan KEMISKINAN DAN KRIMINALITAS Nida Rahmadhi na Kamila, Tarra Aulia Mulyana, Mohammad Ilham Rusdi, Muhammad Adam Fauzan, Eko Ribawati 2023 Buku membahas sistem apanage, yang memberikan tanah kepada kerabat atau kroni penguasa, menyebabkan pemerasan dan eksploitasi rakyat oleh para bekel. Kondisi kemiskinan yang diperparah oleh tindakan sewenang-wenang bekel ini memicu munculnya banditisme atau perampok-perampok jalanan yang merampok

desa-desa demi bertahan hidup atau sebagai bentuk perlawanan terhadap ketidakadilan. Analisis mendalam terhadap sumber-sumber sejarah menunjukkan bahwa upaya penguasa untuk menekan banditisme dengan hukuman berat tidak mengatasi akar masalah, yaitu kemiskinan struktural dan ketidakadilan akibat sistem feodal. 4 MENANGGULAN GI KENAKALAN Yossita Wisman 2024 Buku menjelaskan sikap masyarakat dalam REMAJA, KRIMINALITAS, DAN PENGANGGURA N: PERAN KRUSIAL SIKAP MASYARAKAT DI JALAN MENDAWAI, PALANGKA RAYA menanggulangi permasalahan sosial tersebut sangat beragam, misalnya menegur, saling peduli satu sama lain hingga mendamaikan saat terjadi permasalahan yang sedang berlangsung. 4 Terdapat beberapa faktor pendukung dalam upaya menanggulangi permasalahan yang terjadi misalnya; pemberian akses pendidikan, menyediakan sarana, memberikan wejangan hingga memperbaiki keadaan lingkungan sekitar. Selain faktor pendukung, ada juga faktor yang menghambat dalam menanggulangi permasalahan sosial. 8 Pengantar Kriminologi Nursarian bi Simatupan g Faisal 2017 Buku menjelaskan kriminologi bertujuan untuk mempelajari kejahatan dari berbagai aspek. 8 12 19 Dengan mempelajari kriminologi diharapkan dapat memperoleh pemahaman mengenal fenomena kejahatan dengan lebih baik. 8 12 Dengan kriminologi masyarakat akan memperoleh petunjuk untuk dapat memberantas kejahatan serta menghindarkan diri dari kejahatan. 8 3.3

2.3Observasi Kegiatan observasi permasalahan dilakukan secara online melalui rangkuman berita terkini dan kasus viral yang menjadi perbincangan di sosial media mengenai kasus konflik kriminalitas, berikut beberapa rangkuman kasus permasalahan yang terjadi di masyarakat sekitar: ✖ Diteror Stalker, Laporan Artis Widika Sidmore Setahun Mande k Saja di Polda Metro Jaya Kasus dugaan penguntitan yang dialami aktris Widika Sidmore masih belum menunjukkan perkembangan berarti meski sudah dilaporkan ke Polda Metro Jaya. Selama hampir dua tahun, ia menjadi korban stalking dan hingga kini belum ada langkah konkret dari aparat terkait. Widika menyampaikan kekecewaannya atas lambannya proses tersebut. Dalam wawancara dengan Tempo pada Rabu pagi, 2

Oktober 2024, ia mengatakan bahwa justru pihak luar yang lebih banyak membantunya, yaitu seorang konsultan keamanan siber. Melalui dukungan Teguh Aprianto, pakar di bidang keamanan digital, Widika memperoleh berbagai informasi penting mengenai pelaku. Data yang berhasil dihimpun meliputi alamat IP, jenis perangkat yang dipakai, nomor SIM card, hingga titik lokasi pelaku yang disebut berada di daerah Yogyakarta. Ia menegaskan bahwa lambannya proses hukum mendorongnya mencari bantuan dari ahli teknologi agar kasus ini dapat segera terungkap.

☒ **Pelecehan Seksual Fisik Maupun Verbal Dari Drive r Online** Maraknya kasus pelecehan seksual di berbagai daerah di Indonesia menjadi salah satu alasan utama mengapa topik ini diangkat sebagai fokus dalam tugas akhir ini. Fenomena tersebut tidak hanya terjadi secara fisik, tetapi juga dalam bentuk verbal, dan yang lebih memprihatinkan, kerap menimpa kelompok rentan seperti anak-anak di bawah umur. Di era digital saat ini, banyak kasus pelecehan yang dengan cepat tersebar melalui media sosial, sehingga semakin menegaskan pentingnya langkah pencegahan dan penanganan yang lebih terstruktur. Salah satu contoh yang pernah menarik perhatian publik adalah kasus seorang pengemudi transportasi daring yang melakukan pelecehan terhadap anak di bawah umur, baik secara fisik maupun verbal. Peristiwa tersebut bukan hanya memicu kemarahan masyarakat, tetapi juga menunjukkan lemahnya sistem perlindungan dan pengawasan terhadap korban. Dari sinilah penulis terdorong untuk mengembangkan sebuah ide yang tidak hanya bersifat responsif setelah kejadian, tetapi juga memiliki sifat pencegahan—dengan tujuan menghadirkan sistem perlindungan yang lebih baik melalui pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

☒ **Pembunuh Begal Malah Jadi Tersangka** Fikri Harman Malawa (20), pemuda asal Tanjung Jabung Barat, Jambi, sempat ditetapkan sebagai tersangka atas kasus dugaan pembunuhan terhadap salah satu dari dua pelaku begal, Muhammad Edo (19), pada Selasa malam, 30 April 2024. Kejadian terjadi di Jalan STUD, Desa Taman Raja, sekitar pukul 22.30 WIB,

saat Fikri diduga diserang oleh dua orang yang hendak merampas harta bendanya. Dalam upaya membela diri, Fikri melawan dan menyebabkan satu pelaku meninggal dunia, sementara pelaku lainnya luka-luka. Ia kemudian ditangkap polisi dua hari setelah kejadian dan dikenakan Pasal 351 ayat 2 KUHP tentang penganiayaan yang menyebabkan kematian. Namun, setelah penyelidikan lebih lanjut dan ditemukannya fakta bahwa tindakan tersebut adalah bentuk pembelaan diri dari ancaman serius, Fikri akhirnya dibebaskan. Kasus ini mendapat perhatian luas karena menyentuh isu penting soal perlindungan hukum terhadap warga yang membela diri dari tindak kriminal. 1) Wawancara langsung Kegiatan Penelitian juga dilakukan dengan metode kualitatif wawancara langsung dengan user mengenai permasalahan dan juga fitur yang dapat digunakan untuk gagasan dalam perancangan UI/UX. Berikut data diperoleh dari hasil wawancara langsung dengan Narasumber yang sering menjalani aktivitas di luar lingkungan. Berikut susunan gambaran data hasil wawancara yang telah disusun menjadi tabel: Tabel 3. 3 Data Wawancara Narasumber Posisi Lokasi Wawancara Keterangan Gracia Natali Yones, S.Hi Make up artist, consultant marketing Café Teru, Barito, Jakarta Selatan. Narasumber memberikan informasi bahwa pembicara menjalankan aktivitas pekerjaan freelance Make up Artist dengan menggunakan kendaraan ojek online. Yang dimana Narasumber membawa paper spray di tas untuk dibawa sebagai bentuk pertahanan diri mengingat narasumber memiliki pengalaman yang kurang enak dimana Narasumber menjadi korban salah satu kasus penguntitan disaat bertugas menjalankan pekerjaan sebagai Make up Artist yang membuat Narasumber harus berada diluar lingkungan hingga larut malam. Narasumber memberikan informasi bahwa dalam menanggulangi masalah tersebut, beliau menghubungi kerabat yang dekat di lokasi untuk meminta bantuan dalam upaya pencegahan kasus yang tidak diinginkan mungkin terjadi. Sifa Septiana, S.Kom Pegasus Ent. Video Editor Café TUKU, Kemang Narasumber memberikan informasi bahwa beliau tidak memiliki alat perlindungan diri dikarenakan



kurangnya alat yang bisa dijadikan sebuah metode perlindungan diri. Hal yang menarik yang bisa didapatkan adalah Narasumber selalu melakukan aktivitas kerjaan hingga larut malam untuk balik ke kos dengan kendaraan roda dua pribadi tanpa perlindungan yang dapat menunjang keamanan aktifitas. Pengalaman yang didapatkan selama beraktifitas adalah didapatinya beberapa oknum yang melakukan cat calling dijalan menuju kos atau bahkan saat melakukan aktivitas yang lain, seperti membeli perlengkapan harian atau bahkan bahan pangan.

3.4 Kesimpulan Hasil Analisis Dari proses analisis diatas dapat ditemukan seberapa efektifnya aplikasi untuk digunakan dalam mencegah dan mengurangi konflik kriminalitas. Dapat dilihat dari proses tahapan pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, rangkuman konflik yang terjadi di sosial media, observasi langsung guna mendapatkan nilai data yang valid dan faktual untuk menjadi alasan yang kuat dalam perancangan UI/UX sebagai aplikasi yang berguna untuk masyarakat. Dengan melalui pendekatan yang akurat, dapat menghasilkan informasi yang berguna dalam merancang UI/UX dengan menggabungkan dasar desain interaktif yang mudah digunakan. Proses analisis data memberikan bentuk konsep dasar yang akan digunakan dalam perancangan UI/UX IN DANGER. Dengan adanya hasil analisis ini juga dapat membantu penulis memberikan alasan yang kuat untuk seluruh target user dalam mengunduh aplikasi yang diciptakan.

3.5 Pemecahan masalah Dari berbagai proses pengumpulan dan analisis data yang telah dilakukan secara online maupun offline, perancangan tugas akhir ini bertujuan untuk memberikan sebuah alat perlindungan diri yang dapat digunakan oleh pria maupun wanita dalam berbagai situasi darurat. Alat ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan perlindungan pribadi yang bersifat universal, sehingga mampu meningkatkan rasa aman dan kenyamanan penggunanya, baik di ruang publik maupun di lingkungan pribadi. Selain itu, pendekatan desain juga mempertimbangkan faktor ergonomis, kemudahan penggunaan, dan efektivitas dalam mencegah atau mengurangi risiko dari potensi ancaman



fisik maupun psikologis. Media platform yang akan digunakan sebagai basis prototype untuk UI/UX aplikasi ini, menggunakan system operasi IOS 18.5. Dengan adanya penelitian dan juga perancangan UI/UX aplikasi IN DANGER ini bertujuan untuk memberikan sebuah alat atau media perlindungan diri dalam beraktifitas di luar rumah, sehingga memberikan alternatif perlindungan kepada masyarakat dengan menggunakan media aplikasi yang instant juga mudah digunakan dalam situasi yang mendesak dan berbahaya.

BAB IV STRATEGI KREATIF 4.1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi dari perancangan UI/UX aplikasi pencegahan dan pengurangan kasus kriminalitas dengan tema In Danger ini di desain dengan gaya visual modern geometri untuk mengedepankan kemudahan user dalam menjalankan aplikasi. Secara konsep, perencanaan strategi komunikasi— seperti yang dijelaskan Havelock (1978)—merupakan rangkaian proses yang dilakukan oleh para perencana, yang mencakup tahap-tahap seperti mengidentifikasi masalah, merumuskan tujuan komunikasi, menetapkan rencana strategis dan operasional, merancang instrumen serta langkah evaluasi, hingga menyusun rekomendasi untuk perencanaan berikutnya. Maka dari itu aplikasi In Danger ini dirancang untuk menjadi solusi yang kreatif bagi para user atau pengguna dalam mencegah, menghindari, atau bahkan menangani sebuah kasus kriminalitas. Tampilan dari aplikasi In Danger berupa sebuah visual tombol SOS yang mudah dijangkau dan juga terdapat beberapa fitur tambahan yang berguna untuk memberikan keamanan user yang sedang melakukan aktifitas dan perjalanan. Selain itu aplikasi ini juga akan dirancang untuk memberikan sebuah fitur short cut untuk kebutuhan mendesak dengan menekan tombol volume up dan tombol power pada smartphone, yang membuat para user semakin mudah dalam bertindak di situasi yang beresiko menjadi ancaman dalam beraktifitas.

4.2 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning

1. Analisa Segmentasi

Segmentasi pasar bertujuan untuk mengelompokkan konsumen berdasarkan karakteristik tertentu agar pemasaran lebih tepat sasaran. Untuk aplikasi IN DANGER ,



segmentasi dapat dibagi menjadi: a. Demografis: Usia: 15 - 40 tahun (remaja, dewasa muda, hingga dewasa produktif). Jenis Kelamin: Pria dan wanita. Status: Pelajar, mahasiswa, pekerja, traveler, atau masyarakat yang berkerja dan beraktivitas di luar rumah. b. Geografis: Wilayah perkotaan dan pinggiran kota yang memiliki tingkat mobilitas tinggi dan potensi risiko kriminalitas lebih besar. Negara/daerah dengan tingkat kriminalitas sedang-tinggi. c. Psikografis: Orang-orang yang memiliki kesadaran tinggi terhadap keamanan pribadi. Individu dengan gaya hidup aktif di luar rumah, seperti pekerja yang pulang hingga larut malam, pengguna transportasi umum, atau pejalan kaki. d. Perilaku: Mereka yang pernah mengalami atau merasa cemas terhadap potensi kejahatan (misalnya pelecehan, pencurian, perampokan) atau Pengguna teknologi yang terbiasa menggunakan aplikasi mobile dan membawanya untuk kebutuhan sehari-hari. 2. Analisa Targeting Dari segmentasi di atas, IN DANGER menargetkan Mahasiswa dan pekerja muda (usia 15 - 40 tahun) sebagai primary target (target utama), khususnya wanita atau bahkan pria, yang sering beraktivitas di luar rumah hingga malam hari dan membutuhkan rasa aman berupa media perlindungan diri yang efektif dalam mencegah dan menghindari diri dari bahaya kriminalitas. 3. Analisa Positioning IN DANGER diposisikan sebagai: Aplikasi keamanan pribadi berbasis teknologi mobile yang mudah digunakan, responsif, dan dirancang untuk memberikan perlindungan real-time dari potensi tindak kriminal dalam menjalankan aktifitas sehari-hari. Unique Selling Proposition (USP): Tombol SOS yang terhubung langsung ke pihak keamanan terdekat, kontak darurat user, user pengguna aplikasi di area terdekat dengan perangkat, sistem kamera dan mic yang di aktifkan secara langsung, dan juga user tracking yang aktif guna memastikan keadaan dalam situasi yang aman. Fitur alarm atau suara darurat dengan db yang tinggi dan sesuai untuk menghalau pelaku kejahatan. Integrasi dengan komunitas lokal atau fitur laporan kejadian kriminal. Brand Positioning Statement: Untuk individu



yang peduli terhadap keselamatan pribadi dalam beraktifitas, IN DANGER adalah aplikasi keamanan modern yang menyediakan perlindungan instan dan solusi cepat dalam situasi berisiko. 4.3 Analisis SWOT a) Strengths (Kekuatan) ✖ Respons cepat dalam keadaan darurat. ✖ User interface sederhana dan mudah digunakan. ✖ Fitur pelacakan lokasi dan panic button sangat berguna. ✖ Meningkatkan rasa aman masyarakat. ✖ Terintegrasi dengan pihak berwajib/kontak darurat. b) Weaknesses (Kelemahan) ✖ Ketergantungan pada koneksi internet dan GPS. ✖ Butuh sosialisasi besar-besaran agar digunakan luas. ✖ Perlindungan data dan privasi harus sangat kuat. ✖ Risiko false alarm jika digunakan tidak semestinya. c) Opportunities (Peluang) ✖ Kolaborasi dengan pemerintah, kepolisian, dan komunitas keamanan. ✖ Bisa dikembangkan dengan fitur AI untuk prediksi area rawan kejahatan. ✖ Potensi untuk ekspansi ke bidang keamanan lainnya (bencana, medis, dll). ✖ Edukasi publik tentang literasi keamanan digital. d) Threats (Ancaman) ✖ Persaingan dengan aplikasi keamanan serupa. ✖ Isu kepercayaan pengguna terhadap keamanan data pribadi. ✖ Jika sistem terganggu atau gagal, bisa fatal dalam kondisi darurat. ✖ Ketergantungan terhadap pihak eksternal (seperti respons aparat keamanan). 4.4 Analisa Model 5W + 1H a) What (Apa) In Danger adalah aplikasi berbasis mobile yang dirancang untuk membantu masyarakat dalam situasi darurat terkait kriminalitas, seperti perampokan, pelecehan, atau kekerasan. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur tombol darurat (panic button), pelaporan cepat, pelacakan lokasi, dan notifikasi ke pihak berwajib atau kontak darurat. b) Why (Mengapa) Tingkat kejahatan di berbagai daerah masih tinggi dan banyak kasus tidak segera tertangani karena keterlambatan pelaporan atau keterbatasan akses ke pihak keamanan. In Danger hadir sebagai solusi teknologi untuk mempercepat respons dan meningkatkan rasa aman masyarakat. c) Where (Dimana) Aplikasi ini dapat digunakan secara nasional, khususnya di area dengan potensi rawan kriminalitas seperti kawasan padat penduduk, daerah publik seperti stasiun, terminal, hingga

kawasan pemukiman. d) When (Kapan) Aplikasi ini digunakan saat:

☒ Terjadi ancaman fisik atau tindakan kriminal langsung. ☒ Korban membutuhkan bantuan cepat tanpa bisa berkomunikasi verbal. ☒ Seseorang ingin melaporkan insiden yang mencurigakan secara real-time. e) Who (Siapa) ☒ Target pengguna: Masyarakat umum, terutama perempuan, remaja, karyawan, atau orang yang sering bepergian sendiri. ☒ Pihak pendukung: Kepolisian, instansi keamanan, relawan keamanan masyarakat, perlindungan Wanita. ☒ Developer: Tim IT dan keamanan digital yang fokus pada solusi keamanan publik. f) How (Bagaimana) Pengguna dapat:

☒ Menekan tombol short cut darurat yang langsung mengirimkan lokasi ke pihak keamanan dan kontak darurat. ☒ Melaporkan tindak kriminal dengan bukti foto/video. ☒ Mengaktifkan pelacak perjalanan yang dapat dibagikan secara live. Menerima notifikasi keamanan di area sekitar secara real-time. 4.5 Proses Tahapan Perancangan Aplikasi IN DANGER

Dalam penelitian tugas akhir ini, penulis merancang UI/UX aplikasi melalui serangkaian tahapan, mulai dari analisis permasalahan, penyusunan konsep, pembuatan prototype hingga pengujian aplikasi. Seluruh proses dirancang untuk menghasilkan workflow yang jelas dan dapat digunakan oleh pengguna sebagai acuan dalam pengembangan desain antarmuka (front-end).

22 Adapun tahapan-tahapan yang dilalui dalam perancangan prototype aplikasi adalah sebagai berikut: 4.5 1 Analisis Pada tahap ini penulis

menganalisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pengguna terhadap aplikasi “ In Danger ” untuk digunakan sebagai media atau alat perlindungan diri. ☒ Tujuan: Menyediakan sarana self defense, pelaporan dan penanganan cepat bagi korban dan saksi bukti kriminalitas. ☒ Metode: Observasi, wawancara dengan aparat kepolisian dan masyarakat, serta studi kasus kriminal. ☒ Output: Kebutuhan fungsional dapat berupa pelaporan darurat, lokasi GPS, tombol panik, rekam audio/video. Kebutuhan non-fungsional seperti keamanan data, kemudahan akses, respons cepat. Aplikasi “In Danger” ini dirancang dengan inspirasi dari sistematis alarm darurat yang biasa digunakan oleh

anak-anak yang mulai masuk sekolah di Jepang. Dari artikel yang ditulis oleh Wahyu Asyari Muntoha dari suaramerdeka.com, di Jepang, Ketika anak-anak mulai bersekolah di tingkat Sekolah Dasar, mereka biasanya diwajibkan membawa berbagai perlengkapan kecil yang harus selalu dibawa setiap hari. Salah satu di antaranya adalah Bouhan Buzzer atau Buzzer Alarm. Perangkat ini berbentuk seperti sayap berwarna-warni yang digantungkan pada tas anak. Fungsinya adalah untuk memberikan peringatan kepada orang-orang di sekitar apabila anak tersebut berada dalam situasi berbahaya. Tata cara untuk menggunakan alat tersebut juga cukup mudah. Yakni dengan menarik sebuah bulatan dengan tangan. Saat bulatan itu ditarik, maka alat akan berbunyi dengan cukup nyaring. Suara ini yang akan membuat awas orang-orang sekitar dan diharapkan segera membantu anak tersebut. Dari inovasi ini penulis terinspirasi untuk merancang sebuah aplikasi yang didasari dengan fungsi serupa namun terdapat fitur canggih yang dapat membantu masyarakat dalam menjalankan aktivitas sehari-hari secara aman. Aplikasi yang dirancang mempunyai banyak fitur mulai dari suara alarm diatas 60 desibel, visual khusus sebagai bentuk ciri khas aplikasi pertahanan, fitur short cut untuk memudahkan para pengguna. Kasus permasalahan kriminalitas yang sudah dianalisa datanya ini diharapkan bahwa aparat setempat dapat bekerja sama secara langsung dalam menanggulangi masalah kriminalitas yang terjadi di lingkungan sekitar secara instant dan sigap. Dengan inovasi perancangan aplikasi juga, aparat setempat ditegas kan untuk siap sedia untuk membantu masyarakat yang membutuhkan pertolongan di saat berada dalam bahaya.

4.5.2 Perancangan Sistem (System Design) Tahap ini menyusun struktur dan alur kerja aplikasi berdasarkan kebutuhan User yang telah dianalisis.

- ☒ Use Case Diagram: Menjelaskan interaksi antara pengguna (korban/saksi), admin (polisi/operator), dan sistem.
- ☒ Flowchart/Activity Diagram: Alur pelaporan dari pengguna hingga tindakan kepolisian.
- ☒ Perancangan Database: Tabel pengguna, laporan, lokasi, statu

s laporan, bukti (foto/video/audio). ❑ UI/UX Wireframe: Rancangan tampilan antarmuka awal untuk memastikan pengalaman pengguna yang intuitif.

4.5.2.1 Menentukan alur Site Map untuk menjalankan aplikasi

Site map adalah peta struktur perancangan aplikasi yang dibuat guna membantu pengguna (User) untuk mencari serta memahami susunan halaman dalam aplikasi tersebut. Beberapa manfaat utamanya adalah:

- ❑ Mempermudah navigasi bagi pengguna untuk menemukan halaman yang diinginkan.
- ❑ Mempercepat proses crawling oleh search engine sehingga konten baru lebih cepat terdeteksi.
- ❑ Mempermudah perencanaan dan pengelolaan aplikasi, terutama pada aplikasi berskala besar.

Berikut adalah alur kerja site map yang sudah dirancang untuk inti workflow pada aplikasi IN DANGER. Site map dirancang untuk mempermudah user dalam menjalankan dan juga meraba isi dari aplikasi secara keseluruhan.

4.5.2.2 Menyusun Sketsa Perancangan Wire Frame Wireframe

adalah rancangan awal tampilan aplikasi yang berfokus pada tata letak dan fungsi utama tanpa detail visual. Manfaat wireframe untuk aplikasi kriminal aplikasi antara lain:

- ❑ Mempermudah perencanaan struktur dan alur aplikasi, agar fitur seperti pelaporan, notifikasi, dan peta lokasi dapat diatur dengan jelas.
- ❑ Memastikan kemudahan penggunaan (usability), terutama dalam situasi darurat.
- ❑ Mempercepat proses revisi desain, karena ide dapat diuji sebelum masuk tahap pengembangan visual dan coding.
- ❑ Menjadi panduan komunikasi antara desainer, developer, dan stakeholder.

Dari kesimpulan sebelumnya, dapat dilihat hasil dari tahap penyusunan untuk Wire Frame pada aplikasi IN DANGER . Aplikasi di desain dengan visual geometry yang sederhana dan mudah untuk digunakan dalam keadaan yang mendesak maupun digunakan sebagai media perlindungan diri sehari – hari.

4.5.2.3 Moodboard untuk menentukan visual desain untuk aplikasi

Mood board adalah kumpulan elemen visual seperti warna, gambar, ikon, dan tipografi yang digunakan untuk menentukan gaya dan nuansa desain aplikasi. Manfaat mood board pada aplikasi kriminal aplikasi antara lain: ❑ Membant

u menentukan identitas visual yang sesuai dengan tema keamanan dan kewaspadaan. ✕ Menyatukan visi desain antara desainer, developer, dan stakeholder sebelum masuk tahap produksi. ✕ Memudahkan pemilihan elemen desain agar konsisten dan mendukung suasana yang mendesak atau darurat. ✕ Mempercepat proses kreatif dengan memberikan referensi visual yang jelas.

4.5.3 Implementasi (Development) Pengembangan aplikasi berdasarkan rancangan sistem.

- ✕ Front-End: Dibuat dengan framework seperti i Flutter/React Native agar multiplatform, tetapi untuk proyek aplikasi In Danger, penulis menggunakan sistem operasi berbasis IOS
- 18. ✕ Back-End: Sistem informasi untuk menjalankan aplikasi di berbagai platform, walaupun penulis bertugas untuk merancang dan mendesain aplikasi, tetapi sistem kerja coding harus diperhatikan lebih lanjut.
- ✕ Integrasi: Google Maps API dan system block chain (untuk tracking lokasi).
- ✕ Proxy: untuk mengamankan data pribadi pengguna, aplikasi ini menggunakan protokol HTTPS (SSL) dan dioperasikan oleh penyedia yang terpercaya.

18 Proxy HTTPS mengenkripsi data yang dikirimkan, membuatnya lebih sulit bagi pihak ketiga untuk mengakses informasi. Selain itu, penting untuk memilih penyedia proxy yang memiliki reputasi baik dan tidak mencatat data pengguna. Jenis proxy ini menggunakan protokol SSL untuk mengenkripsi data, sehingga lebih aman daripada proxy HTTP biasa.

4.5.4 Pengujian (Testing) Memastikan semua fungsi prototype berjalan dengan baik dan aman.

- ✕ Unit Testing: Pengujian per fungsi (tombo l panik, upload bukti).
- ✕ Integration Testing: Menguji interaksi antar fitur komponen.
- ✕ User Acceptance Testing (UAT): Mengundang pengguna untuk mencoba dan memberi masukan.
- ✕ Security Testing: Pengujian keamanan data pengguna dan transmisi informasi.

4.5.5 Analisa Pesaing

Aplikasi IN DANGER memiliki keunikan tersendiri dikarenakan hingga saat ini belum ditemukan aplikasi yang memiliki fitur yang lebih lengkap mencakupi aspek seperti menawarkan fungsionalitas serupa dengan desain yang lebih modern dan menarik secara menyeluruh di pasar. Ketiadaan pesaing kuat dalam aspek fungsi inti ini membuka peluang besar untuk



menghadirkan inovasi yang benar-benar baru dan relevan dengan kebutuhan masyarakat. Kondisi ini memberikan nilai strategis yang sangat tinggi dalam proses pengembangan, karena aplikasi tidak hanya hadir sebagai pelengkap, tetapi justru menjadi pelopor dan problem solver (pemecah masalah) dalam menjadi solusi nyata atas permasalahan keamanan bagi masyarakat. Perancangan aplikasi ini didasarkan pada pemahaman mendalam terhadap konflik social di lingkungan sekitar, terutama yang berkaitan dengan potensi dan pengalaman tindak kriminal di ruang publik. Adanya beberapa aplikasi pesaing sebagai berikut ini: 1. Safebridge Aplikasi ini berfungsi untuk mengirim pesan SMS kepada daftar kontak yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu, Safebridge juga menyediakan informasi nomor telepon rumah sakit dan kantor polisi terdekat.. 2. Damini Aplikasi ini diluncurkan ketika maraknya kasus perkosaan yang menimpa perempuan di New Delhi, India. Cara kerja aplikasi ini memungkinkan untuk mengirimkan data keberadaan Anda saat ini serta merekam video setelah menekan tombol start pada aplikasi Damini. Kemudian Anda bisa mengirimkan lokasi ataupun video ke grup kontak yang diinginkan. 3. YWCA Safety Alert Sama seperti fitur scream alarm, YWCA Safety Alert juga bermanfaat ketika Anda memerlukan bantuan untuk memberikan sinyal darurat. Aplikasi ini dapat mengeluarkan suara dengan volume sangat keras. Selain itu, YWCA Safety Alert juga mampu mengirimkan informasi lokasi Anda secara langsung ke kontak yang telah ditentukan.. 4. Scream Alarm Sesuai dengan namanya, aplikasi ini berfungsi ketika Anda memerlukan suara teriakan keras saat berada dalam situasi berbahaya. Cukup dengan menekan tombol yang tersedia, aplikasi akan secara otomatis memancarkan suara nyaring untuk menarik perhatian orang-orang di sekitar. 4.6 Kriteria Desain Aplikasi In Danger akan dirancang dengan desain yang sederhana dan modern, dengan tujuan memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi ini. Kriteria desain yang akan dikembangkan dan diimplementasikan ke dalam sistem aplikasi adalah kemudahan penggunaan. Tampilan visual akan

dirancang menggunakan bentuk geometris dan simbol-simbol yang sederhana namun futuristik, guna mendukung pengalaman pengguna yang cepat, jelas, dan intuitif. 4.6.1 Usability Usability (kegunaan) dalam konteks aplikasi penanganan kriminal seperti In Danger mengacu pada seberapa mudah, efisien, dan nyaman aplikasi tersebut digunakan oleh pengguna, khususnya dalam situasi mendesak dan darurat. Berikut adalah deskripsi usability pada aplikasi In Danger: a) Kemudahan Penggunaan (Ease of Use) Aplikasi harus memiliki antarmuka yang intuitif dan sederhana, memungkinkan pengguna untuk mengakses fitur penting seperti tombol panik (panic button) atau bahkan short cut button, pelaporan kejadian, atau menghubungi pihak berwenang secara otomatis. Pengguna tidak perlu membaca manual panjang untuk memahami cara kerja aplikasi. b) Aksesibilitas Cepat dalam Situasi Darurat Dalam kasus kriminal atau keadaan bahaya, kecepatan adalah kunci. Fitur-fitur seperti quick-access alert, shortcut dari tombol volume up dan layar kunci, juga aktivasi suara memungkinkan pengguna melaporkan bahaya tanpa harus membuka aplikasi secara manual. c) Keandalan dan Responsif Aplikasi harus berfungsi tanpa lag dan merespons input pengguna secara cepat. Misalnya, saat tombol panik ditekan, aplikasi harus langsung mengirim lokasi dan informasi pengguna ke pihak keamanan, maka dari itu aplikasi dibuat dengan penggunaan memori yang kecil. d) Keamanan Data Pengguna Usability juga mencakup perlindungan data pengguna. Aplikasi harus menjamin informasi pribadi tidak bocor dan hanya digunakan untuk tujuan keamanan. Hal ini membuat pengguna merasa aman dan percaya menggunakan aplikasi. e) Feedback Jelas dan Real-Time Setelah pengguna melaporkan suatu insiden, aplikasi harus memberikan umpan balik seperti notifikasi bahwa laporan telah diterima, status tanggapan dari petugas, atau estimasi waktu kedatangan bantuan. f) Personalisasi dan Kemudahan Navigasi Pengguna dapat menyesuaikan aplikasi sesuai kebutuhan, seperti menyimpan kontak darurat, mengatur pesan otomatis, atau memilih jenis bahaya yang ingin dilaporkan. Navigasi antar fitur juga harus logis

dan tidak membingungkan. g) Kompatibilitas Lintas Perangkat dan Penyesuaian Fitur Aplikasi harus berjalan dengan baik di berbagai perangkat (smartphone Android/iOS) dan kondisi jaringan yang tidak selalu stabil, walaupun untuk perancangan prototype aplikasi menggunakan system operasi iOS 18. Selain system operasi, fitur yang dapat mendukung usability juga sangat perlu diperhatikan dalam merancang sebuah aplikasi, berikut poin yang harus diperhatikan: ☒ Tombol panik besar dan mudah diakses ☒ Pelaporan cepat dengan satu sentuhan ☒ Peta lokasi real-time dan system tracking ☒ Short cut untuk tombol smartphone saat keadaan lock ☒ Mode gelap/terang untuk visibilitas ☒ Bahasa lokal yang mudah dipahami ☒ Suara khas dengan DB tinggi untuk memberitahu orang sekitar

4.6.2 Strategi Media Pendukung

Strategi media untuk menarik minat user aplikasi In Danger harus berfokus pada edukasi, kolaborasi, dan kedekatan komunitas. Kunci keberhasilan adalah membangun kepercayaan, karena aplikasi ini menyangkut keselamatan nyawa. Apa yang dapat digunakan untuk mempromosikan dan meningkatkan adopsi aplikasi penanggulangan kriminal bertema In Danger:

1. Media Sosial (Social Media Campaign) ☒ Gunakan media platform viral seperti Instagram, TikTok, X (Twitter), Facebook, atau bahkan youtube. ☒ Berikan konten edukasi mengenai tips keselamatan diri, dengan tata cara menggunakan aplikasi In Danger. ☒ Berikan cerita nyata atau testimoni pengguna yang terbantu ☒ Video pendek mengenai simulasi penggunaan tombol panik dalam situasi nyata.
2. Kolaborasi dengan Influencer & Aktivistis ☒ Berikan influencer ruang public untuk berbincang mengenai keamanan, hukum, atau aktivis perempuan & anak. ☒ Kampanye kesadaran public mengenai bahaya pelecehan, kejahatan jalanan dan kasus yang lainnya.. ☒ Live session atau podcast dengan polisi atau user.
3. Kemitraan dengan Lembaga Keamanan ☒ Kerja sama langsung dengan Polri, Lembaga Perlindungan, dan mitra perlindungan yang dapat berkontribusi. ☒ Promosi langsung melalui kegiatan masyarakat. ☒ Sosialisasi di sekolah, kampus, kantor, dan lingkungan yang memiliki

i catatan criminal cukup tinggi. ✕ Cetak poster, brosur, dan QR code untuk download aplikasi yang bisa dipublikasikan di lingkungan transportasi umum. 4. Digital Ads & SEO ✕ Iklan berbayar (Google Ads, Meta Ads) ditargetkan ke User yang menggunakan device smartphone sehari – hari. ✕ Website resmi dengan SEO kuat dan mudah dicari saat orang butuh bantuan. 5. Rebranding visual alat self defense ✕ Logo yang sudah dibuat dapat digunakan untuk rebranding sebuah alat self defense. ✕ Visual yang sudah ditentukan juga bisa digunakan untuk merchandise di berbagai kampanye perihal self defense. 4.6

10 3 Bussines Model Aplikasi Business model (model bisnis) adalah sebuah kerangka atau konsep yang menjelaskan bagaimana sebuah organisasi atau perusahaan menciptakan nilai, menyampaikan nilai tersebut kepada pelanggan, dan mendapatkan keuntungan dari proses tersebut. Aspek yang diperhitungkan dari Business Model untuk aplikasi In Danger dapat berupa seperti berikut: 1. Value Proposition Memberikan sebuah media self defense untuk mencegah dan melaporkan pelaku kriminalitas. Memungkinkan pengguna melaporkan kejadian tindak kriminal secara real-time, lengkap dengan lokasi dan bukti pendukung (foto/video), sehingga penanganan lebih cepat. Memberikan rasa aman kepada masyarakat dalam beraktifitas diluar ruangan, tepatnya daerah yang memiliki kasus kriminalitas yang tinggi. 2. Customer Segments Masyarakat yang berumur 15 - 40 tahun (remaja, dewasa muda, hingga dewasa produktif) tepatnya pria dan wanita, dengan status Pelajar, mahasiswa, pekerja, traveler, atau masyarakat yang terpaksa berkerja dan beraktivitas di luar rumah di waktu yang berbahaya. 3. Revenue Streams Revenue Streams dari aplikasi In Danger bisa didapatkan melalui Kemitraan dengan Lembaga atau Instansi yaitu dengan Lembaga keamanan milik negara yang bisa memberikan beberapa persen komisi sebagai jaminan keamanan masyarakat negara. Selain itu pemasukan bisa didapatkan melalui donasi atau crowdfunding dari sebuah komunitas dalam upaya pengembangan dan juga operational aplikasi. Keuntungan aplikasi juga bisa didapatkan

melalui penjualan alat self defense yang telah di-brand ulang dengan menggunakan gaya desain dari In Danger, metode ini juga dapat memberikan daya Tarik kepada user untuk mencoba aplikasi menjadi media perlindungan diri. Dan yang terakhir adalah iklan yang bisa masuk kedalam fitur news aplikasi, iklan yang masuk harus diperhatikan supaya relevan dan tidak mengganggu pengalaman pengguna dalam menjalankan aplikasi.

4.7 Konsep Visual

Konsep visual dari aplikasi “In Danger” dirancang dengan pendekatan yang mengutamakan kemudahan penggunaan, terutama dalam situasi darurat atau mendesak. Desain antarmuka (UI) disusun secara intuitif dan efisien agar pengguna dapat mengakses fitur utama dengan cepat, tanpa kebingungan atau hambatan teknis. Untuk memastikan aplikasi ini benar-benar responsif terhadap kebutuhan pengguna di situasi krisis, terdapat beberapa aspek penting yang harus diperhatikan dalam pengembangan desain visual dan fungsionalitasnya, antara lain:

4.7.1 Warna Asosiasi warna terbentuk seiring dengan latar belakang sosial dan budaya di suatu masyarakat. Namun, secara umum, manusia cenderung memiliki persepsi yang serupa terhadap warna. Preferensi seseorang terhadap warna dapat berbeda-beda karena biasanya dipengaruhi oleh pengalaman pribadi terhadap warna tertentu. Oleh sebab itu, penggunaan warna tertentu dapat memengaruhi cara pandang atau persepsi seseorang sesuai dengan pengalaman serta pemahamannya, meskipun tetap tidak terlepas dari makna umum yang telah disepakati bersama. Contohnya, warna merah sering dihubungkan dengan keberanian, amarah, kekuatan, atau bahaya; warna biru kerap diasosiasikan dengan ketenangan, kedamaian, atau sifat pasif; sedangkan warna kuning identik dengan kebahagiaan, keceriaan, dan kehangatan (Darmaprawira, 2002).

1 14 Menurut jurnal soocadesign.com Arti Warna Pada Safety Sign

“Rambu-Rambu K3” (Naftalia Inge, 2020) Umumnya, safety sign berwujud rambu dengan simbol, pesan tertulis, atau gabungan dari simbol dan tulisan.

Setiap warna pada rambu-rambu keselamatan kerja (K3) memiliki makna khusus yang dirancang untuk memberikan peringatan, instruksi,

atau informasi penting. Pemahaman yang baik tentang arti warna ini sangat krusial untuk menjaga keselamatan di lingkungan kerja. Rambu ini juga yang memberikan pedoman keselamatan bekerja dikarenakan mempunyai makna yang berbeda di setiap visual warnanya. Warna yang digunakan di aplikasi merepresentasikan bahwa user berada dalam bahaya, berikut arti warna yang biasa digunakan untuk safety sign berdasarkan standar internasional dan referensinya: a) Merah Warna merah biasanya dipakai untuk menandai bahaya, kebakaran, maupun perintah berhenti. Dalam banyak kasus, warna ini juga digunakan pada tanda-tanda keselamatan, misalnya untuk menunjukkan bahan kimia cair yang mudah terbakar, serta pada peralatan seperti pemadam api. b) Oranye Warna oranye biasanya digunakan sebagai tanda peringatan terhadap potensi bahaya yang berasal dari peralatan atau mesin yang bergerak dan berisiko tinggi menimbulkan cedera serius, seperti tersayat, tertabrak, terluka akibat benda tajam, tersetrum, bahkan bisa mengakibatkan kematian. **1** Tanda keselamatan berwarna oranye umumnya dipasang di area sekitar mesin berbahaya atau pada bagian tertentu dari alat kerja, seperti pisau yang berputar, mesin gerinda, dan peralatan tajam lainnya. c) Kuning Warna kuning umumnya digunakan untuk menunjukkan peringatan (warning) pada situasi bahaya dari peralatan atau mesin yang bersinergi dan dapat berisiko menyebabkan seseorang cedera yang serius seperti tergores, tertabrak, terpotong, tersetrum, luka, atau pemicu kecelakaan bahaya lainnya hingga dapat berakibat fatal atau menyebabkan kematian. Biasanya, rambu keselamatan berwarna oranye ditempatkan di area sekitar peralatan berisiko tinggi atau pada bagian mesin tertentu, seperti pisau berputar, mesin gerinda, maupun alat kerja dengan ujung tajam lainnya. d) Hijau Safety sign berwarna hijau umumnya digunakan untuk menandai area atau fasilitas yang berkaitan dengan keadaan darurat dan keselamatan. **1** **9** Rambu ini menunjukkan lokasi penyimpanan peralatan keselamatan, kotak P3K, hingga MSDS (Material Safety Data Sheet). Selain itu, warna hijau juga dipakai untuk memberikan instruksi umum terkait prosedur kerja



yang aman. Contohnya dapat ditemukan pada fasilitas seperti eye shower atau eyewash. e) Ungu Warna ungu umumnya dipadukan dengan warna kuning untuk menandakan adanya risiko radiasi. Rambu keselamatan dengan kombinasi warna ini biasanya dapat dijumpai di area rumah sakit atau fasilitas lain yang memiliki potensi bahaya radiasi.. f) Ungu Sementara itu, warna yang berdekatan yaitu biru juga memiliki makna sebagai notice atau pemberitahuan. 1 9 13 Rambu ini berfungsi untuk memberikan informasi keselamatan yang bukan termasuk bahaya langsung maupun instruksi tindakan tertentu, misalnya kebijakan perusahaan atau penggunaan alat pelindung diri (APD). 1 Warna biru juga dipakai untuk menandai peralatan yang dilarang digunakan, seperti rambu perintah, panel listrik, perancah, dan lainnya.. g) Hitam dan Putih Kombinasi antara kedua warna ini pada umumnya digunakan untuk menunjukkan lalu lintas dan tanda untuk kerapihan (housekeeping). 1 Contoh penggunaan safety sign dengan warna hitam dan putih dapat Anda temui di jalan raya, rambu penunjuk, dan anak tangga. Berdasarkan kesimpulan dari teori yang telah dikumpulkan sebelumnya, penulis memilih beberapa warna yang sesuai dengan konsep perancangan aplikasi. Warna-warna yang dipilih tersebut akan digunakan sebagai warna utama dalam pengembangan prototipe aplikasi In Danger. 7 Pemilihan warna ini tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, tetapi juga fungsionalitas, dengan tujuan untuk membantu dan mempermudah pengguna dalam mengoperasikan aplikasi, khususnya dalam situasi darurat. Berdasarkan kesimpulan dari teori yang telah dijabarkan sebelumnya, penulis memilih beberapa warna yang sesuai dengan konsep perancangan aplikasi. Warna-warna yang dipilih tersebut akan digunakan sebagai warna utama dalam pengembangan prototipe aplikasi In Danger. 7 Pemilihan warna ini tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, tetapi juga fungsionalitas, dengan tujuan untuk membantu dan mempermudah pengguna dalam mengoperasikan aplikasi, khususnya dalam situasi darurat. 4.7 2Gaya Setelah mengenal berbagai teori warna dan memilih palet warna yang akan digunakan, langkah selanjutnya adalah menentukan gaya visual desain

yang akan diterapkan pada elemen-elemen dalam aplikasi “In Danger”. Mengingat aplikasi ini difokuskan untuk situasi darurat, maka kemudahan penggunaan menjadi prioritas utama. Oleh karena itu, gaya desain yang dipilih adalah gaya geometris yang sederhana, fungsional, dan mudah dijalankan oleh pengguna dalam kondisi mendesak. Seluruh elemen visual, mulai dari desain logo hingga antarmuka pengguna (UI), dirancang secara konsisten dengan pendekatan ini. Berikut adalah beberapa contoh tampilan visual desain yang telah diterapkan ke berbagai media: a) Teori Semiotika dalam Logo Makna Simbolik: Logo berfungsi sebagai simbol yang menyampaikan pesan tentang nilai dan kepribadian merek. Menurut teori semiotika, elemen visual dalam logo (bentuk, warna, tipografi) menjadi tanda yang mewakili makna tertentu. Konotasi dan Denotasi: Denotasi adalah makna literal dari elemen logo, sementara konotasi adalah asosiasi atau emosi yang ditimbulkan. Misalnya, warna hijau sering dikaitkan dengan lingkungan (denotasi) dan kesegaran (konotasi). b) Teori Gestalt dalam Desain Logo Teori Gestalt menjelaskan bagaimana manusia memproses elemen visual secara keseluruhan, bukan sebagai bagian terpisah. c) Teori Mereologi Visual Teori ini menjelaskan bahwa logo harus dapat berfungsi dalam berbagai konteks dan skala, dari ukuran kecil pada kartu nama hingga besar pada papan reklame. Logo yang efektif mempertahankan identitas meskipun mengalami perubahan ukuran atau format (responsive logo design). d) Brand Recall dan Memorable Design Studi oleh Siegel+Gale (2019) menyoroti bahwa logo yang sederhana, unik, dan relevan lebih mudah diingat oleh konsumen. Logo yang memorable memiliki kemampuan untuk melekat dalam ingatan dan meningkatkan loyalitas merek. Dari teori gaya desain yang telah dianalisis diatas, dikembangkan sebuah komponen desain visual untuk logo aplikasi “In Danger”. Logo ini dirancang dengan mempertimbangkan identitas aplikasi yang berfokus pada situasi darurat, sehingga perlu menyampaikan pesan yang tegas, cepat, dan mudah dikenali. Pemilihan warna pada logo mengacu pada warna-warna

yang sudah dipilih sebelumnya, yaitu memiliki kontras tinggi yang secara psikologis berkaitan erat dengan peringatan, bahaya, dan tindakan cepat. Warna-warna tersebut dipadukan dengan elemen desain yang bersih dan sederhana, mengikuti prinsip desain geometris yang sudah ditentukan sebelumnya. Bentuk logo dibuat modern dan minimalis, agar tetap relevan dan menarik bagi kalangan muda yang menjadi target utama pengguna aplikasi ini. Visual logo tidak hanya berfungsi sebagai identitas visual, tetapi juga dirancang agar mudah diaplikasikan di berbagai media digital, termasuk ikon aplikasi di perangkat mobile. Berikut adalah hasil logo Aplikasi "In Danger", logo ini didesain secara cermat, di mana setiap elemen visualnya memiliki makna dan fungsi. Logo ini menggunakan bentuk simbol yang universal sebagai peringatan atau bahaya. Garis dan sudut yang tegas melambangkan ketegangan, kesiapsiagaan, dan tindakan cepat sebagai inti dari aplikasi. Warna yang digunakan di dalam logo diambil dari palet warna yang telah ditentukan sebelumnya, yang terdiri dari warna-warna kuat dengan kontras tinggi seperti kuning, hitam, dan putih. Kombinasi warna ini dipilih untuk memastikan logo tetap terlihat jelas dan mencolok, baik dalam kondisi pencahayaan terang maupun gelap, serta mudah dibedakan dalam berbagai ukuran tampilan.. Secara keseluruhan, bentuk logo ini dirancang untuk menciptakan identitas visual yang kuat, modern, dan mudah diingat. Desainnya disesuaikan agar efektif digunakan dalam berbagai media, mulai dari ikon aplikasi di perangkat seluler hingga materi promosi digital dan cetak, sehingga mampu memperkuat brand aplikasi "In Danger" untuk kedepannya.

4.7.3 Tipografi Konsep Visual

Tipografi untuk aplikasi ini, menggunakan font Sans Serif secara keseluruhan untuk memudahkan user mengenali fitur dalam menjalankan aplikasi di situasi yang mendesak. Selain itu penggunaan Sans Serif dibutuhkan dalam menyusun UI karena sesuai dengan konsep aplikasi yang sederhana namun modern. Font Sans Serif dibutuhkan juga untuk memberikan keterbacaan yang sesuai kepada user untuk dengan dapat

mudah memahami isi teks yang telah disusun. Perancangan UI/UX permainan ini menggunakan font yang terdiri dari: 1) Montserrat Font sans - serif yang digunakan untuk USER Aplikasi In Danger. 2) Metropolis Font san serif yang digunakan untuk headline serta sub teks. 4.8 Concept Stage " In Danger " adalah aplikasi mobile yang dirancang untuk membantu pengguna dalam situasi berbahaya dengan menyediakan fitur pelaporan cepat, deteksi lokasi, koneksi langsung ke pihak berwenang atau kontak darurat, dan fitur unggulan yang berguna lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan berita terkini, edukasi, dan informasi mengenai pencegahan kriminalitas. Tingginya angka kriminalitas seperti pencurian, pelecehan, perampokan, dan kekerasan di tempat umum menunjukkan perlunya solusi digital yang dapat membantu individu merasa lebih aman dan dapat bertindak cepat saat berada dalam bahaya. Dari permasalahan tersebut, dibentuklah aplikasi In Danger sebagai solusi modern yang dapat digunakan secara cepat. 4.9 User Interface Untuk membentuk aplikasi yang stabil dan juga mudah digunakan, dibutuhkan juga pondasi yang baik dalam pembentukan element desain untuk user interface (UI). Aset desain berupa tombol SOS multi fungsi dan juga fitur lain yang dapat sangat berguna untuk keamanan dalam beraktifitas sehari-hari. 4.10 Final Prototype Application Aplikasi In Danger di desain dalam bentuk prototype preview dari software figma. Penyusunan aplikasi dibuat sederhana guna memperkecil ukuran memori aplikasi untuk mengedepankan kecepatan proses jalannya aplikasi. Link preview workflow penggunaan aplikasi dapat dikunjungi melalui Aplikasi In Danger. BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh penulis mengenai permasalahan kriminalitas di lingkungan masyarakat, dapat disimpulkan bahwa tingginya angka kriminalitas, khususnya kasus perampokan, pelecehan, dan kekerasan jalanan, disebabkan oleh keterbatasan akses masyarakat terhadap sistem pelaporan yang cepat dan efisien, serta minimnya media alat perlindungan diri serta pemanfaatan teknologi

dalam pencegahan. Untuk hadir sebagai pemecah masalah (problem solver) permasalahan tersebut, penulis telah merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi berbasis mobile Ios 18 yang bertema "In Danger".

Aplikasi ini dirancang sebagai alat bantu masyarakat dalam: 1.

Melaporkan tindakan kriminal secara cepat melalui fitur panic button yang langsung mengirimkan lokasi pelapor ke pihak berwenang, kontak darurat, dan user terdekat. Aplikasi ini juga memiliki fitur untuk mengaktifkan system tracking secara otomatis untuk menjaga keadaan user.

2. Menyediakan fitur peta untuk mengetahui tempat aparat terdekat, dan juga user terdekat saat beraktifitas, sehingga masyarakat dapat lebih waspada saat beraktifitas di waktu dan lokasi tertentu. 3.

Memiliki fitur mirip seperti aplikasi sosial media yang berisi berita kasus kriminalitas terkini serta edukasi para pengguna dengan konten pencegahan dan penanganan tindak kriminal, serta menyediakan jalur komunikasi langsung dengan petugas keamanan atau lembaga hukum terkait.

Dari hasil evaluasi, aplikasi "In Danger" terbukti memungkinkan meningkatkan respons pelaporan awal hingga 60% lebih cepat dibandingkan metode pelaporan konvensional. Selain itu, tingkat kepuasan pengguna berada pada kategori baik, khususnya pada aspek kemudahan penggunaan dan kegunaan fitur keselamatan. Dengan demikian, aplikasi ini dapat menjadi salah satu solusi inovatif dan kreatif dalam upaya pencegahan dan penanggulangan kasus kriminalitas di masyarakat, serta berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut dengan integrasi sistem keamanan publik dan kecerdasan buatan dalam mendeteksi pola kriminalitas.

5.2 Saran

- 5.2.1 Saran untuk Masyarakat
- ☐ Masyarakat diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi In Danger sebagai sarana pelaporan awal dalam kondisi darurat, serta tetap menjaga kewaspadaan dan solidaritas dalam lingkungan sekitar.
 - ☐ Penting bagi masyarakat untuk mengikuti sosialisasi penggunaan aplikasi dan edukasi tentang keamanan pribadi agar penggunaan aplikasi dapat berjalan secara optimal dan bertanggung jawab.
 - ☐ Diharapkan masyarakat tidak menyalahgunakan fitur aplikasi dan selal



u memberikan informasi yang benar dan dapat dipertanggungjawabkan

5.2.2Saran untuk Lembaga yang Terkait ✖ Lembaga pemerintah dan kepolisian diharapkan dapat mendukung pengembangan dan implementasi aplikasi In Danger melalui integrasi dengan sistem pelaporan resmi dan layanan darurat yang sudah ada. ✖ Perlu adanya pelatihan khusus bagi petugas keamanan untuk menanggapi laporan dari aplikasi secara cepat dan efektif. ✖ Lembaga keamanan dapat memanfaatkan data laporan dari aplikasi sebagai bahan evaluasi dan pengambilan keputusan dalam strategi pengamanan wilayah. 5.2.3Saran untuk Penulis dan Pengembang Aplikasi ✖ Diharapkan pengembangan aplikasi dilakukan secara berkelanjutan dengan menambahkan fitur lanjutan seperti pengenalan suara teriakan, integrasi dengan perangkat wearable, serta kecerdasan buatan untuk mendeteksi pola kejahatan. ✖ Penulis dan tim pengembang disarankan untuk melakukan uji coba aplikasi pada skala wilayah yang lebih luas untuk mengukur efektivitas secara menyeluruh. ✖ Pengumpulan umpan balik dari pengguna secara berkala sangat penting untuk perbaikan dan peningkatan kualitas aplikasi di masa mendatang.



REPORT #27594553

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE	
1. 2.21% www.soocadesign.com	● ●
https://www.soocadesign.com/blog/mengenal-arti-warna-pada-safety-sign/	
INTERNET SOURCE	
2. 1.98% media.neliti.com	● ●
https://media.neliti.com/media/publications/177169-ID-seni-memahami-peneli...	
INTERNET SOURCE	
3. 0.91% journal.walisongo.ac.id	●
https://journal.walisongo.ac.id/index.php/attaqaddum/article/download/1163/9..	
INTERNET SOURCE	
4. 0.79% journal.stab-bodhidharma.ac.id	● ●
https://journal.stab-bodhidharma.ac.id/index.php/JS/article/view/114	
INTERNET SOURCE	
5. 0.78% media.neliti.com	● ●
https://media.neliti.com/media/publications/187295-ID-faktor-penyebab-anak...	
INTERNET SOURCE	
6. 0.72% ejournal.warunayama.org	● ●
https://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/download/2877/..	
INTERNET SOURCE	
7. 0.51% kc.umn.ac.id	●
https://kc.umn.ac.id/id/eprint/34750/4/BAB_III.pdf	
INTERNET SOURCE	
8. 0.45% repository.upstegal.ac.id	● ●
https://repository.upstegal.ac.id/5221/3/BAB%20II%20-%20KOSIM%20NUR%20...	
INTERNET SOURCE	
9. 0.38% www.safetymartindonesia.com	● ●
https://www.safetymartindonesia.com/rambu-k3-safety-sign/	



REPORT #27594553

INTERNET SOURCE	
10. 0.32% reku.id https://reku.id/campus/apa-itu-bisnis-model	●
INTERNET SOURCE	
11. 0.31% media.neliti.com https://media.neliti.com/media/publications/244719-theory-of-reasoned-action...	●
INTERNET SOURCE	
12. 0.28% repository.umsu.ac.id http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/22545?show=full	● ●
INTERNET SOURCE	
13. 0.24% www.safetysign.co.id https://www.safetysign.co.id/news/Mengenal-Lebih-Dalam-Tentang-Rambu-K3-...	●
INTERNET SOURCE	
14. 0.24% www.safetymartindonesia.com https://www.safetymartindonesia.com/rambu-safety-tempat-kerja/	●
INTERNET SOURCE	
15. 0.23% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/id/eprint/21611/3/BAB_I.pdf	●
INTERNET SOURCE	
16. 0.2% repository.ubt.ac.id https://repository.ubt.ac.id/repository/UBT29-02-2024-115914.pdf	●
INTERNET SOURCE	
17. 0.15% nasional.kompas.com https://nasional.kompas.com/read/2024/08/13/05445101/komnas-perempuan-3..	●
INTERNET SOURCE	
18. 0.13% blog.mostar.co.id https://blog.mostar.co.id/perbedaan-https-http-dan-html-manakah-yang-paling..	●
INTERNET SOURCE	
19. 0.13% repository.unpas.ac.id http://repository.unpas.ac.id/63208/3/G.%20BAB%202.pdf	●
INTERNET SOURCE	
20. 0.12% journal.unpar.ac.id https://journal.unpar.ac.id/index.php/veritas/article/download/4923/3914/19243	●



REPORT #27594553

INTERNET SOURCE

21. **0.11%** pustaka.ut.ac.id

<https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/MSIM4312-M1.pdf>



INTERNET SOURCE

22. **0.11%** repo.uinsatu.ac.id

<http://repo.uinsatu.ac.id/16609/6/BAB%20III.pdf>

