



4.14%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 18 JUL 2025, 12:00 PM

Similarity report

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

IDENTICAL 0.25% CHANGED TEXT 3.88% QUOTES 0.77%

Report #27547683

10 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Perempuan Indonesia kini semakin aktif berperan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan, pekerjaan, dan aktivitas sosial. Peningkatan partisipasi ini menunjukkan kemajuan dalam kesetaraan gender, namun di sisi lain juga menghadirkan tantangan baru, terutama dalam hal perlindungan dan rasa aman. **4** Berdasarkan data dari Komnas Perempuan, pelecehan seksual menjadi salah satu bentuk kekerasan yang paling sering terjadi, terutama di ruang publik seperti transportasi umum. Data ini menunjukkan bahwa pada 2020, terdapat lebih dari 4.000 laporan kasus pelecehan seksual di tempat umum, termasuk transportasi, (Komnas Perempuan, 2020) dan (Koalisi Ruang Publik Aman, 2022) mengungkapkan bahwa dari 4.236 responden, 3.539 perempuan pernah mengalami pelecehan seksual di ruang publik. Di Jabodetabek total pengguna komuter harian Jabodetabek sebanyak 4,414,974 dengan permasalahan di komuter berupa kejahatan sebesar 1,4% dan kekerasan seksual sebesar 0,4% (Badan Pusat Statiska, 2024). Menurut Catatan Tahunan Komnas Perempuan 2023, terdapat 401.975 kasus kekerasan terhadap perempuan yang dilaporkan, dengan peningkatan signifikan pada kasus di ranah publik (44%) dan negara (176%). **12** Di laporan yang sama, Catatan Tahunan 2023 mencatat kasus-kasus pelecehan seksual non-fisik dan fisik semakin banyak dilaporkan dibandingkan perkosaan. **1** Hal ini menunjukkan bahwa pelecehan seksual sebagai salah satu bentuk kekerasan seksual semakin dikenali, (Komnas Perempuan, 2024) Berdasarkan pada bentuk kekerasan, data



Komnas Perempuan dan data pelaporan kasus dari mitra CATAHU 2024 yang paling banyak dilaporkan adalah kekerasan seksual (26,94%), kekerasan psikis (26,94%), kekerasan fisik (26,78%) dan kekerasan ekonomi (9,84%). Pada tahun ini terjadi pergeseran data dibandingkan tahun 2023 di mana data kekerasan yang paling banyak dilaporkan adalah kekerasan psikis. Khususnya pada data mitra CATAHU, kekerasan seksual menunjukkan angka tertinggi 17.305, kekerasan fisik 12.626, kekerasan psikis 11.475, dan kekerasan ekonomi 4.565. Sedangkan data dari Komnas Perempuan menunjukkan bahwa kekerasan psikis masih mendominasi dengan jumlah sebesar 3.660, diikuti dengan kekerasan seksual 3.166, kekerasan fisik 2.418, dan kekerasan ekonomi 966. (Komnas Perempuan, 2025) Kelompok usia 25–40 tahun merupakan korban terbanyak, menunjukkan bahwa perempuan usia produktif sangat rentan terhadap kekerasan berbasis gender.

Hal ini menunjukkan bahwa kekerasan terhadap perempuan di rentang usia tersebut, mengakibatkan kemunduran produktivitas perempuan. Fakta ini juga menunjukkan bahwa secara tidak langsung, pembatasan terhadap keberdayaan perempuan terus terjadi dalam belenggu kekerasan. (Komnas Perempuan, 2020).

Gambar 1. 1 Data Usia Korban dan Pelaku Kekerasan Sumber : (CATAHU 2020, Komnas Perempuan) Meskipun jumlah kasus tinggi, angka pelaporan tetap rendah.

Lembaga Bantuan Hukum Asosiasi Perempuan Indonesia untuk Keadilan (LBH APIK) menegaskan bahwa penurunan jumlah laporan tidak menunjukkan berkurangnya kasus, melainkan mencerminkan hambatan dalam pelaporan. Banyak korban enggan melapor karena stigma sosial, ketidakpercayaan terhadap aparat, serta kurangnya pemahaman aparat hukum tentang bentuk kekerasan seksual. Ratna Batara Munti dari LBH APIK mencatat bahwa pelaksanaan UU Tindak Pidana Kekerasan Seksual (TPKS) pun masih terkendala karena minimnya sosialisasi dan belum adanya petunjuk teknis yang memadai. (Puspa, 2023) (Antaraneews, 2024) Data di atas menunjukkan bahwa meskipun terdapat upaya untuk memfasilitasi pelaporan kasus kekerasan terhadap perempuan, masih terdapat tantangan signifikan yang menghambat korban untuk melapor. Pengembangan solusi digital yang dirancang dengan pendekatan empatik dan user-friendly menjadi penting untuk meningkatkan efektivitas pelaporan dan



memberikan dukungan yang lebih baik bagi korban. Menurut International Labour Organization (ILO), Konvensi No. 190 tentang Kekerasan dan Pelecehan, yang diadopsi pada Juni 2019, menekankan pentingnya langkah-langkah. Penanganan pelecehan seksual yang efektif mencakup tiga aspek utama, yaitu pencegahan, penanganan, dan pemulihan bagi korban, dengan berbagai langkah strategis seperti penyusunan kebijakan perusahaan yang jelas. (Organisasi Perburuhan Internasional, 2019) Penelitian dari International Labour Organization (ILO, 2022) mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa korban pelecehan lebih mungkin melaporkan insiden melalui platform digital dibandingkan langsung kepada otoritas, karena platform ini mampu mengurangi ketakutan akan stigma atau ancaman pembalasan dari pelaku. Di Indonesia, survei Koalisi Ruang Publik Aman mengungkapkan bahwa 61% perempuan merasa lebih nyaman bepergian jika memiliki alat bantu keamanan seperti aplikasi perlindungan digital. (Koalisi Ruang Publik Aman, 2022) Laporan Digital 2024 juga mencatat rata-rata masyarakat Indonesia menggunakan smartphone lebih dari 6 jam per hari. Dari waktu tersebut, sekitar 1 jam 44 menit digunakan untuk aplikasi media sosial, dan 2 jam 9 menit untuk aplikasi hiburan. Potensi ini dapat dimanfaatkan untuk menciptakan solusi perlindungan digital berbasis desain UI/UX yang empatik. (Meltwater, 2024) Beberapa aplikasi internasional seperti Hollaback!, Safetipin, dan bSafe telah membuktikan bahwa desain antarmuka yang inklusif dan responsif mampu meningkatkan rasa aman, mendorong pelaporan, dan membangun kesadaran akan keselamatan. Kompleksitas permasalahan dan belum optimalnya solusi pelaporan yang tersedia, peran desain komunikasi visual dalam menciptakan desain aplikasi menjadi penting untuk menghadirkan solusi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga komunikatif, responsive, simpatik, dan relevan. Kajian ini layak dilakukan sebagai kontribusi desain terhadap upaya pencegahan dan pemberdayaan perempuan di era digital.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah utama yang diidentifikasi adalah: 1. Banyak korban yang merasa terhambat untuk melaporkan kasus pelecehan seksual karena stigma sosial dan kurangnya

pemahaman tentang sistem pelaporan digital yang tersedia. 2. Kurangnya desain visual yang responsif dan simpatik dalam aplikasi pelaporan digital menjadi kendala dalam membangun rasa aman dan kepercayaan pada wanita.

1.3 Rumusan Masalah Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu: 1. Apa saja elemen desain antar muka yang perlu dirancang untuk menciptakan antarmuka aplikasi yang responsif, intuitif, dan membangun rasa aman serta kepercayaan bagi pengguna perempuan? 2. Bagaimana strategi komunikasi visual yang simpatik dan interaktif dapat digunakan untuk menyampaikan pesan perlindungan dan pemberdayaan secara efektif kepada perempuan usia 25–40 tahun melalui aplikasi pelaporan digital?

1.4 Tujuan Penelitian Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu: a. Merancang prototipe desain antar muka aplikasi pelaporan digital yang responsif, mudah digunakan, serta memberikan rasa aman dan kepercayaan bagi perempuan, b. Mengembangkan strategi komunikasi visual simpatik dan desain interaktif untuk menyampaikan pesan perlindungan, pemberdayaan, dan kesadaran hak-hak perempuan usia 25–40 tahun yang berisiko kekerasan seksual di ruang publik.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis Penelitian ini menambah literatur dan referensi ilmiah terkait desain UI/UX aplikasi berbasis keamanan, khususnya yang dirancang untuk perlindungan perempuan. Penelitian ini berkontribusi dalam memperluas cakupan studi tentang hubungan antara desain komunikasi visual dan teknologi perlindungan digital.

1.5.2 Manfaat Praktis Hasil dari penelitian ini dapat menjadi solusi nyata untuk meningkatkan perlindungan perempuan dari kekerasan, baik di tempat kerja maupun ruang publik, melalui teknologi yang intuitif dan mudah digunakan.

1.5.3 Bagi Universitas Pembangunan Jaya Penelitian ini dapat menjadi salah satu bukti nyata kontribusi institusi dalam menghasilkan karya akademik dan inovasi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat, sekaligus memperkuat reputasi universitas di bidang desain komunikasi visual.

1.5.4 Bagi Penulis Penelitian ini menjadi wadah pengembangan keterampilan dan

kompetensi dalam perancangan UI/UX yang berbasis pada isu sosial. Selain itu, penelitian ini juga memperkaya pengalaman akademis dan profesional peneliti dalam memberikan solusi berbasis desain untuk permasalahan yang dihadapi masyarakat. 1.5.5 Bagi Masyarakat Desain antar muka aplikasi yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi langkah inovatif, memudahkan perempuan untuk melindungi diri dari potensi kekerasan di ruang publik, sekaligus mendorong perubahan budaya pelaporan dan keberanian melawan kekerasan. 1.6 Sistematika Penulisan Untuk mempermudah pemahaman dan memberikan struktur yang jelas dalam penyusunan proposal ini, laporan tugas akhir ini disusun dengan sistematika yang terorganisir secara rapi, sebagai berikut : a. Bagian Awal Tugas Akhir Pada awal proposal Tugas Akhir ini, terdapat bagian yang mencakup abstrak, rangkuman, serta dokumen-dokumen yang memerlukan legalisasi. 22 Bagian ini juga meliputi daftar isi, daftar gambar, dan daftar tabel. b. 6 Bagian Isi Tugas Akhir Bab 1 Pendahuluan Bab ini menguraikan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini. Bab 2 Tinjauan Umum Pada bab ini, dibahas berbagai referensi yang relevan dengan topik penelitian, termasuk konsep kekerasan seksual, UI/UX desain, aplikasi perlindungan digital, serta konsep super app yang berfungsi sebagai alternatif solusi. 23 Bab ini juga mencakup teori yang mendasari penelitian yang akan dilakukan. Bab 3 Metodologi Perancangan Pada bab ini menjelaskan pendekatan metodologis yang digunakan dalam penelitian, yaitu Define and Design (DnD), termasuk teknik pengumpulan data, analisis, dan hasil dari observasi serta wawancara yang dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan solusi yang diusulkan. Bab 4 Strategi Kreatif Di bab ini, penulis menguraikan konsep perancangan aplikasi, analisis SWOT, serta strategi komunikasi visual yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. 14 Proses desain aplikasi dijelaskan dengan menggunakan elemen- elemen desain seperti persona, user journey map, user flow, dan prototipe aplikasi. Bab 5 Penutup Bab ini menyimpulkan hasil penelitian dan memberikan saran untuk pengembangan lebih

lanjut dari aplikasi yang dirancang. Saran juga diberikan terkait implementasi aplikasi dalam kehidupan nyata serta dampaknya bagi pengguna. Sistematika penulisan ini, tugas akhir diharapkan dapat memberikan pemahaman yang jelas tentang perancangan aplikasi "Dara" sebagai solusi perlindungan bagi perempuan pekerja dari kekerasan seksual. BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka a. Imelda Syafira, Syarip Hidayat, Siti Desintha. (2022). Perancangan Visual Interface Aplikasi Her Guard sebagai Media Pertolongan kepada Perempuan terhadap Kekerasan Seksual secara Fisik di Ruang Publik. e Proceedings of Art & Design. (a. Imelda Syafira, 2022) Jurnal ini berfokus pada perancangan antarmuka aplikasi bernama Her Guard. Aplikasi ini ditujukan untuk memberikan bantuan kepada perempuan yang menjadi korban kekerasan seksual fisik di ruang publik. Desain yang memprioritaskan kemudahan dan kenyamanan, Her Guard dirancang untuk mendukung pengguna dalam situasi darurat. Penekanan utama penelitian ini adalah pada fungsionalitas interface agar dapat digunakan dengan cepat dan efektif, terutama saat pengguna menghadapi ancaman secara langsung. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menitikberatkan pada pengalaman pengguna dalam konteks yang spesifik, yaitu ruang publik. Her Guard tidak hanya menjadi alat untuk meminta pertolongan, tetapi juga sarana yang memberikan rasa aman melalui fitur-fitur darurat seperti tombol SOS. Namun, penelitian ini tidak membahas secara mendalam aspek pencegahan dan pasca kejadian, yang merupakan tahap penting dalam upaya perlindungan perempuan dari kekerasan seksual. Her Guard memusatkan perhatian pada situasi darurat dengan fokus pada ruang publik, sementara penelitian penulis mengembangkan pendekatan yang lebih holistik. Aplikasi yang dirancang tidak hanya menangani kekerasan fisik di ruang publik tetapi juga mencakup berbagai jenis pelecehan, termasuk yang terjadi di tempat kerja. Solusi yang ditawarkan meliputi tiga pilar utama, pencegahan, perlindungan saat kejadian, dan penanganan pasca kejadian. Berikut merupakan hasil penelitian dalam jurnal tersebut. Gambar 2. 1 Tampilan Antar Muka Her Guard b. Arlisya

Purbasari, Didi Juardi. (2022). **18** Perancangan UI/UX Aplikasi Emergency Untuk Kekerasan Seksual Dengan Metode Design Thinking. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. (Arlisya Purbasari, 2022) Jurnal ini membahas tentang Ilmiah Wahana Pendidikan pada tahun 2022 mengkaji perancangan aplikasi bernama SaveWo. Aplikasi ini dirancang untuk membantu korban kekerasan seksual melalui berbagai fitur utama, seperti tombol darurat (SOS), pelaporan kekerasan secara aman, layanan konsultasi dengan konselor, dan akses informasi tentang kekerasan seksual. Pendekatan Design Thinking digunakan untuk memastikan aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan pengguna, khususnya dalam memberikan dukungan dalam situasi darurat dan pasca kejadian. Fitur tombol darurat (SOS) memfasilitasi pengguna untuk meminta bantuan dengan cepat. Pelaporan kekerasan seksual memungkinkan korban untuk menyampaikan informasi secara aman dan terstruktur. Layanan konsultasi menjadi dukungan psikologis dan hukum bagi korban, sementara informasi edukatif memberikan panduan langkah- langkah yang dapat diambil setelah kekerasan terjadi. Fokus penelitian ini pada pemanfaatan teknologi untuk membantu korban dalam situasi darurat menunjukkan komitmen terhadap pemenuhan kebutuhan korban melalui antarmuka yang mudah digunakan. Penelitian ini menunjukkan keunggulan fitur darurat, pelaporan, konsultasi, dan informasi edukatif, namun tidak menitikberatkan pada pencegahan kekerasan maupun pendekatan yang lebih personal dan proaktif. Aplikasi SaveWo berorientasi pada respons setelah kekerasan terjadi, sedangkan penelitian penulis menekankan pendekatan holistik melalui tiga pilar utama: pencegahan, perlindungan saat kejadian, dan penanganan pasca kejadian. Berikut merupakan hasil penelitian dalam jurnal tersebut: Gambar 2. 2 Prototipe SaveWo 2.2 Kekerasan Seksual Kekerasan seksual adalah tindakan yang dipaksakan oleh seseorang terhadap seseorang lain dengan unsur seksual dengan tujuan untuk mengontrol, menghukum, atau memuaskan hasrat pelaku. Contoh dari tindakan ini termasuk sentuhan fisik yang tidak diinginkan, komentar seksual yang melecehkan, atau bahkan penetrasi. **4 21** Kekerasan seksual dapat terjadi pada siapa saja dan di mana saja. **19** Korban dapat berasal dari segala usia,

mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Selain itu, efeknya dapat bertahan seumur hidup. **2** World Health Organization (WHO) menyatakan kekerasan seksual merupakan semua tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh tindakan seksual atau tindakan lain yang diarahkan pada seksualitas seseorang dengan menggunakan paksaan tanpa memandang status hubungannya dengan korban (World Health Organization, 2022) Kekerasan seksual dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut meliputi lingkungan keluarga, sosial, dan karakteristik individu. Faktor sosial seperti budaya patriarki, menciptakan stereotip yang merugikan perempuan dan memungkinkan kekerasan seksual terjadi. Relasi kuasa yang timpang antara pelaku dan korban juga menjadi penyebab utama, di mana pelaku sering memanfaatkan posisinya untuk menekan korban. Selain itu, minimnya pemahaman masyarakat mengenai kekerasan seksual. Triwijati menyatakan dalam jurnal "Pelecehan Seksual: Tinjauan Psikologi. ", pelecehan seksual adalah perhatian atau perilaku seksual yang tidak diinginkan, termasuk permintaan tindakan seksual, komentar merendahkan, serta ucapan/aksi berkonotasi seksual, baik langsung maupun tidak langsung. Pola dan motif pelaku pelecehan seksual meliputi penyalahgunaan kekuasaan, dimulai dengan tindakan kecil seperti lelucon atau komentar sebagai uji coba, memanfaatkan posisi otoritas untuk mengendalikan korban, dan pada tipe tertentu, melakukan pelecehan berulang tanpa empati. (N.K, Pelecehan Seksual: Tinjauan Psikologi, 2014)

2.2.1 Jenis Pelecehan Seksual (Kemendikbudristek, 2021) menyatakan dalam Permendikbud Ristek No.30 Tahun 2021) Pelecehan seksual dikelompokkan menjadi empat kategori utama: 1. Verbal: Ujaran atau komentar yang berkonotasi seksual, seperti menggoda, komentar tentang tubuh, atau ucapan merendahkan. 2. Non-fisik: Tindakan yang tidak melibatkan sentuhan langsung, seperti memandang dengan cara melecehkan, mengirim konten seksual tanpa izin, atau menyebarkan informasi pribadi korban. 3. Fisik: Melibatkan kontak langsung, seperti menyentuh, mencium, meraba, atau tindakan yang lebih serius seperti pemerkosaan. **16** Menurut Komisi Nasional Anti Kekerasan terhadap Perempuan (Komnas Perempuan, 2023). **3** Kekerasan seksual mencakup



tindakan seperti perkosaan, pelecehan seksual, eksploitasi seksual, perdagangan perempuan untuk tujuan seksual, prostitusi paksa, perbudakan seksual, dan pemaksaan perkawinan, yang semuanya melibatkan unsur kekerasan, paksaan, atau eksploitasi. Selain itu, terdapat pemaksaan kehamilan, aborsi, kontrasepsi atau sterilisasi, penyiksaan seksual, penghukuman tidak manusiawi bernuansa seksual, praktik tradisional berbahaya seperti sunat perempuan, serta kontrol seksual yang membatasi kebebasan perempuan atas nama moralitas atau agama, semuanya merugikan martabat, hak, dan kebebasan perempuan.

2.2.2 Alasan Wanita 25-40 Kurang Mendapat Perlindungan Menurut (Wulandari, 2022) berdasarkan Jurnal "Diskriminasi Perempuan di Tempat Kerja". Alasan wanita usia 25-40 kurang mendapat perlindungan di lingkungan,

Alasan Utama 1. Rendahnya pendidikan pekerja perempuan membuat mereka kurang memahami hak-hak yang seharusnya diterima, sehingga rentan terhadap diskriminasi. 2. Kurangnya sosialisasi hak pekerja oleh pemerintah dan perusahaan menyebabkan ketidaktahuan pekerja maupun pengusaha tentang hak dan kewajiban mereka. 3. Syarat bias gender, seperti larangan menikah atau penilaian berdasarkan penampilan, mengutamakan fisik dibanding kompetensi. 4. Perempuan sering tidak mendapat peluang yang sama dalam pelatihan, promosi, dan karier tinggi karena stereotip gender. 17 5. Perbedaan upah dan tunjangan antara laki-laki dan perempuan meski nilai pekerjaan sama. 6. Perjanjian kerja yang memberhentikan pekerja perempuan jika menikah atau hamil menjadi bentuk ketidakadilan. 7. Pemerintah kurang tegas dalam menegakkan aturan ketenagakerjaan, dan sanksi terhadap pelanggaran diskriminasi sering diabaikan.

2.2.3 Alasan Wanita Tidak Melaporkan Alasan wanita tidak melaporkan kekerasan seksual berdasarkan jurnal "Fenomena Victim Blaming pada Perempuan Korban Tindak Kekerasan Seksual" oleh (Hidayah, 2022), Ketakutan menjadi salah satu alasan utama korban enggan melaporkan kekerasan seksual. 20 Pelaku sering menggunakan kekuasaan atau pengaruh untuk mengintimidasi korban. Stigma sosial yang berkembang di masyarakat membuat korban khawatir dianggap mencemarkan nama baik, sementara keyakinan terhadap perlindungan dari pihak berwenang sering kali rendah. Perasaan bersalah juga menjadi

penghambat pelaporan. Korban kerap menyalahkan diri sendiri dengan menganggap pakaian atau perilaku mereka sebagai pemicu, atau merasa bersalah karena berada di tempat atau waktu yang dianggap tidak aman. Rasa malu memperburuk situasi, karena kekerasan seksual sering dianggap memalukan. Ketakutan menjadi objek gosip atau perhatian negatif membuat korban semakin enggan melapor. Budaya victim-blaming (tindakan menyalahkan korban atas kejadian buruk yang dialami) yang mengakar di masyarakat menambah tekanan. Korban disalahkan atas tindakan pelaku, contohnya melalui penilaian terhadap pakaian atau perilaku mereka. Budaya ini menciptakan persepsi bahwa pelaporan tidak berguna, karena korban justru menerima kritik atau tuduhan. Normalisasi kekerasan seksual dalam beberapa komunitas menciptakan anggapan bahwa kejadian tersebut adalah hal biasa, sehingga korban merasa melapor tidak akan membawa perubahan berarti. Minimnya dukungan dari keluarga, teman, atau lingkungan membuat korban merasa sendirian. Rendahnya edukasi mengenai hak-hak korban turut menghambat mereka memahami langkah yang perlu diambil atau melapor ke pihak berwenang.

2.2.4 Cara Menangani Pelecehan Berdasarkan jurnal "Diskriminasi Perempuan di Tempat Kerja" oleh (Wulandari, 2022), berikut adalah analisis urutan cara menangani pelecehan dalam tiga tahap utama:

1. Sebelum Kejadian a. Pencegahan melalui edukasi, Sosialisasi hak dan perlindungan pekerja perempuan untuk meningkatkan kesadaran hukum. b. Pengawasan dan sanksi, Pemerintah perlu mengawasi perusahaan secara rutin dan menerapkan sanksi tegas bagi pelanggaran.
2. Saat Kejadian a. Pelaporan kasus, Korban harus melapor melalui saluran aman di perusahaan atau pihak berwenang. b. Dokumentasi bukti, Mencatat detail kejadian serta menyimpan bukti fisik atau digital. c. Dukungan lingkungan kerja, Rekan kerja dan manajemen harus mendukung korban agar merasa aman melapor.
3. Setelah Kejadian a. Pendampingan psikologis, Memberikan konseling untuk membantu korban mengatasi trauma. b. Penegakan hukum, Memastikan pelaku dihukum setimpal untuk memberikan efek jera. c. Pemulihan korban, Mendukung korban kembali bekerja tanpa stigma serta menjamin akses pada peluang

karir yang adil. 2.2.5 Kondisi Wanita Setelah Mengalami Pelecehan Berikut penjelasan singkat dari setiap jurnal yang membahas kondisi wanita setelah mengalami pelecehan seksual: 1. Menurut jurnal "Dampak Kekerasan Seksual terhadap Perempuan: Sebuah Sistematis Review", Kekerasan seksual memiliki dampak multidimensi terhadap korban, meliputi trauma psikologis seperti gangguan stres pasca-trauma (PTSD), depresi, gangguan kecemasan, gangguan tidur, hilangnya kepercayaan diri, perasaan malu, rendah diri, isolasi sosial, serta dampak fisik berupa cedera, memar, risiko infeksi menular seksual, dan kehamilan tidak diinginkan; penyebabnya antara lain rendahnya kesadaran hukum, budaya patriarki, tekanan ekonomi seperti kemiskinan dan ketergantungan finansial, serta faktor sosial seperti tradisi menikah muda dan stigma masyarakat, sehingga dukungan emosional melalui mendengarkan, memberikan nasihat, dan menunjukkan empati dari keluarga dan lingkungan sosial menjadi elemen penting dalam proses pemulihan kesehatan mental, kepercayaan diri, dan kehidupan korban yang lebih sehat dan bermakna. (Putri, 2024) 2. Menurut jurnal "Posttraumatic Growth pada Wanita Dewasa Awal Korban Kekerasan Seksual", jurnal ini mengungkapkan bahwa wanita dewasa awal korban kekerasan seksual dapat mencapai posttraumatic growth melalui tahapan pemikiran otomatis berupa pemikiran berulang yang mengganggu, pengelolaan dan penurunan distress emosional, hingga ruminasi terarah yang melibatkan penerimaan peristiwa dan menemukan makna baru atas trauma; perubahan positif yang dialami meliputi peningkatan empati terhadap orang lain, kesadaran akan kekuatan personal, pengembangan aktivitas baru seperti keterlibatan dalam komunitas, peningkatan kehidupan spiritual dengan menerima peristiwa sebagai bagian dari takdir, hingga penghargaan yang lebih besar terhadap hidup, di mana dukungan sosial dari keluarga, teman, dan lingkungan menjadi faktor utama yang mendukung keberhasilan proses pemulihan dan pembentukan kehidupan yang lebih bermakna. (Essah Margaret Sesca, 2018) 2.3 Super App (Aplikasi Multifungsi) Super apps, yang menggabungkan banyak layanan dalam satu aplikasi, lebih disukai pengguna meskipun antarmukanya cenderung penuh dan terlihat berantakan. Hal ini disebabkan



oleh kemudahan yang ditawarkan oleh super apps untuk mengurangi beban kognitif yang muncul ketika pengguna harus berpindah antara berbagai aplikasi khusus. Menyediakan semua layanan dalam satu platform, super apps membantu mengurangi kelelahan aplikasi ("app fatigue") dan meningkatkan efisiensi dalam menyelesaikan tugas-tugas sehari-hari. Pengguna lebih memilih aplikasi yang dapat menyederhanakan pengalaman digital mereka, meskipun terdapat kompleksitas visual, karena kepraktisan dan kenyamanan yang diberikan. (Gabdullova, 2025) Artikel dari Narasi TV menjelaskan bahwa super app adalah aplikasi yang mengintegrasikan berbagai layanan dalam satu platform, memudahkan pengguna mengakses beragam kebutuhan tanpa beralih antar aplikasi. Ciri utama super app mencakup keberagaman fitur, kemampuan transaksi, pengalaman pengguna yang mulus, dan ruang untuk layanan pihak ketiga, menciptakan ekosistem digital yang kompleks dan penuh fitur. Contoh super app yang dikenal di Indonesia antara lain Gojek, Grab, dan AliPay. Gojek, sebagai pelopor super app di Indonesia, awalnya hanya menyediakan layanan transportasi, namun kini telah berkembang menjadi platform yang menyediakan beragam layanan seperti pengantaran makanan, pembayaran, dan layanan kesehatan. (Narasi, 2024)

2.4 UI/UX

Menurut buku UI/UX Design: Panduan, Teori, dan Aplikasi oleh Rizky Basatha dkk., UI/UX adalah mekanisme interaksi antara pengguna dan sistem, di mana desain UI menyediakan struktur antarmuka visual yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi atau perangkat. UX memastikan bahwa interaksi tersebut berjalan dengan lancar, menyenangkan, dan memenuhi kebutuhan pengguna. (Basatha, 2022) UI (User Interface), adalah antarmuka yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat atau aplikasi. Ini mencakup elemen-elemen visual, seperti tombol, menu, dan ikon, serta elemen interaktif lainnya yang memfasilitasi komunikasi antara pengguna dan sistem. (IDWebHost, 2024) "User experience encompasses all aspects of the end-user's interaction with the company, its services, and its products. – Don Norman. Pernyataan tersebut disampaikan oleh Don Norman, tokoh yang dikenal sebagai Bapak UX sekaligus

pendiri Nielsen Norman Group. Menurutnya, pengalaman pengguna mencakup seluruh interaksi antara pengguna akhir dengan perusahaan, mulai dari layanan hingga produk yang ditawarkan. Oleh karena itu, user experience sangat penting karena menjadi cerminan langsung dari kualitas dan citra sebuah perusahaan di mata penggunanya. (Purwadhika Digital Technology School, 2023)

2.4.1 Prinsip Desain UI Berdasarkan buku "The Design of Everyday Things oleh (Norman, 2013), prinsip desain antarmuka pengguna (UI) yang efektif meliputi:

1. Visibilitas Elemen-elemen penting harus terlihat jelas, sehingga pengguna dapat memahami fungsi tanpa kebingungan.
2. Umpan Balik Sistem harus memberikan respons yang cepat dan jelas atas Tindakan pengguna, seperti notifikasi atau perubahan visual.
3. Kesesuaian antar aksi Desain harus sesuai dengan pola pikir dan ekspektasi pengguna, memanfaatkan pengalaman sebelumnya untuk memudahkan penggunaan.
4. Kendali dan Kebebasan Pengguna Memberikan pengguna fleksibilitas dalam navigasi dan opsi untuk membatalkan tindakan atau mengulang langkah dengan mudah.
5. Konsistensi Elemen desain dan interaksi harus konsisten di seluruh aplikasi, sehingga pengguna dapat mempelajarinya dengan cepat.
6. Minimalkan Beban Kognitif Informasi dan tugas yang kompleks perlu disederhanakan agar tidak membebani daya ingat dan fokus pengguna.
7. Pencegahan Kesalahan Desain harus meminimalkan peluang kesalahan dengan memberikan panduan, konfirmasi, atau langkah pencegahan.

2.4.2 Prinsip UX

Dalam merancang aplikasi yang berpusat pada pengguna, dapat mengadopsi prinsip User Experience Honeycomb sebagaimana dijelaskan oleh (Morville, 2004) yang menekankan tujuh elemen utama: useful, usable, desirable, findable, accessible, credible, dan valuable. Prinsip ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan solusi teknis, tetapi juga memastikan bahwa aplikasi menawarkan pengalaman yang bermakna, relevan, dan bernilai tinggi bagi pengguna. Dengan pendekatan ini, setiap elemen desain kami dirancang untuk menciptakan keseimbangan antara fungsionalitas dan kepuasan emosional pengguna, menjadikan aplikasi lebih intuitif dan efektif.

2.4.3 Proses Desain UI

1. Define and Design (DnD)

Define and Design (DnD) adalah

pendekatan metodologis dalam perancangan yang menggabungkan dua tahap utama, yaitu Define dan Design, untuk menciptakan solusi yang fungsional dan diuji berdasarkan umpan balik pengguna. a. Define: Tahap pertama ini berfokus pada pemahaman masalah dan kebutuhan pengguna melalui riset, wawancara, dan observasi. Pada tahap ini, peneliti atau perancang akan mengumpulkan informasi yang cukup untuk mengidentifikasi masalah yang harus diselesaikan serta menentukan apa yang dibutuhkan oleh pengguna. b. Design: Setelah masalah dan kebutuhan pengguna dipahami, tahap kedua yaitu Design dimulai dengan merancang solusi berbasis informasi yang telah dikumpulkan. Di sini, desainer membuat prototipe atau desain awal yang akan diuji dan dievaluasi berdasarkan umpan balik pengguna. Desain yang baik harus berfokus pada pengalaman pengguna (UX) dan memastikan interaksi yang mudah dipahami. DnD cocok dengan filosofi ini karena memungkinkan desain dan pengembangan dilakukan dalam satu proses yang iteratif. (Norman, *The Design of Everyday Things*, 1990)

2. User Persona Menurut jurnal "Analisis dan Perancangan User Interface/User Experience pada Website Kemahasiswaan Universitas Dinamika Menggunakan Metode Google Design Sprint" oleh (Rustiaria, 2021). User persona adalah gambaran fiksi dari target pengguna yang dirancang berdasarkan hasil penelitian pengguna, seperti wawancara dan kuisioner. Persona ini mencakup elemen seperti: a. Demografi, Usia, pendidikan, pekerjaan, dan latar belakang lainnya. b. Tujuan dan motivasi, Apa yang ingin dicapai pengguna saat menggunakan aplikasi. c. Kebutuhan dan masalah, Hambatan yang dihadapi dan solusi yang diharapkan. d. Karakteristik psikologis, Preferensi, kebiasaan, dan perilaku dalam penggunaan aplikasi.

Gambar 2. 3 User Persona

3. Gestalt Principles dalam Desain Visual Prinsip Gestalt, seperti kedekatan (proximity), kesamaan (similarity), kesinambungan (continuity), serta prinsip lainnya seperti penutupan (closure), simetri (symmetry), kawasan umum (common region), nasib bersama (common fate), dan kelanjutan yang baik (good continuation), berperan penting dalam menciptakan antarmuka yang terorganisir dan intuitif; penerapan prinsip-prinsip ini memungkinkan

elemen-elemen visual diatur secara alami, memandu perhatian pengguna, serta meningkatkan pengalaman navigasi mereka. (Wertheimer, 1938) 2.4.4 Elemen UI/UX 1. Warna (Mempresentasikan Kenyamanan & Ketenangan dalam Aplikasi)

Menurut studi dalam psikologi warna, Kendra Cherry menulis bahwa pink “secara umum diasosiasikan dengan romansa, kebaikan, dan feminitas, serta “mempunyai efek menenangkan . Beberapa nuansa pucat terasa relaks, sedangkan pink terang bisa membangkitkan energi. (Kendra Cherry, 2024) Lebih spesifik, varian warna seperti light pink atau pink pastel diketahui memiliki efek menenangkan secara psikologis. Warna ini bahkan telah diterapkan dalam lingkungan publik sebagai strategi untuk mereduksi perilaku agresif. Salah satu contohnya adalah “Baker-Miller Pink, yang digunakan di beberapa penjara di Amerika Serikat untuk membantu menenangkan narapidana (Schauss, 1979). Efek menenangkan dari warna pink juga dikaitkan dengan kemampuannya dalam mengurangi kecemasan dan ketegangan, terutama jika diaplikasikan dalam konteks visual yang bersih dan lembut. Oleh karena itu, pemilihan warna pink sangat relevan untuk aplikasi yang berfokus pada perlindungan perempuan, karena mampu membangun kesan peduli, tenang, dan aman. Di sisi lain, kesan serius dan terpercaya tetap dapat ditonjolkan melalui kombinasi warna sekunder yang tepat—misalnya merah (#F24336) untuk menandai urgensi, serta kuning (#DCE100) untuk memberi peringatan secara visual.

Gambar 2. 5 Palet Warna 2. Tata Letak Dalam Perancangan Antarmuka Pengguna Menurut (Ovila Victoria) layout dalam aplikasi merujuk pada penataan elemen- elemen UI seperti tombol, menu, teks, dan gambar untuk menciptakan struktur visual yang rapi dan mudah dipahami. Fungsi layout meliputi: a. Memfasilitasi navigasi, layout yang baik memudahkan pengguna menemukan informasi dan berinteraksi dengan aplikasi secara intuitif. b. Keseimbangan visual. penggunaan grid atau sistem kolom menjaga keseimbangan visual, menghindari kepadatan, dan menciptakan desain estetik. c. Menonjolkan elemen penting Layout dapat menonjolkan elemen penting seperti tombol utama dengan ukuran atau warna mencolok. d. Meningkatkan keterbacaan dan aksesibilitas, penggunaan ruang kosong

(whitespace) memisahkan elemen dan meningkatkan keterbacaan serta aksesibilitas. e. Meningkatkan pengalaman pengguna (ux), layout yang baik berkontribusi pada pengalaman pengguna yang lebih memuaskan, meskipun dalam penelitian ini tidak ditemukan pengaruh signifikan terhadap UX. **9** 3. Tipografi

dalam Perancangan UI Tipografi adalah seni dan teknik pengaturan teks untuk membuat bahasa tertulis menjadi mudah dibaca, dapat dipahami, dan menarik secara visual. Desain UI, tipografi yang efektif meningkatkan

pengalaman pengguna dengan memastikan teks mudah dibaca dan menarik secara estetika. Panduan Terbaik untuk Menggunakan Tipografi dalam Desain UI a. Batasi Jenis Huruf Hindari menggunakan terlalu banyak jenis font. Sebaiknya gunakan maksimal dua hingga tiga jenis huruf untuk menjaga

kejelasan dan koherensi visual. b. **15** Pastikan Keterbacaan dan Kemudahan Dibaca c. Pilih font yang mudah dibaca di berbagai perangkat dan ukuran layar. Sans-serif

menjadi pilihan utama dalam desain digital. d. Pertahankan Hierarki yang Konsisten Tetapkan hierarki tipografi yang jelas untuk membedakan elemen

seperti judul, sub judul, dan teks isi. Gunakan ukuran, ketebalan, dan gaya huruf yang berbeda untuk menciptakan struktur konten yang mudah dimengerti. e. Optimalkan Panjang Baris dan Spasi Panjang baris ideal

berkisar antara 45–80 karakter. Berikan spasi antar baris yang cukup agar teks tidak terlihat terlalu rapat. f. Gunakan Tipografi Responsif

Pastikan teks dapat menyesuaikan ukuran dan proporsinya pada berbagai perangkat. Gunakan unit seperti "em" atau "rem" untuk menjaga skala tipografi yang fleksibel. g. Pertimbangkan Aksesibilitas Pilih warna dengan

kontras tinggi antara teks dan latar belakang. Berikan opsi untuk menyesuaikan ukuran huruf, terutama untuk pengguna dengan gangguan

penglihatan. (Interaction Design Foundation). h. Menurut Erik D. Kennedy dari Learn UI Design, rekomendasi ukuran font berdasarkan jenis konten

dan perangkat: Teks Utama (Body Text): Mobile: 16–20px untuk halaman dengan banyak teks, Teks Sekunder (misalnya, caption, label): 2px lebih

kecil dari teks utama, Input Form: Minimal 16px untuk menghindari zoom otomatis di browser iOS 4. Tombol Prinsip tombol (button) dalam UI

diuraikan pada bagian dokumen terkait prinsip desain UI. Berdasarkan buku *General Principles of User Interface Design* oleh Deborah J. Mayhew, tombol-tombol dalam UI harus dirancang mengikuti prinsip berikut:

- a. **Konsistensi (Consistency):** Tombol harus konsisten dalam tampilan dan perilaku sehingga pengguna dapat memprediksi bagaimana menggunakannya.
- b. **Kesederhanaan (Simplicity):** Tombol harus sederhana, tidak membingungkan, dan memberikan fungsi yang jelas.
- c. **Manipulasi Langsung (Direct Manipulation):** Tombol memungkinkan pengguna untuk langsung melihat efek tindakan mereka secara real-time.
- d. **Kontrol (Control):** Pengguna harus merasa memiliki kontrol penuh saat menggunakan tombol dan tidak dibingungkan oleh tindakan otomatis yang tidak diinginkan.
- e. **Tanggap (Responsiveness):** Tombol harus memberikan umpan balik visual atau taktil saat digunakan untuk menunjukkan bahwa aksi telah diterima.
- f. **Mudah Dipelajari (Ease of Learning):** Tombol harus intuitif dan mudah dipahami bahkan untuk pengguna baru.

Jenis tombol yang paling penting dalam desain User Interface (UI) adalah tombol yang mendukung pengalaman pengguna (UX) dengan fungsi dan visibilitas optimal. Beberapa jenis tombol ini adalah:

- a. **Primary Button:** Tombol utama digunakan untuk tindakan paling penting di halaman, seperti "Submit" atau "Buy Now", karena menjadi fokus utama pengguna untuk menyelesaikan tugas.
- b. **Secondary Button:** Tombol sekunder mendukung tombol utama dengan memberikan alternatif pilihan seperti "Cancel" atau "Back", tanpa mengurangi fokus dari tombol utama.
- c. **Call to Action (CTA):** Tombol CTA dirancang untuk menarik perhatian pengguna ke tindakan spesifik, seperti "Sign Up" atau "Learn More", dengan desain visual yang jelas.
- d. **Switch Button:** Tombol switch digunakan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan pengaturan dengan cara yang sederhana dan intuitif.
- e. **Dropdown Button:** Tombol dropdown menyediakan beberapa opsi dalam menu yang ringkas, menghemat ruang layar tanpa mengurangi fungsionalitas.
- f. **Floating Action Button (FAB):** Tombol FAB digunakan untuk tindakan utama yang selalu tersedia, seperti "Add", memberikan akses cepat ke fitur penting di aplikasi.

5. **Navigation Bar** Salah

satu landasan psikologis dari efektivitas navigasi bawah (bottom navigation) adalah menurut (Sweller, 1988) Cognitive Load Theory, yang menyatakan bahwa memori kerja manusia terbatas dalam memproses informasi baru secara bersamaan. Karena itu, desain antarmuka harus meminimalkan beban mental agar interaksi terasa mudah dan intuitif. Penerapan teori ini pada bottom navigation terlihat dalam dua aspek utama: Visibilitas Konstan Mendukung Pengenalan, bottom navigation yang selalu terlihat membebaskan pengguna dari harus mengingat lokasi menu, berbeda dengan hamburger menu. Ini menerapkan prinsip "recognition rather than recall", yang mengurangi beban mental. Pilihan Terbatas Mempercepat Keputusan, membatasi item navigasi menjadi 3–5 pilihan penting membantu pengguna mengambil keputusan lebih cepat tanpa dibanjiri informasi, menjaga beban kognitif tetap rendah. (Nielsen J., 2024) 6. Ikon Dalam perancangan ikon pada aplikasi mobile, terdapat beberapa prinsip penting yang perlu diperhatikan agar elemen visual benar-benar mendukung pengalaman pengguna secara optimal. Menurut (Project, 2021), ikon harus dirancang secara konsisten, dengan gaya dan ukuran yang seragam untuk menjaga kohesi visual. Ukuran minimum ideal berada pada kisaran 18–20 piksel agar tetap terbaca dengan jelas, serta memiliki tappable area minimal 44–48 piksel untuk memastikan kenyamanan interaksi menggunakan jari. Selain itu, kontras tinggi antara ikon dan latar belakang sangat diperlukan untuk meningkatkan visibilitas, terutama dalam berbagai kondisi pencahayaan. Penting juga dilakukan pengujian langsung dengan pengguna untuk memastikan bahwa makna ikon dapat diinterpretasikan secara akurat dan tidak menimbulkan ambiguitas, (Project, 2021) 7. Tools untuk Membuat Prototipe Aplikasi Figma adalah alat desain berbasis web yang mendukung pembuatan aplikasi mobile, desktop, dan website, dengan kompatibilitas lintas platform seperti Windows, Linux, dan macOS melalui akses internet; menawarkan kolaborasi real-time yang memungkinkan tim bekerja secara bersamaan dari lokasi berbeda, mendukung desain UI/UX modern dan minimalis dengan fitur untuk membuat dan mengelola komponen desain yang

konsisten, menyediakan prototyping interaktif yang mempermudah pengujian dan validasi, serta meningkatkan efisiensi pengembangan dengan fitur lengkap yang mengurangi kebutuhan alat tambahan. 2.5 Media Promosi Berdasarkan laporan Nielsen (2021) berjudul “The Science Behind Experiential Marketing”, aktivasi merek secara langsung seperti booth di lokasi transit mampu meningkatkan daya ingat pengguna terhadap pesan brand hingga 70% dibanding media digital pasif. Ini menunjukkan bahwa pendekatan promosi secara langsung di halte atau stasiun sangat efektif untuk memperkenalkan aplikasi Dara, karena menciptakan interaksi nyata yang memperkuat pesan keamanan dan pemberdayaan perempuan (Nielsen, 2021). Berdasarkan laporan dari Hootsuite (2023) dan Sprout Social (2022), Instagram terbukti sebagai media sosial paling efektif untuk promosi brand baru, terutama karena tingkat interaksi yang tinggi dan dominasi pengguna dari Gen Z dan Milenial. Visual storytelling melalui fitur Reels dan Stories sangat cocok untuk memperkenalkan aplikasi Dara secara emosional dan relevan, sejalan dengan misi perlindungan dan pemberdayaan perempuan yang dibawa aplikasi ini. (Hootsuite Blog, 2025) (Sproutsocial, 2025)

BAB III

METODOLOGI DESAIN 3.1 Sistematika Perancangan Gambar 3.1 Sistematika Perancangan DnD

Sistematika perancangan antarmuka pengguna dengan menggunakan pendekatan Define and Design (DnD). Pendekatan ini terdiri dari dua tahap utama: 1. Define: Tahap pertama berfokus pada pemahaman masalah dan kebutuhan pengguna melalui riset, wawancara, dan observasi. Pada tahap ini, informasi yang terkumpul digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang harus diselesaikan serta menentukan apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Langkah-langkah dalam tahap ini termasuk pengumpulan data, analisis data pengguna, analisis pesaing, penentuan konsep rancangan, dan pemilihan jenis media yang sesuai. 2. Design: Tahap kedua adalah merancang solusi berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan. Desainer membuat sitemap, user flow, wireframes, dan desain berfidelity tinggi (Hi-Fi) yang akan diuji dan dievaluasi berdasarkan umpan balik pengguna. Pengujian kegunaan juga dilakukan untuk memastikan desain sesuai dengan

harapan pengguna. Dengan pendekatan DnD ini, desain dan pengembangan dilakukan secara iteratif untuk menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif dan mudah dipahami, yang selaras dengan filosofi Norman (1990) dalam bukunya "The Design of Everyday Things". Pendekatan ini membantu merancang

aplikasi yang fungsional dan dapat diuji melalui umpan balik dari pengguna. 3.2 Teknik Pengumpulan Data Data dikumpulkan menggunakan metode kualitatif. Moleong menyatakan penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengungkap pemahaman mendalam tentang fenomena sosial dengan cara mengeksplorasi pengalaman hidup, persepsi, serta pandangan orang-orang yang menjadi subjek penelitian. Penelitian ini berfokus pada cara individu yang terlibat dalam suatu peristiwa atau situasi mengartikan dan memahami pengalaman tersebut, dengan menekankan sudut pandang orang yang langsung terlibat. (Moleong, 2007). Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan beberapa langkah berikut: 1. **7 Studi Literatur**

Peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber penelitian ilmiah, seperti jurnal, buku, dan artikel, sebagai dasar untuk menyusun perancangan penelitian ini.

Sumber-sumber tersebut menjadi landasan utama dalam penelitian ini untuk memahami isu-isu kekerasan wanita, cara menangani, UI, dan berbagai aspek lainnya. **8 2.**

Wawancara Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung antara peneliti dan responden, untuk mendapatkan data yang mendalam.

Fokus: Wawancara digunakan untuk mendapatkan data yang lebih mendalam dan kaya makna, terutama dalam penelitian kualitatif yang membutuhkan pemahaman subyektif dari responden. (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2017). Peneliti melakukan wawancara dengan narasumber ketua satgas PPKPT (Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Perguruan Tinggi) Universitas Pembangunan Jaya, yang berpengalaman dalam bidang pencegahan dan penanganan kekerasan dilakukan secara offline untuk mengetahui proses dan cara narasumber menangani kasus. Serta wawancara dengan Digital Product Manager yang telah memiliki pengalaman tentang perancangan UI/UX aplikasi supaya penulis mengetahui perancangan UI/UX yang baik untuk pengguna. Peneliti juga mewawancarai pengguna yang sering

pergi sendirian menggunakan transportasi umum. 3. Observasi Observasi dilakukan dengan analisa pesaing yaitu mengamati aplikasi keamanan dan perlindungan yang telah ada saat ini, seperti Life bSafe dan iSharing, yang menjadi fokus penelitian, serta analisa aplikasi dengan desain terbaik untuk di breakdown isinya, seperti strukturnya, flow-nya, sampai visualnya. Melalui studi tersebut, diperoleh gambaran mengenai fitur-fitur yang dibutuhkan pengguna dalam situasi yang membutuhkan keamanan dan perlindungan.

3.3 Hasil Pengumpulan Data

3.3.1 Wawancara 1. Wawancara

Ketua Satgas Korban Pelecehan Proses wawancara yang dilakukan dengan narasumber mengenai pemahaman tentang perlindungan wanita dan proses penanganannya dilakukan secara offline. Narasumber pertama bernama Maria Jane Tienoviani Simanjuntak, S.Psi., M.Psi., merupakan psikolog serta ketua satgas PPKPT (Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Perguruan Tinggi) UPJ. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 11 Maret 2024 pada pukul 15:00 WIB. Hasil wawancara:

- Pencegahan dan Pembuktian Kasus Sebelum merancang aplikasi, sangat penting untuk menentukan langkah- langkah pencegahan dan memastikan bukti yang kuat, seperti gestur atau suara korban, agar laporan kekerasan dapat dipertanggungjawabkan dan efektif.
- Fitur yang Membuat Korban Tenang Aplikasi harus memiliki fitur yang memberikan rasa aman kepada korban, seperti opsi untuk melapor dengan anonimitas, serta akses mudah ke bantuan hukum atau konseling.
- Meningkatkan Kesadaran Korban untuk Melapor Aplikasi harus dirancang untuk memotivasi korban melaporkan kekerasan yang dialami dengan memberikan panduan yang jelas, mudah dipahami, dan memberi rasa aman untuk melapor tanpa takut akan pembalasan atau stigma sosial.
- Abuse of Power Abuse of power, baik fisik maupun seksual, dapat sangat merusak bagi korban. Aplikasi harus memberikan ruang aman bagi korban untuk melaporkan kekerasan yang dialami, dengan kemudahan dalam proses pelaporan.
- Desain Aplikasi yang Profesional Desain aplikasi harus profesional, sederhana, dan tidak terlalu banyak visual yang bisa menambah kecemasan korban. Fokus desain harus pada penyampaian informasi yang jelas dan



mudah dipahami oleh pengguna. f. Bukti Konkret Aplikasi harus menyediakan fitur untuk mengumpulkan bukti konkret, seperti rekaman suara, foto, atau video, untuk memastikan laporan yang dibuat memiliki kekuatan hukum yang cukup. g. Komunitas Tempat Diskusi Komunitas dapat berfungsi sebagai tempat dukungan bagi korban, namun jika tidak dikelola dengan benar, bisa menjadi tidak aman. Percakapan dalam komunitas harus dijaga kerahasiaannya untuk menghindari kebocoran data yang merugikan korban. h. Pengaruh Warna dalam Desain Aplikasi Warna dalam aplikasi memiliki pengaruh besar terhadap perasaan korban. Warna yang menenangkan dapat membuat korban merasa lebih aman, sedangkan warna merah bisa digunakan untuk peringatan atau alert. i. Pentingnya Memperhatikan UU Terkait Aplikasi perlindungan terhadap perempuan korban kekerasan seksual harus mematuhi Undang-Undang (UU) Kekerasan Seksual dan UU Ketenagakerjaan untuk memastikan hak-hak korban terlindungi, terutama di tempat kerja. j. Jenis Tempat Kerja Memahami jenis tempat kerja korban, apakah formal atau non-formal, penting untuk menyesuaikan aplikasi dengan regulasi dan prosedur yang berlaku di masing-masing tempat kerja. k. Tindakan Setelah Notifikasi Setelah korban menerima notifikasi dari aplikasi, langkah selanjutnya harus jelas, seperti memberi opsi untuk mencari jalan keluar lain atau mendapatkan bantuan dari pihak ketiga untuk memastikan korban tidak merasa terjebak. l. Hotline Daerah dan Lembaga Pengaduan Aplikasi harus menyertakan hotline lokal yang terhubung dengan lembaga seperti Unit Pelaksana Teknis Daerah Perlindungan Perempuan dan Anak (UPTD PPA) untuk memberikan dukungan lebih lanjut dan membantu korban melapor dengan aman. 2. Wawancara UI/UX Proses wawancara yang dilakukan dengan narasumber mengenai pemahaman perancangan UI/UX aplikasi yang baik untuk pengguna dilakukan secara online melalui Zoom. Narasumber bernama Karabinar Dwika, merupakan Digital Product Manager. Hasil wawancara : a. Pemahaman UI/UX: Untuk membuat UI/UX yang baik, penting untuk mengikuti kebutuhan pengguna agar aplikasi dapat memenuhi harapan mereka. b. Metode Pembuatannya: Metode yang baik untuk perancangan UI/UX adalah dengan



menggunakan pendekatan (DnD), yang mencakup langkah- langkah terstruktur untuk menciptakan aplikasi yang efektif, pendekatan ini jarang sekali ada yang tahu padahal sangat simpel dan powerfull. c. Jenis Aplikasi: Ada berbagai jenis aplikasi, ada yang digunakan setiap saat dan ada juga yang hanya digunakan saat dibutuhkan atau dalam situasi darurat, seperti Google, yang meskipun sangat terkenal dan powerful, tetapi hanya digunakan ketika diperlukan saja. 3. Wawancara Wanita Pengguna Transportasi Umum (User Persona) Berdasarkan hasil wawancara dengan Keisha Khairunnisa, seorang pekerja kantoran berusia 25 tahun yang menggunakan transportasi umum seperti KRL dan ojek online setiap hari, ditemukan bahwa Keisha Khairunnisa sering merasa tidak aman saat pulang malam. Ia pernah mengalami catcalling dan didekati orang asing di stasiun, yang menjadi pain point utama dalam perjalanannya. Untuk itu, Keisha Khairunnisa membutuhkan fitur-fitur seperti share location real-time, panic button yang cepat diakses, laporan insiden yang bisa disimpan dan dikirim otomatis, serta peringatan saat keluar dari rute aman. Tingkat literasi teknologi yang menengah, Keisha Khairunnisa familiar dengan aplikasi seperti Gojek, WhatsApp, dan Google Maps. Tujuannya adalah untuk merasa lebih tenang selama perjalanan dan tahu ada sistem pendukung yang dapat membantu ketika menghadapi ancaman. 3.3.2 Aplikasi Perlindungan Perempuan Analisa Pesaing dilakukan dengan mengamati aplikasi keamanan dan perlindungan yang telah ada saat ini, seperti bSafe dan Waze. Menganalisa fitur-fitur yang dibutuhkan pengguna dalam situasi yang membutuhkan keamanan dan perlindungan. a. bSafe Dalam pengembangan 'Dara', kami mengidentifikasi bSafe yang berasal dari norwegia sebagai tolak ukur utama di industri aplikasi keamanan. Dengan menganalisis kekuatan visual dan kelemahan fungsional mereka, kita dapat merumuskan strategi diferensiasi yang jelas dan memastikan 'Dara' menawarkan solusi yang lebih unggul. bSafe menggunakan warna ungu yang unik, logo yang bersahabat (dengan ikon hati), dan tagline emosional "Never walk alone" menciptakan identitas yang peduli dan berkualitas tinggi. Meskipun kuat secara visual, bSafe

memiliki beberapa kelemahan dari sisi pengalaman pengguna (UX) yang membuka peluang strategis bagi "Dara". Analisis Visual bSafe : VisualWarna Tata Letak Tipografi Minimalis dan fungsional, fokus pada utility dalam situasi darurat. Warna primer : Ungu Sangat jelas tombol SOS sebagai titik fokus utama. Sans-serif sederhana (kemungkinan Roboto atau sejenis). Analisis Fitur Halaman Alur Visual Fitur Alur Home Screen Saat selesai login/sign in, langsung muncul tampilan homescreen, terdapat maps sebagai tampilan yang menonjol dan tombol SOS, selain itu terdapat 4 tombol lain. Halaman SOS Tampilan saat tombol SOS diklik, auto recording dan streaming langsung ke guardian. Dan terdapat tombol Stop untuk mengakhiri streaming dan mematikan tombol SOS. Saat user mengaktifkan tombol alarm (SOS) akan muncul notif di guardian (teman) Saat tombol Follow me diklik akan langsung diarahkan ke pesan diponsel karena diaplikasi tidak ada fitur pesan, lalu link untuk membuka aplikasi akan dikirim ke guardian. Saat tombol Fake Call diklik halam yang pertama muncul adalah schedule berapa lama lagi panggilan telpon akan dimulai, kitab isa mengaturnya sendiri, lalu setelah waktu yang sudah ditentukan akan muncul nada derin dan halaman seperti telpon dengan seseorang tanpa suara yang menelepon. Tombol I'm Here saat diklik akan diarahkan langsung ke aplikasi pesan di ponsel, dan mengirimkan Lokasi berbasis google maps. Guardian akan menerima notifikasi saat user mengirimkan Lokasi terkini. Tampilan saat tombol Timer di klik akan mengirim alarm darurat ke guardian. Tampilan Guardian yang menerima alarm darurat. Analisis Kekurangan bSafe 1. Semua fitur darurat di bSafe (seperti tombol SOS, Timer Alarm, Follow Me) harus diaktifkan secara manual oleh pengguna. 2. Aplikasi tidak bisa mendeteksi secara otomatis jika pengguna masuk atau keluar dari area tertentu (seperti rumah, kampus, atau kantor). 3. Tidak ada mode grup atau circle seperti "Keluarga" atau "Tim kerja" yang bisa memantau satu sama lain dalam satu tempat. 4. Tidak terhubung langsung ke pihak resmi seperti 110 (Polisi), 119 (Ambulan), atau layanan darurat lokal lainnya. 5. Tampilan aplikasi dan alur



penggunaan kurang ramah bagi pengguna lansia atau penyandang disabilitas.

Analisis Kekurangan bSafe 1. Dalam situasi berbahaya, seperti panik, ketakutan, atau saat diserang, pengguna belum tentu sempat membuka aplikasi dan menekan tombol. 2. Tidak ada fitur otomatis seperti deteksi suara teriakan, guncangan keras, atau jatuh tiba-tiba. 3. Tidak ada sistem peringatan otomatis saat pengguna keluar dari zona aman atau tidak tiba di tempat tujuan. 4. Semua harus diatur secara manual, seperti nyalakan Follow Me " setiap kali jalan. 5. Semua pertolongan bergantung pada guardian pribadi. 6. Kalau mereka tidak merespons, tidak ada jalur bantuan resmi. 7. Kurang cocok untuk situasi darurat serius yang butuh petugas profesional. 8. Huruf dan tombol kecil → sulit dibaca oleh pengguna dengan gangguan penglihatan. 9. Tidak ada fitur perintah suara, navigasi suara, atau mode aksesibilitas. 10. Tidak ada integrasi dengan wearable device (seperti jam pintar atau panic button fisik).

Solusi Inovasi 1. Fitur Auto-SOS / Smart Detection Gunakan sensor ponsel (accelerometer, mikrofon) untuk mendeteksi: Guncangan keras → jatuh atau dorongan, Teriakan → suara frekuensi tinggi, Ponsel ditarik paksa → gerakan cepat + ponsel terkunci, Jika terdeteksi → aktifkan SOS otomatis atau beri opsi batalkan dalam 5 detik. 2. Tambahkan Fitur Geofencing Otomatis Pengguna bisa menandai lokasi penting: rumah, kantor, kampus, dll. Aplikasi akan kirim notifikasi otomatis jika pengguna tidak sampai tujuan dalam waktu tertentu. Kirim alert jika pengguna keluar dari zona aman pada jam yang tidak biasa. 3. Group Mode / Circle Mode Solusi "Safe Circle" atau Komunitas Kepercayaan Buat 1 grup dengan anggota keluarga, teman kantor, teman kos, dsb. Dalam grup, bisa lihat lokasi semua anggota, kirim "check-in otomatis saat sampai tempat, Chat + update kondisi. 4. Integrasi Pihak Resmi (Polisi / Damkar) Tombol SOS Langsung Terhubung ke 110/112 Tambahkan fitur "lapor instansi resmi" selain ke Guardian pribadi. Integrasikan dengan layanan darurat lokal 110 → Polisi, 112 → Damkar (jika terjebak/dipaksa masuk ruangan). Tambahkan opsi shared location + rekaman suara dikirim ke database laporan

n darurat. b. Waze Waze adalah aplikasi navigasi berbasis GPS yang dikembangkan oleh Waze Mobile, sebuah perusahaan yang didirikan pada tahun 2008 oleh Aharon Horwitz, Amir Shinar, dan Erez Kalman di Israel. Aplikasi ini menggunakan data pengguna untuk memberikan pembaruan terkini tentang kondisi jalan. Fitur utamanya adalah berbasis komunitas, di mana pengguna saling berbagi informasi mengenai kemacetan, kecelakaan, pengalihan arus, batas kecepatan, dan penutupan jalan. Pada tahun 2013, Google mengakuisisi Waze seharga \$1,1 miliar, dan aplikasi ini tetap beroperasi dengan nama Waze di bawah pengelolaan Google. 5 Hingga kini, Waze menjadi salah satu aplikasi navigasi yang banyak digunakan di seluruh dunia. Waze memungkinkan pengguna merencanakan rute perjalanan dengan memanfaatkan pembaruan lalu lintas secara real-time. Aplikasi ini membantu penggunanya menghindari kemacetan dan memilih rute tercepat berdasarkan kondisi terkini. Analisis fitur bSafe :

1. Halaman Utama Pengguna membuka aplikasi dan langsung dihadapkan dengan layar utama yang menunjukkan peta interaktif serta tombol pencarian tujuan.
2. Mencari Tujuan Pengguna dapat memasukkan alamat atau nama tempat di kotak pencarian. Aplikasi akan menampilkan beberapa pilihan tujuan berdasarkan lokasi atau nama yang dimasukkan.
3. Pemilihan Rute Setelah tujuan ditentukan, Waze akan menampilkan beberapa pilihan rute dengan estimasi waktu tempuh dan informasi tentang kondisi jalan (kemacetan, kecelakaan, dll). Pengguna dapat memilih rute yang diinginkan.
4. Navigasi Setelah memilih rute, aplikasi akan memberikan panduan navigasi dengan petunjuk suara dan visual secara real-time, termasuk pemberitahuan mengenai perubahan rute akibat kemacetan atau kondisi jalan.
5. Laporan Kondisi Jalan Selama perjalanan, pengguna dapat melaporkan kondisi jalan yang sedang dihadapi, seperti kecelakaan, kemacetan, atau jebakan polisi. Laporan ini akan diperbarui di peta dan dibagikan dengan pengguna lain.
6. Tiba di Tujuan Setelah sampai di tujuan, Waze akan memberi tahu pengguna bahwa mereka telah mencapai tujuan dan memberikan informasi tambahan jika ada tempat parkir di sekitar.

3.3.3 Pihak Berkepentingan Dalam kasus yang berkaitan dengan

perempuan, seperti kekerasan atau pelecehan, terdapat sejumlah lembaga yang dapat dihubungi untuk mendapatkan bantuan, seperti LBH APIK, pihak kepolisian, maupun layanan darurat lainnya seperti pemadam kebakaran, tergantung pada situasi yang dihadapi. 1. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI (KPPPA) adalah lembaga pemerintah yang bertanggung jawab untuk memperjuangkan hak-hak perempuan dan anak, serta mengatasi berbagai bentuk diskriminasi dan kekerasan, termasuk pelecehan seksual. Kementerian ini bekerja untuk meningkatkan kesetaraan gender melalui kebijakan, program, dan advokasi yang berfokus pada pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak. Dalam menghadapi pelecehan seksual, KPPPA menyediakan berbagai saluran pelaporan, melibatkan lembaga bantuan hukum, serta melakukan pendidikan dan sosialisasi mengenai hak-hak perempuan. Mereka juga berkolaborasi dengan berbagai pihak untuk menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung korban dalam pemulihan, termasuk melalui penyuluhan, pendampingan psikologis, dan pendampingan hukum untuk memastikan bahwa pelaku kekerasan dapat diproses secara hukum. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI menjadi mitra strategis yang mendukung implementasi dan advokasi solusi perlindungan digital bagi perempuan pekerja, khususnya dalam menangani isu pelecehan seksual. Kerja sama dengan kementerian ini memastikan keselarasan dengan kebijakan nasional terkait kesetaraan gender dan perlindungan perempuan, sekaligus menciptakan lingkungan yang lebih aman bagi perempuan di tempat kerja maupun ruang publik. 1 2.

LBH APIK (Lembaga Bantuan Hukum Asosiasi Perempuan Indonesia untuk Keadilan Asosiasi LBH APIK (Lembaga Bantuan Hukum Asosiasi Perempuan Indonesia untuk Keadilan) Indonesia, yang dibentuk pada 1995, mengkoordinasi 18 kantor LBH APIK di seluruh Indonesia. Tujuannya adalah menciptakan masyarakat yang adil dan setara antara perempuan dan laki-laki dalam berbagai aspek kehidupan. LBH APIK memberikan bantuan hukum kepada perempuan dan kelompok rentan dengan prinsip keadilan, kesetaraan, dan kemandirian, serta menerapkan konsep Bantuan Hukum Struktural Berbasis Gender (BHGS). (LBH



APIK Indonesia, n.d.) Korban dapat melaporkan kasus kekerasan ke LBH APIK melalui email, WhatsApp, konsultasi langsung ke kantor cabang terdekat, atau datang langsung ke kantor LBH APIK Jakarta pada hari kerja. LBH APIK dijadikan mitra LSM karena memiliki banyak titik kantor di Indonesia, sehingga memudahkan pelaporan per wilayah/daerah di Indonesia.

2. Polisi Layanan 110 merupakan layanan darurat bebas pulsa yang disediakan oleh Kepolisian Republik Indonesia (Polri) untuk menerima laporan masyarakat selama 24 jam. Proses penanganan laporan melalui 110 secara umum meliputi tahapan berikut. Panggilan Masuk Masyarakat menghubungi 110 melalui telepon seluler atau rumah tanpa dikenakan biaya. Panggilan secara otomatis dialihkan ke Command Center Polri terdekat berdasarkan lokasi. Respon Operator Petugas Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) akan menjawab dan menggali informasi dasar seperti nama pelapor, lokasi, waktu kejadian, serta jenis kasus yang dilaporkan.

Pelapor dapat bersifat anonim, khususnya dalam kasus sensitif seperti kekerasan atau pelecehan seksual. Pencatatan dan Analisis Lokasi Informasi laporan dicatat dalam sistem, kemudian dipetakan berdasarkan lokasi yang disebutkan atau melalui pelacakan BTS provider. Koordinasi Lanjutan Laporan diteruskan ke unit kepolisian yang sesuai, seperti Unit Patroli, Reskrim, Lalu Lintas, atau Unit Perlindungan Perempuan dan Anak (PPA) tergantung jenis kejadian. Tindak Lanjut di Lapangan Jika diperlukan, personel akan segera dikirim ke lokasi kejadian. Pelapor juga dapat diminta memberikan keterangan tambahan atau bukti pendukung untuk proses selanjutnya. Kerahasiaan Terjamin Polri menjamin kerahasiaan identitas pelapor dan mendorong pelaporan tanpa rasa takut terhadap stigma sosial. 3. Damkar Dinas Pemadam Kebakaran dan Penyelamatan (Damkar) dikenal sebagai lembaga penanganan kebakaran, namun juga berperan dalam situasi darurat non-kebakaran, seperti evakuasi korban dari ruang sempit, tempat tinggi, atau lokasi berbahaya. Dalam konteks kekerasan terhadap perempuan, Damkar dapat membantu ketika korban terjebak atau membutuhkan evakuasi cepat. Meski demikian, Damkar tidak memiliki wewenang menangani aspek hukum



kekerasan atau pelecehan seksual. Wewenang tersebut berada pada kepolisian, sebagaimana diatur dalam UU No. 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, yang memberi kewenangan penuh kepada polisi untuk menerima laporan, menyelidiki, dan menangani tindak pidana. Karena itu, kolaborasi Damkar, kepolisian, layanan medis, dan bantuan hukum sangat penting, agar korban mendapatkan penanganan cepat, aman, dan sesuai hukum.

4. Komnas Perempuan Meskipun Komnas Perempuan berperan penting sebagai lembaga nasional yang fokus pada perlindungan hak-hak perempuan, terutama dalam kasus kekerasan berbasis gender, namun dalam konteks perancangan aplikasi ini, penulis tidak menjadikan Komnas Perempuan sebagai rujukan utama untuk layanan pengaduan langsung. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan wewenang Komnas Perempuan dalam penegakan hukum serta prosedur pengaduan yang cenderung memerlukan waktu dan proses yang cukup panjang.

Berdasarkan hasil riset yang penulis lakukan, pengisian formulir pengaduan di Komnas Perempuan sangat panjang dan memerlukan banyak detail, sehingga kurang ideal jika diterapkan dalam kondisi darurat yang membutuhkan respons cepat. Sebaliknya, penulis memilih untuk merujuk pada LBH APIK (Lembaga Bantuan Hukum Asosiasi Perempuan Indonesia untuk Keadilan) sebagai mitra pengaduan utama dalam desain aplikasi, karena lembaga ini memiliki pengalaman langsung dalam pendampingan hukum perempuan korban kekerasan, memberikan layanan bantuan hukum secara cepat, serta aktif dalam menangani kasus di lapangan secara langsung. Dengan pendekatan yang lebih praktis dan responsif, LBH APIK dinilai lebih sesuai dengan kebutuhan aplikasi yang dirancang untuk merespons situasi darurat dan kebutuhan hukum secara cepat dan tepat.

3.4 Kesimpulan Analisis Perancangan prototipe aplikasi perlindungan wanita ini dilandasi oleh tingginya kasus kekerasan terhadap perempuan di ruang publik dan tempat kerja.

Berdasarkan wawancara dengan pakar psikologi, UI/UX, serta pengguna transportasi umum, ditemukan kebutuhan akan aplikasi yang aman, mudah digunakan, dan responsif dalam situasi darurat. Desain aplikasi menekankan pada fitur-fitur penting seperti panic button, share location real-time,

pelaporan anonim, rekaman bukti konkret, hingga panduan bertindak pasca-kejadian. Visual aplikasi dibuat sederhana dan menenangkan, serta mendukung pengguna dengan tingkat literasi teknologi menengah. Analisis terhadap aplikasi pesaing (bSafe) menunjukkan adanya kekurangan pada sistem otomatisasi dan koneksi ke pihak resmi. Oleh karena itu, aplikasi ini dikembangkan dengan fitur auto-SOS, geofencing, komunitas terpercaya (circle mode), serta integrasi langsung ke layanan darurat resmi seperti 110, 119, dan 112. Dari sisi lembaga pendukung, LBH APIK dipilih sebagai mitra utama karena mampu memberikan bantuan hukum secara cepat dan langsung, berbeda dengan Komnas Perempuan yang lebih berperan sebagai wadah advokasi dengan proses pelaporan yang panjang. Kolaborasi antar lembaga seperti polisi, Damkar, dan UPTD PPA juga menjadi elemen penting dalam merespons kondisi darurat secara komprehensif. Dengan pendekatan holistik ini, aplikasi dirancang untuk tidak hanya menangani kejadian saat terjadi, tetapi juga membantu pencegahan dan pemulihan pasca-kejadian, sehingga mampu menjadi solusi perlindungan digital yang nyata dan berkelanjutan bagi perempuan. BAB IV STRATEGI KREATIF 4.1 Konsep Perancangan Konsep perancangan aplikasi mobile perlindungan wanita “Dara (Darurat Aman, Respons Aktif”, difokuskan pada penyusunan media digital berbasis perlindungan dan pemberdayaan yang dirancang secara khusus untuk wanita karier usia 25–40 tahun yang sering bepergian atau berangkat bekerja sendirian di ruang publik. Aplikasi ini dikembangkan tidak hanya sebagai alat bantu darurat, tetapi juga sebagai pendamping digital yang memberikan rasa aman, tenang, dan kendali penuh atas keselamatan pribadi, melalui sistem penanganan situasi yang dibagi ke dalam tiga fase utama, sebelum, saat, dan sesudah kejadian. Konsep utama dari perancangan ini adalah penerapan fitur perlindungan “sebelum kejadian, saat kejadian, dan setelah kejadian” dikemas dalam konsep “Tenang dan Aman, Kapan Pun, Di Mana Pun”, di mana pengguna tidak hanya mengaktifkan fitur digital, tetapi juga merasa secara emosional didampingi dan diberdayakan dalam menghadapi potensi kekerasan atau



pelecehan. Fitur-fitur yang dirancang seperti share location, tombol panik dan whistle, serta rekam video/audio otomatis bekerja secara responsif di situasi darurat, sementara dukungan konsultasi psikologis dan pelaporan resmi hadir sebagai bentuk perlindungan holistik. Gambar 4. 1 Bagan Konsep Utama Berdasarkan temuan dari wawancara, banyak wanita merasa khawatir bepergian sendiri, terutama malam hari. Pengguna membutuhkan fitur yang cepat diakses dalam situasi mendesak, seperti tombol panik dan pelacakan lokasi. Aplikasi ini mempunyai sistem perlindungan berbasis tiga fase, sebelum kejadian, saat kejadian, dan sesudah kejadian, yang juga merupakan hasil dari wawasan lapangan dan pendekatan (DnD). Setiap fitur dirancang dengan mengacu pada prinsip UI/UX, seperti visibilitas, kemudahan akses, umpan balik langsung, serta penggunaan elemen visual yang menenangkan dan familiar. Misalnya, warna hijau dipilih karena memberikan rasa aman dan stabilitas emosi.

4.2 Analisis SWOT Analisis

SWOT ini menunjukkan kekuatan aplikasi dalam fitur keamanan dan pendekatan holistik, namun menghadapi kelemahan ketergantungan pada internet dan laporan pengguna, serta peluang kolaborasi dengan aplikasi navigasi dan dukungan komunitas, sementara ancaman datang dari pesaing dan isu privasi data, yang dapat diatasi dengan strategi seperti pengembangan fitur keamanan unik dan edukasi pengguna.

4.3 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini didasarkan pada urgensi menciptakan pengalaman digital yang inklusif, responsif, dan relevan bagi perempuan yang membutuhkan rasa aman saat bepergian sendiri. Perempuan sebagai pengguna utama aplikasi memiliki kebutuhan khusus terhadap rasa aman, kecepatan akses bantuan, serta dukungan emosional dalam kondisi genting. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan dalam aplikasi ini tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga bersifat empatik dan fungsional. Aplikasi ini diberi nama DARA, akronim dari Darurat? Aman, Respons Cepat ", yang dirancang sebagai representasi dari sistem perlindungan digital yang proaktif dan terpercaya. Nama ini mencerminkan tiga hal penting, kemudahan dalam diingat, kedekatan secara

emosional, dan kekuatan dalam makna. DARA juga secara fonetik memberi kesan lembut namun kuat, sebuah karakteristik penting dalam pendekatan desain yang ditujukan untuk perempuan. Fitur-fitur utama dalam aplikasi mencakup tombol panik, pelacakan lokasi, pelaporan langsung ke pihak berwajib (LBH Apik dan Kepolisian), konsultasi dengan dokter psikolog, serta forum komunitas yang mendukung interaksi aman antar pengguna. Semua fitur ini dirancang dengan pertimbangan kebutuhan nyata yang dihadapi perempuan di ruang publik dan dari hasil analisis wawancara dan studi literatur. Desain antarmuka menggunakan pendekatan yang ramah pengguna, dengan font geometris sans-serif Outfit " yang memiliki bentuk huruf bersih, simetris, dan keterbacaan tinggi di berbagai ukuran. Penggunaan font ini bertujuan menciptakan tampilan profesional sekaligus nyaman dilihat dalam durasi panjang. Elemen visual seperti warna, ikon, dan ilustrasi juga dipilih untuk menyampaikan rasa aman, tenang, dan dapat diandalkan tanpa mengorbankan estetika. Konsep ini lahir dari permasalahan utama yang dijelaskan dalam bab sebelumnya, yaitu tingginya risiko kekerasan terhadap perempuan di ruang publik dan terbatasnya akses terhadap perlindungan digital yang menyeluruh. Dengan memadukan teknologi, pendekatan desain empatik, serta fitur yang terintegrasi, aplikasi DARA diharapkan mampu menjadi solusi nyata dan relevan dalam upaya perlindungan perempuan secara digital dan aktif. Visual identitas dan elemen UI juga dirancang untuk memperkuat pesan kepercayaan diri, keamanan, dan solidaritas antar perempuan. Dengan strategi ini, komunikasi tidak hanya disampaikan melalui teks dan fitur, tetapi juga melalui pengalaman visual dan interaksi yang mendukung keterlibatan emosional serta rasa percaya pengguna terhadap aplikasi.

4.4 Strategi Media Perencanaan event launching aplikasi Dar "

akan diawali dengan pre-event yang melibatkan sosialisasi kepada calon pengguna dan pihak-pihak terkait seperti perusahaan, komunitas perempuan, dan lembaga sosial. Pre-event ini dilakukan melalui konten feeds di Instagram yang menampilkan informasi mengenai manfaat aplikasi dan pentingnya perlindungan digital terhadap perempuan pekerja. Konten tersebut akan

dirancang dengan desain visual yang menarik dan informatif untuk membangun kesadaran, dengan tujuan menarik perhatian audiens yang lebih muda dan aktif secara digital. Selain itu, roadshow di beberapa kota besar juga akan dilakukan untuk memberikan demo aplikasi secara langsung kepada pengguna potensial. Pada saat event launching, aplikasi Dar " akan diluncurkan secara resmi dengan acara yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan seperti influencer, aktivis perempuan, dan lembaga pemerintah yang mendukung perlindungan terhadap perempuan seperti Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI, Lembaga Bantuan Hukum Asosiasi Perempuan Indonesia untuk Keadilan, dan Polisi . Acara ini bisa dilakukan secara hybrid, dengan sesi langsung dan virtual, untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Setelah acara, post-event akan difokuskan pada evaluasi dan umpan balik pengguna, melalui survei online dan interaksi di media sosial untuk mengetahui pengalaman dan tingkat kepuasan. Selain itu, fitur-fitur baru akan diluncurkan berdasarkan masukan yang diterima selama post-event untuk memastikan aplikasi tetap relevan dan terus berkembang. 4.5 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning 1.

Segmentasi Segmentasi pasar aplikasi ini dibagi berdasarkan karakteristik demografis, geografis, psikografis, dan perilaku. Secara demografis, target utama adalah perempuan usia 25–40 tahun—kelompok yang rentan mengalami kekerasan berbasis gender, khususnya di ruang publik dan tempat kerja. Secara geografis, aplikasi menasar perempuan yang tinggal di wilayah perkotaan dengan tingkat mobilitas tinggi dan risiko pelecehan seksual yang lebih besar. Dari sisi psikografis, targetnya adalah perempuan yang memiliki kesadaran tinggi terhadap isu keselamatan pribadi, memahami hak-haknya, dan terbuka terhadap solusi digital. Secara perilaku, aplikasi ini ditujukan untuk pengguna aktif teknologi yang cenderung menggunakan platform digital untuk melapor, demi menghindari stigma sosial dan potensi pembalasan. 2. Targeting Berdasarkan segmentasi tersebut, target pasar untuk aplikasi ini adalah perempuan usia 25-40 tahun yang aktif bekerja baik formal maupun non formal dan sering bepergian sendiri, menggunakan transportasi umum,



yang membutuhkan teman perjalanan yang aman dan terpercaya, serta perempuan yang bekerja di lingkungan yang berisiko tinggi terhadap kekerasan seksual, baik di sektor publik, perusahaan, atau tempat kerja lainnya, yang memiliki akses terbatas untuk melaporkan kekerasan dengan cara tradisional, dan sangat membutuhkan perlindungan digital yang dapat diakses dengan mudah, cepat, dan aman. 3. Positioning Posisi aplikasi ini adalah solusi perlindungan digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja untuk perempuan yang menghadapi ancaman kekerasan seksual di ruang publik dan tempat kerja. Aplikasi ini akan dihadirkan sebagai alat empatik, mudah digunakan, dan aman. 4.6 Strategi Keberlanjutan Untuk mendukung keberlanjutan dan pengembangan platform DARA ini sebagai aplikasi perlindungan digital bagi perempuan, diterapkan strategi keberlanjutan yang tidak hanya berfokus pada keuntungan, tetapi juga pada pemberian nilai tambah bagi pengguna. Strategi ini dirancang untuk menjangkau berbagai kebutuhan pengguna melalui model berlangganan (membership) yang fleksibel dan berbasis fitur privasi. Dengan pendekatan ini, pengguna tetap dapat mengakses fungsi inti secara gratis, sementara fitur tambahan yang mendukung kontrol lebih besar atas privasi dan personalisasi tersedia dalam versi premium. Adapun bentuk strategi keberlanjutan yang digunakan adalah sebagai berikut: 1. Dara+ Premium Membership paket Dara+ Premium selama sebulan seharga Rp 35.000, menawarkan paket dengan fitur seperti unlimited melihat profil orang lain, unlimited melihat pengunjung profil dan lokasi terkini, akses riwayat lokasi selama 30 hari, langganan konsultasi dokter selama sebulan, serta kemampuan mengirim lokasi ke lebih dari 5 orang. 2. Dara+ Gold Membership paket Dara+ Gold selama sebulan seharga Rp 25.000, menawarkan paket dengan fitur seperti unlimited melihat profil orang lain, unlimited melihat pengunjung profil dan lokasi terkini, akses riwayat lokasi selama 30 hari, serta kemampuan mengirim lokasi ke lebih dari 3 orang. 4.7 Proses Tahapan Perancangan Media Interaktif Desain Aplikasi Proses perancangan desain aplikasi perlindungan wanita “Dara

(Darurat Aman, Respons Aktif”, dilakukan secara bertahap melalui pendekatan desain interaktif yang berfokus pada kebutuhan wanita karier usia 25–40 tahun yang sering bepergian atau bekerja sendirian. Tahapan ini meliputi penyusunan data pengguna dan persona, pembuatan moodboard visual dan tone komunikasi, pengembangan konsep fitur berbasis tiga fase penanganan (sebelum, saat, dan sesudah kejadian), pemilihan warna, tipografi, dan gaya ilustrasi yang merepresentasikan karakter berani yang kuat, penyusunan user flow, sitemap, dan wireframe, serta dilanjutkan ke tahap pembuatan high fidelity prototype yang menggambarkan antarmuka aplikasi secara lengkap.

4.7.1 Persona User persona dibuat untuk menggambarkan karakter pengguna utama aplikasi yang akan dikembangkan, dengan tujuan untuk memahami lebih dalam mengenai kebutuhan, kebiasaan, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna. Keisha Khairunnisa, 25 tahun, seorang staff CRM Marketing yang tinggal di Jakarta Selatan, mewakili pengguna utama aplikasi ini. Keisha sering merasa tidak aman saat pulang malam, karena pernah mengalami catcalling dan didekati orang asing di stasiun. Ia menggunakan KRL dan ojek online untuk perjalanan sehari-hari, namun belum menemukan aplikasi yang dapat memberikan rasa aman secara real time. Keisha lebih sering menggunakan aplikasi seperti Gojek, WhatsApp, dan Google Maps untuk mendukung kegiatan sehari-harinya. Dari persona ini, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan aplikasi dengan fitur share location real time, panic button yang mudah diakses, dan peringatan saat keluar dari rute aman untuk memberikan rasa aman dan tenang selama perjalanan.

4.7.2 User Journey Map 4.7.3 User Flow 1.

Fitur Location User Flow ini menggambarkan alur penggunaan aplikasi Dara + dalam memastikan keamanan pengguna. Pengguna dapat merekam audio dan video, serta memeriksa lokasi aman terdekat. Aplikasi memberikan rute ke lokasi polisi terdekat atau jalur lancar yang bebas kemacetan, serta estimasi waktu tiba. Jika pengguna membutuhkan bantuan, tombol panik dapat digunakan untuk menghubungi lembaga terkait seperti polisi atau kontak darurat seperti keluarga atau teman. Kontak darurat akan memantau

perjalanan pengguna dan, jika diperlukan, mengunjungi lokasi atau menemani melalui panggilan dengan pantauan lokasi secara real-time, memastikan pengguna merasa aman. User flow ini menggambarkan alur interaksi pengguna dalam aplikasi, dimulai dari Kotak Masuk yang menampilkan pesan dari teman atau keluarga, yang kemudian dapat dilanjutkan dengan chatting atau panggilan. Selain itu, pengguna dapat melihat timeline aktivitas terbaru, posting foto atau teks, serta melakukan interaksi dengan like, komen, atau share terhadap postingan. Lihat timeline aktivitas terbaru, posting foto atau teks, serta melakukan interaksi dengan like, komen, atau share terhadap postingan orang lain.

2. Fitur Perlindungan

a. Bantuan Medis
Pilihan Dokter Psikolog/Umum, Pengguna dapat memilih dokter yang sesuai, baik psikolog untuk masalah emosional atau dokter umum untuk masalah kesehatan lainnya. Payment Setelah memilih dokter, pengguna melakukan pembayaran untuk mendapatkan layanan medis. Konsultasi Setelah pembayaran selesai, pengguna dapat melakukan konsultasi dengan dokter melalui platform aplikasi. Chat Konsultasi dilakukan melalui chat untuk komunikasi yang lebih praktis dan real-time. Merasa Ditemani & Diberi Solusi Setelah konsultasi, pengguna merasa didampingi dan mendapatkan solusi atas masalah yang dihadapi.

b. Lembaga Dukungan Pengguna dapat mengakses Lembaga Bantuan Hukum (LBH) Apik untuk mendapatkan bantuan hukum, terutama terkait dengan kasus kekerasan atau masalah hukum lainnya. Pengguna dapat menghubungi kontak lembaga bantuan hukum yang tersedia di daerah masing-masing untuk mendapatkan penanganan yang lebih dekat dan spesifik. Setelah menghubungi lembaga terkait, masalah atau permintaan bantuan hukum akan segera ditangani.

c. Kontak Darurat Aplikasi menyediakan daftar kontak darurat yang dapat langsung dihubungi, seperti keluarga, teman, atau layanan darurat yang relevan. Pengguna dapat memilih kontak yang sesuai dengan situasi darurat mereka untuk mendapatkan bantuan langsung.

3. Dara+ Alur Dara+ menunjukkan fitur tambahan untuk berkelanjutan terdapat Market untuk membeli kebutuhan wanita, top up e-money, top up e-wallet, mengisi pulsa, memberhsip pilihan paket berlangganan (Gold dan

Premium), Paket Dara+ Gold menawarkan akses dengan fitur dasar, sedangkan Dara+ Premium memberikan akses lebih lengkap dan eksklusif. 4.7.4 Sitema

p Dari hasil wawancara dengan ketua satgas PPKPT terbentuklah struktur fitur ini, aplikasi menyediakan ekosistem yang terintegrasi antara perlindungan, pelaporan, pendampingan, dan navigasi, menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif, responsif, dan proaktif terhadap isu keamanan sehari-hari. Sitemap aplikasi ini dirancang untuk memberikan alur navigasi yang menyeluruh dan terstruktur, yang terdiri dari lima kategori utama yaitu: Home Page, Lokasi, Perlindungan, Konsultasi & Lainnya, dan Authentication (Log in & Sign In). Masing-masing kategori memuat fitur-fitur yang saling mendukung dalam mendukung keamanan, kenyamanan, dan kebutuhan pengguna dalam situasi darurat maupun aktivitas sehari-hari. Home Page menjadi pusat akses utama menuju fitur-fitur penting, dimulai dengan proses Log in, Sign In, dan Konfirmasi Akses untuk memastikan keamanan data pengguna. Lokasi merupakan kategori inti yang mencakup fitur-fitur berbasis lokasi seperti Map Real-Time, Jalur Aman, Jalur Lancar, Tombol Panik, Check-in Lokasi, Inbox Komunitas & Pesan, hingga Pengaturan Lokasi, semuanya dirancang untuk membantu pengguna dalam pemantauan lokasi, navigasi aman, serta komunikasi dalam komunitas atau situasi darurat. Perlindungan menyediakan kanal khusus untuk Pelaporan ke Polisi/Komnas dan Darurat Kontak, dengan form pelaporan yang akan ditindaklanjuti langsung, mendukung pengguna dalam menghadapi tindak kekerasan atau pelecehan. Kategori Konsultasi & Lainnya menggabungkan layanan tambahan seperti konsultasi dengan dokter psikolog (PSI), keanggotaan Premium/Gold, serta fitur belanja seperti produk, keranjang, dan pembayaran, sehingga memperluas fungsi aplikasi dari keamanan ke arah kesejahteraan mental dan kebutuhan gaya hidup. Terakhir, seluruh fitur dilengkapi dengan pengaturan akun, notifikasi, location sharing, dan logout, yang memastikan pengguna memiliki kontrol penuh atas data dan preferensi mereka. Dara+ menyediakan market untuk pembelian barang kebutuhan wanita, bisa untuk top up emoney, top up e-wallet, dan top up pulsa, dibagian ini juga bisa



membeli paket berlangganan. 4.7.5 Moodboard Moodboard ini berfokus pada desain yang menciptakan pengalaman pengguna yang aman, nyaman, dan terpercaya dalam aplikasi Dara untuk perlindungan perjalanan. Dengan menggunakan palet warna Dominan Pink cerah dan tipografi yang jelas seperti Font Outfit, desain ini bertujuan untuk menyampaikan kesan kepercayaan dan kemudahan bagi pengguna. Elemen grafis yang sederhana namun modern, seperti ikon-ikon yang jelas dan ilustrasi yang ramah, mendukung tujuan untuk membuat pengguna merasa nyaman dan dilindungi saat menggunakan aplikasi Dara selama perjalanan mereka. Desain ini juga menekankan pentingnya transparansi dan kenyamanan visual agar pengguna merasa tenang saat berinteraksi dengan aplikasi. 4.7.6 Grid App Dalam merancang tampilan layout aplikasi Dara, penulis menerapkan format vertikal berbasis grid lima kolom guna membangun susunan antarmuka yang tertata, harmonis, dan mudah diakses oleh pengguna. Pendekatan grid ini memudahkan pengaturan elemen-elemen visual seperti ikon, teks, serta tombol agar tetap proporsional pada berbagai ukuran layar perangkat seluler. Selain itu, sistem grid juga berperan penting dalam menjaga keselarasan dan konsistensi desain di setiap halaman aplikasi. 4.7.7 Wireframe Setelah merumuskan struktur Sitemap dan alur pengguna melalui User Flow, penulis melanjutkan tahap perancangan dengan menyusun wireframe sebagai kerangka awal tampilan aplikasi. Wireframe berfungsi sebagai panduan visual untuk menempatkan elemen-elemen utama seperti fitur inti, tombol navigasi, ikon, serta komponen visual lainnya secara terstruktur. Dengan adanya wireframe, ide rancangan antarmuka dapat divisualisasikan lebih konkret sebelum masuk ke tahap desain visual final. Berikut adalah hasil perancangan wireframe aplikasi Dara yang telah dikembangkan oleh penulis. 4.7.8 Font Font yang digunakan untuk judul, subjudul dan isi perancangan desain aplikasi ini adalah Outfit, pilihan yang dipilih bukan hanya karena tampilannya yang bersih dan simetris dengan proporsi seimbang serta garis-garis lurus yang memberi kesan profesional, tetapi juga karena kemampuannya menjaga keterbacaan optimal pada berbagai ukuran berkat tinggi x yang ideal dan



spasi huruf yang proporsional menjadikannya font sans-serif geometris yang tidak hanya nyaman untuk teks panjang, tetapi juga efektif untuk elemen antarmuka pengguna seperti tombol dan label berkat kejelasan serta kesederhanaan bentuknya. Ukuran font disesuaikan untuk judul 32 pt, sub-judul 26 pt, dan untuk isi 16 pt, ukuran ini sudah disesuaikan dengan ketentuan untuk font yang ideal dalam pembuatan UI. d. Outfit Semi Bold (Judul & Sub Judul) e. Outfit Medium (Isi) 4.7.9 Color Pallet Pemilihan warna dalam perancangan aplikasi Dara (Darurat Aman, Respons Aktif) dilakukan secara strategis dengan mempertimbangkan karakter pengguna, konteks situasi darurat, serta nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh aplikasi ini. Warna pink dipilih sebagai warna utama karena mampu merepresentasikan empati, ketenangan, dan rasa aman tiga elemen emosional yang krusial dalam mendampingi perempuan menghadapi potensi ancaman di ruang publik. Lebih dari sekadar pilihan estetika, pink dalam konteks ini digunakan untuk menenangkan secara psikologis tanpa mengurangi rasa profesional dan kredibel. Warna ini dirancang untuk menghadirkan suasana visual yang ramah dan tidak mengintimidasi, terutama dalam momen-momen yang menegangkan. Sebagai penyeimbang, digunakan warna merah untuk menandai elemen-elemen kritis seperti tombol darurat, serta warna oranye untuk notifikasi peringatan. Kombinasi ini tidak hanya menciptakan hirarki visual yang jelas, tetapi juga memperkuat pengalaman pengguna yang tetap merasa tenang namun siap merespons saat kondisi genting. Dan juga warna dasar putih untuk menciptakan warna clean dan seimbang, serta warna hitam untuk typography. Identitas visual Dara menjadi cerminan dari aplikasi yang peduli, sigap, dan terpercaya menawarkan pengalaman digital yang intuitif, manusiawi, dan relevan bagi perempuan modern. 4.7.10 Nama Aplikasi “DARA” merupakan singkatan dari “Darurat Aman Respons Aktif”, sebuah nama yang mencerminkan fungsi utama aplikasi sebagai pelindung digital yang cepat, sigap, dan terpercaya. Huruf D melambangkan Darurat, karena aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna saat menghadapi situasi genting atau berbahaya. Huruf A mewakili Aman,

menunjukkan komitmen “DARA” dalam memberikan rasa tenang dan perlindungan instan bagi penggunanya. R adalah Respons, menandakan kemampuan aplikasi untuk merespons dengan cepat ketika bantuan sangat dibutuhkan. Sedangkan A terakhir berarti Aktif, menggambarkan bahwa DARA tidak hanya siaga, tetapi juga proaktif dalam menjaga keselamatan pengguna kapan saja, di mana saja.

4.7.11 Logo Aplikasi

Logo Dar " adalah identitas visual yang dirancang secara cermat untuk merepresentasikan misi utamanya: Darurat Aman Respons Aktif.

1. Konsep Utama & Filosofi Nama: Nama Dar "

dipilih secara cerdas karena memiliki makna dalam Bahasa Indonesia. Burung Dara, Secara universal, burung dara adalah lambang perdamaian, harapan, kebebasan, dan pembawa pesan. Ini selaras dengan fungsi aplikasi sebagai pembawa respons cepat dan harapan di saat darurat.

2. Elemen Desain: Ikon/Simbol 'D':

Elemen utama logo adalah huruf 'D' yang distilasi menjadi bentuk abstrak seekor burung dara yang dinamis. Lekukan yang mengalir ke atas menggambarkan gerakan terbang, melambangkan kecepatan respons, kebebasan dari bahaya, dan pelepasan dari beban.

Tipografi (Typeface): Penggunaan Clash Display Medium dalam format lowercase (huruf kecil) untuk tulisan dar "

memberikan kesan yang modern, ramah, dan mudah didekati. Pilihan ini menghindari kesan kaku atau korporat, sehingga terasa lebih personal bagi pengguna.

Tagline/Akronim: Di bawah logo utama, tulisan Darurat Aman Respons Akti "

ditampilkan dengan jelas. Penggunaan huruf kapital memberikan fondasi yang stabil dan menegaskan fungsi inti aplikasi secara lugas dan tepercaya.

Palet Warna: Kombinasi warna gradasi dari Oranye (#eca47b) ke Pink Terang (#e3087e) dipilih untuk dampak emosionalnya. Pink (#e3087e), warna yang enerjik, kuat, dan menarik perhatian, selaras dengan kata "Darurat" dan "Akti ". Oranye (#eca47b), warna yang hangat, optimis, dan menenangkan, merepresentasikan rasa "Aman" dan "Harapa ".

Gradasi: Transisi warna yang mulus pada ikon burung dara melambangkan proses perubahan dari situasi darurat menuju keamanan dan ketenangan.

4.7.12 Aset Digital

Aset digital dalam pengembangan aplikasi Dara yang berfokus pada perlindungan wanita, berfungsi sebagai elemen visual kunci untuk memperkuat identitas aplikasi,

menciptakan kesan aman, nyaman, dan modern, serta menggambarkan komitmen terhadap pemberdayaan wanita di dunia kerja. Seluruh aset dirancang secara konsisten dengan branding Dara agar tampilan aplikasi tetap harmonis dan mudah dikenali.

4.7.12.1 Navigation Bar Di aplikasi Dara,

Navigation Bar menyajikan tiga fitur utama, yaitu Lokasi, Perlindungan, dan Dara+, yang memungkinkan pengguna mengakses layanan utama dengan cepat dan mudah; pendekatan ini selaras dengan Cognitive Load Theory (Sweller, 1988), yang menekankan pentingnya meminimalkan beban kognitif melalui antarmuka sederhana, serta menerapkan prinsip “recognition rather than recall” (Nielsen J. , 2024) dengan menghadirkan navigasi bawah yang selalu terlihat dan hanya menampilkan pilihan terbatas agar pengambilan keputusan menjadi lebih efisien dan intuitif.

4.7.12.2 Button Dalam

perancangan elemen tombol (button) pada aplikasi Dara, digunakan prinsip call to action yang kuat untuk memandu interaksi pengguna secara intuitif dan efisien, tombol-tombol dirancang dengan variasi warna serta gaya visual yang jelas dan konsisten dengan palet warna aplikasi, salah satunya menggunakan warna #FF4A95 sebagai warna utama untuk tombol aksi penting karena tampil mencolok dan sesuai identitas visual, warna merah tua #900000 untuk keadaan darurat, dan warna putih #FFFFFF sebagai tombol secondary, selaras dengan prinsip desain UI yang mengedepankan fungsi dan visibilitas optimal melalui pengelompokan tombol seperti Primary Button untuk tindakan utama, Secondary Button sebagai opsi pendukung, serta Call to Action Button yang dirancang khusus untuk menarik perhatian pada tindakan spesifik. Selain tombol Call to Action, tombol switch digunakan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan pengaturan dengan cara yang sederhana dan intuitif.

4.7.12.3 Ikon Dalam aplikasi Dara terdapat 41 ikon yang

digunakan, ikon tersebut dirancang dengan mempertimbangkan prinsip desain ikon pada aplikasi mobile yang menekankan pentingnya konsistensi gaya dan ukuran, keterbacaan minimal 18–20 piksel, area sentuh 44–48 piksel, serta kontras visual yang tinggi agar ikon tetap jelas dan mudah diinterpretasikan oleh pengguna dalam berbagai konteks penggunaan, sesuai

dengan pedoman dari The Noun Project (2021). Beberapa ikon umum, seperti untuk pengaturan, menunjukkan lokasi, profil pengguna, map, kamera, ikon kembali, telpon, dll, sudah tersedia dalam aset yang dibagikan secara gratis, memberikan kemudahan dalam pengembangan aplikasi tanpa perlu merancang dari awal.

4.7.12.4 Ilustrasi Ilustrasi ini merupakan bagian dari sistem visual aplikasi Dara yang digunakan untuk merepresentasikan tindakan pengguna serta kondisi emosional yang mungkin mereka alami selama menggunakan aplikasi. Barisan atas menggambarkan alur interaksi pengguna dengan fitur-fitur inti aplikasi, seperti aktivasi tombol SOS, penggunaan perangkat, dan situasi harian perempuan. Sementara itu, barisan bawah menampilkan ekspresi wajah dengan variasi warna dan emosi, berfungsi sebagai penanda respons emosional yang dialami pengguna saat membuka aplikasi. Penggunaan warna-warna mencolok seperti pink, merah, dan oranye tidak hanya memperkuat identitas visual Dara, tetapi juga meningkatkan keterbacaan serta memudahkan pengguna dalam mengenali ilustrasi secara cepat dan intuitif.

4.8 High Fidelity High fidelity dari prototipe desain aplikasi Dara dikembangkan berdasarkan hasil analisis fitur dari aplikasi referensi seperti Bsafe, sebuah aplikasi keamanan pribadi yang dirancang untuk memberikan rasa aman dan bantuan cepat dalam situasi darurat oleh Rich Larsen dan Charlene Larsen di bawah naungan Mobile Software AS, serta Waze, aplikasi navigasi berbasis GPS yang dikembangkan oleh Waze Mobile di Israel pada tahun 2008 oleh Aharon Horwitz, Amir Shinar, dan Erez Kalman. keseluruhan fitur dan visual dalam prototipe ini juga merupakan hasil dari studi literatur serta wawancara dengan ketua satgas PPKPT, Digital Product Manager dalam bidang UI/UX, dan seorang pekerja kantor berusia 25 tahun sebagai user, sehingga data yang terkumpul dianalisis dan diwujudkan dalam bentuk fitur dan tampilan visual yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4.8.1 Splash Screen Splash screen aplikasi Dara menampilkan latar belakang merah muda dengan gradasi, logo minimalis di tengah, serta tagline "Darurat Aman Respons Aktif", serta logo KEMENPPPA sebagai mitra pembina aplikasi. Memberikan



kesan cerah, sederhana, dan profesional sebagai tampilan pembuka aplikasi sebelum memasuki layar utama. 4.8 **3 2 Log in & Sign up** Pada halaman login ini, pengguna diminta untuk memasukkan alamat email dan kata sandi yang telah terdaftar sebelumnya. Setelah itu kode OTP akan masuk melalui email. Terdapat juga tombol 'daftar sekarang' yang mengarahkan pengguna baru ke halaman pendaftaran. Selain itu, pengguna yang lupa kata sandinya dapat mengklik tautan "Lupa Kata Sandi" untuk memulai proses pemulihan akun. Halaman ini juga menawarkan opsi untuk masuk menggunakan akun Google atau Apple sebagai alternatif login. Setelah berhasil masuk, pengguna akan diarahkan ke page pengenalan fitur aplikasi lalu ke halaman utama aplikasi. Pada halaman pendaftaran ini, pengguna diminta untuk memasukkan nomor ponsel, membuat akun dengan nama pengguna, email, dan kata sandi, serta mengunggah foto profil. Pengguna juga diminta untuk memberikan izin akses lokasi, aktivitas fisik, dan perintah suara untuk meningkatkan fungsionalitas aplikasi. Selain itu, pengguna dapat menambahkan lokasi-lokasi yang sering dikunjungi seperti rumah atau sekolah untuk memudahkan pelacakan. Setelah semua langkah selesai, pengguna dapat melanjutkan page pengenalan fitur aplikasi lalu ke halaman utama aplikasi. Halaman ini memperkenalkan fitur-fitur di aplikasi seperti tombol SOS untuk keamanan, berbagi lokasi, pengecekan kondisi jalan, chat dalam komunitas, dan konsultasi dengan dokter, yang semuanya dirancang untuk meningkatkan keselamatan dan kenyamanan pengguna. 4.8.3 Location Page (Home Page) Halaman utama aplikasi menampilkan peta dengan ikon lokasi pengguna dan orang lain, terdapat ikon informasi keadaan jalan seperti jalan ditutup kecelakaan & banjir, serta fitur SOS darurat yang paling menonjol, pop up kata kata motivasi, di bagian atas terdapat tombol kotak masuk, nama pengguna dan pengaturan. Bagian bawah layar, informasi lebih lanjut mengenai pengguna dan status mereka ditampilkan, seperti nama, lokasi terkini, serta waktu Check-in. Pengguna juga dapat mengakses fitur tambahan seperti "perlindungan" dan "Dara" untuk keamanan lebih lanjut, terdapat tombol bagikan lokasi, rekaman suara, & pengambilan



video atau foto. Halaman pertama memungkinkan pengguna mengirim peringatan darurat dengan tombol SOS dan menghubungi nomor darurat. Halaman kedua menampilkan panggilan ke nomor darurat seperti Polisi, Pemadam Kebakaran, atau Pusat Panggilan, dengan opsi untuk mengaktifkan suara atau mikrofon. Halaman pengaturan ini memungkinkan pengguna untuk mengelola notifikasi pintar, lokasi, log in / sign up, dan informasi akun. Pengguna dapat mengaktifkan atau menonaktifkan notifikasi, mengedit profil, dan mengubah detail akun seperti nomor telepon, email, serta kata sandi. Di bagian bawah, ada opsi untuk keluar dari aplikasi, dengan konfirmasi sebelum logout. Halaman kotak masuk ini menampilkan dua tab utama: "Pesan" dan "Aktivitas". Di tab Pesan, pengguna dapat melihat percakapan dengan teman atau komunitas, termasuk pesan baru yang belum dibaca. Di tab Aktivitas, pengguna bisa melihat aktivitas terbaru, seperti postingan terkait informasi jalan yang diposting dan disukai oleh teman atau komunitas. Pengguna juga dapat mengakses dan berinteraksi dengan grup komunitas. Halaman check-in ini digunakan pengguna untuk memilih kondisi emosional, menentukan lokasi saat ini dan tujuan, serta menyimpan status lokasi mereka. Pengguna juga dapat melihat riwayat lokasi dan melihat riwayat emosional per tanggal di kalender. Halaman ini digunakan pengguna untuk berbagi lokasi real-time selama 1 hari dengan teman-teman, yang dapat melihat lokasi tanpa mengunduh aplikasi, serta memilih teman untuk berbagi melalui berbagai platform seperti Instagram, WhatsApp, atau tautan. Halaman ini digunakan pengguna untuk memantau kondisi jalan seperti kemacetan atau kecelakaan. Pengguna dapat memilih kondisi yang dilihat untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang rute yang aman. Halaman ini digunakan pengguna mencari tempat aman dengan memilih lokasi tujuan, melihat rute, dan memantau kondisi jalan seperti kemacetan atau kecelakaan. Pengguna dapat memilih kondisi yang dilihat untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang rute yang aman. Halaman ini digunakan untuk merekam foto atau video, serta merekam suara untuk meminta bantuan sekitar.

4.8.4 Page Perlindungan

Halaman Perlindungan ini



menampilkan fitur bantuan medis, lembaga dukungan, kontak darurat, dan keamanan digital. Pengguna juga dapat melihat pengaduan. Halaman konsultasi dokter ini digunakan pengguna untuk memilih dokter berdasarkan kategori (umum atau psikiater) dan melihat daftar dokter populer dengan rating serta informasi terkait. Pengguna dapat memilih dokter, melihat detailnya, dan memulai chat langsung. Tersedia juga opsi untuk berlangganan paket premium dengan konsultasi gratis. Halaman ini digunakan pengguna untuk melaporkan masalah ke LBH APIK, memilih lokasi, dan mengirimkan pengaduan dengan memilih jenis masalah seperti pelecehan, penguntitan, atau cat calling, setelah itu akan diarahkan ke halaman kontak LBH APIK sesuai daerah yang dipilih. Setelah pengaduan berhasil dikirim, pengguna menerima notifikasi konfirmasi. Halaman ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan kontak darurat dan melihat riwayat tempat yang sering dikunjungi, seperti rumah, kantor, dan lokasi lainnya.

4.8.5 Page Dara+ Halaman Dara+ in

i merupakan fitur tambahan untuk berkelanjutan terdapat Market untuk membeli kebutuhan wanita, top up e-money, top up e-wallet, mengisi pulsa, memberhsip pilihan paket berlangganan (Gold dan Premium), dengan rincian keuntungan seperti akses ke riwayat lokasi, konsultasi dokter, dan fitur premium lainnya. Pengguna yang berlangganan Premium dapat melihat detail keanggotaan dan manfaat tambahan.

4.9 Prototipe Prototipe

Untuk mendukung promosi dan penyebaran informasi aplikasi Dara, strategi media pendukung dirancang secara spesifik dengan mempertimbangkan konteks penggunaan aplikasi dan karakteristik target pengguna, yaitu perempuan pekerja usia 25–40 tahun yang aktif bepergian sendirian. Media pendukung yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi Dara meliputi Instagram, Poster A3, dan Poster A4 sebagai sarana promosi. Instagram dipilih untuk menjangkau perempuan pekerja yang sering bepergian sendiri, baik dengan commuting, kendaraan pribadi, atau berjalan kaki, melalui konten visual di media sosial secara luas. Sementara itu, poster digunakan untuk menyampaikan informasi penting mengenai fitur utama aplikasi, manfaat, dan cara mengunduh aplikasi secara singkat. Poster ini

dapat dipasang di berbagai lokasi strategis, seperti kafe, stasiun, halte, atau pusat perbelanjaan, untuk meningkatkan visibilitas aplikasi dan menjangkau lebih banyak orang. Dengan mencantumkan QR kode atau link unduhan, poster dapat mendorong audiens untuk langsung mengunduh aplikasi Dara. Selain itu, media pendukung lainnya seperti booth Dara juga akan menyediakan berbagai merchandise, antara lain lanyard, kaos, e-money, sticker pack, gantungan kunci, pouch, dan pepper spray.

BAB V PENUTUP

4.11 Kesimpulan Kesimpulan dari tugas akhir ini adalah bahwa prototipe aplikasi DAR " telah selesai dirancang dengan fokus untuk mendukung perlindungan perempuan pekerja terhadap ancaman pelecehan seksual. Aplikasi ini menggunakan pendekatan berbasis tiga fase penanganan situasi darurat: sebelum, saat, dan sesudah kejadian, dengan tujuan memberikan rasa aman dan nyaman bagi penggunaannya. Melalui tahapan desain yang melibatkan riset aplikasi serupa dan riset pengguna, pembuatan persona, user flow, wireframe, dan prototyping, aplikasi ini berhasil memvisualisasikan sebuah platform yang mampu mengakomodasi kebutuhan utama penggunaannya, seperti tombol panik SOS, pelacakan lokasi, pelaporan insiden, serta akses ke dukungan hukum dan psikologis. Aplikasi ini mengutamakan kemudahan akses dan dukungan emosional yang cepat dan efisien dalam situasi darurat. Citra aplikasi DARA" secara visual dan langsung kepada pengguna. Secara keseluruhan, proyek perancangan ini menunjukkan potensi besar dalam pengembangan aplikasi yang fokus pada perlindungan perempuan, serta mampu menjembatani kebutuhan antara pengguna, lembaga bantuan hukum, dan mitra organisasi yang mendukung perlindungan perempuan di ruang publik dan tempat kerja.

4.12 Saran Saran untuk pengembangan aplikasi ke depan adalah untuk memperluas fitur dan meningkatkan integrasi dengan layanan terkait seperti dukungan komunitas atau mitra organisasi yang dapat memberikan bantuan lebih lanjut.

13 Selain itu, memperkuat aspek privasi dan keamanan data pengguna juga menjadi perhatian penting dalam pengembangan versi selanjutnya. Pengguna juga dapat diberikan lebih banyak kontrol dalam mengelola pengaturan aplikasi, serta terus diberi edukasi mengenai cara penggunaan yang efektif untuk

REPORT #27547683

mengoptimalkan perlindungan.



REPORT #27547683

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE	
1. 1.12% ifrelresearch.org	● ●
https://ifrelresearch.org/index.php/Deposisi-widyakarya/article/download/5144...	
INTERNET SOURCE	
2. 0.35% jurnal.stkippgribl.ac.id	●
https://jurnal.stkippgribl.ac.id/index.php/lentera/article/download/1493/1150/3...	
INTERNET SOURCE	
3. 0.25% sites.unnes.ac.id	●
https://sites.unnes.ac.id/kimefe/wp-content/uploads/sites/2/2024/12/KIME-JOU...	
INTERNET SOURCE	
4. 0.22% berkas.dpr.go.id	●
https://berkas.dpr.go.id/pusaka/files/info_singkat/Info%20Singkat-XIII-22-II-P3D..	
INTERNET SOURCE	
5. 0.21% www.academia.edu	●
https://www.academia.edu/35289102/Peace_and_Socio_Legal_Recovery_1	
INTERNET SOURCE	
6. 0.2% lib.unnes.ac.id	●
http://lib.unnes.ac.id/41004/1/2501415089.pdf	
INTERNET SOURCE	
7. 0.18% www.academia.edu	●
https://www.academia.edu/103133845/Pengaruh_Etika_Mahasiswa_dalam_Mem.	
INTERNET SOURCE	
8. 0.17% ejurnal.politeknikpratama.ac.id	●
https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/jtmei/article/download/4433...	
INTERNET SOURCE	
9. 0.17% wellenprint.com	●
https://wellenprint.com/jenis-huruf-tipografi/	



REPORT #27547683

INTERNET SOURCE	
10. 0.16% repository.ubb.ac.id	●
https://repository.ubb.ac.id/id/eprint/2556/2/BAB%20I.pdf	
INTERNET SOURCE	
11. 0.15% goodstats.id	●
https://goodstats.id/article/445-ribu-kekerasan-terhadap-perempuan-pada-202...	
INTERNET SOURCE	
12. 0.14% komnasperempuan.go.id	●
https://komnasperempuan.go.id/siaran-pers-detail/siaran-pers-komnas-peremp..	
INTERNET SOURCE	
13. 0.13% pdfs.semanticscholar.org	●
https://pdfs.semanticscholar.org/d920/f0417355c43fd62a61669db2b3d7d487b9...	
INTERNET SOURCE	
14. 0.13% journal.unusida.ac.id	●
https://journal.unusida.ac.id/index.php/jik/article/download/907/693	
INTERNET SOURCE	
15. 0.1% appmaster.io	●
https://appmaster.io/id/blog/prinsip-desain-ux-ui-pengembangan-web	
INTERNET SOURCE	
16. 0.09% rayyanjurnal.com	●
https://rayyanjurnal.com/index.php/smash/article/viewFile/5386/pdf	
INTERNET SOURCE	
17. 0.08% perqara.com	●
https://perqara.com/blog/bentuk-pelanggaran-ham-di-tempat-kerja/	
INTERNET SOURCE	
18. 0.08% jurnal.peneliti.net	●
https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/4261	
INTERNET SOURCE	
19. 0.07% ejournal.uinsaizu.ac.id	●
https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/yinyang/article/download/7844/3492/2..	
INTERNET SOURCE	
20. 0.07% perpustakaan.komnasperempuan.go.id	●
https://perpustakaan.komnasperempuan.go.id/web/index.php?p=fstream-pdf&...	



REPORT #27547683

INTERNET SOURCE

21. **0.06%** www.ilo.org

<https://www.ilo.org/sites/default/files/wcmsp5/groups/public/@asia/@ro-bang...>

INTERNET SOURCE

22. **0.06%** www.brainacademy.id

<https://www.brainacademy.id/blog/contoh-makalah>

INTERNET SOURCE

23. **0.06%** lib.lemhannas.go.id

<http://lib.lemhannas.go.id/public/media/catalog/0010-092400000000112/swf/78..>

● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.27%** repository.um-palembang.ac.id

http://repository.um-palembang.ac.id/id/eprint/26940/2/91220069_Osye%20Ma...

INTERNET SOURCE

2. **0.15%** satreskrimpolrestabesmedan.com

<https://satreskrimpolrestabesmedan.com/?paged=2>

INTERNET SOURCE

3. **0.12%** ejournal.unisi.ac.id

<https://ejournal.unisi.ac.id/index.php/bidi/article/download/4453/1904/>

INTERNET SOURCE

4. **0.12%** eprints.unpak.ac.id

<https://eprints.unpak.ac.id/3068/1/SKRIPSI%20%289%29.pdf>

INTERNET SOURCE

5. **0.08%** library.moestopo.ac.id

<https://library.moestopo.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=2397&bid=131346>