

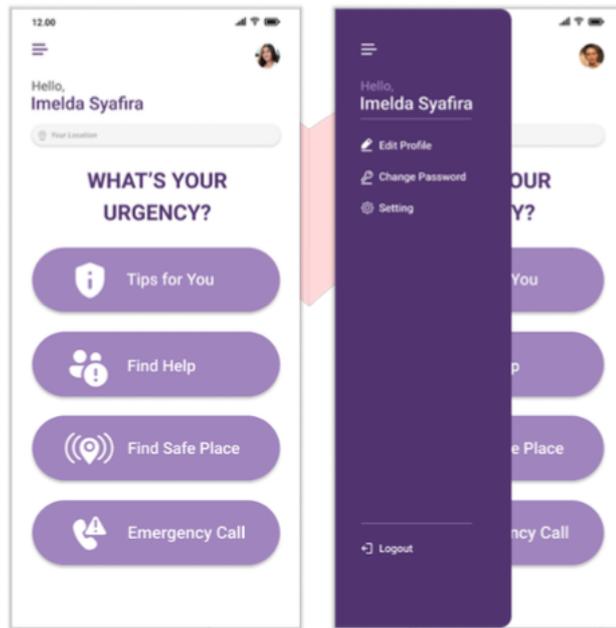
BAB II

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.

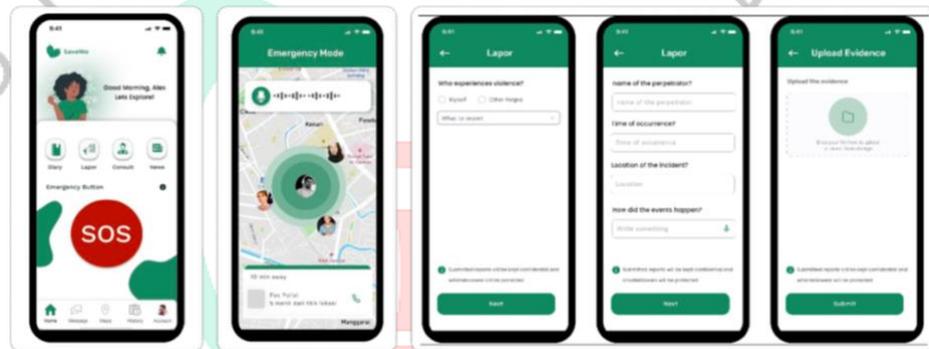


Gambar 2. 1 Tampilan Antar Muka Her Guard

- b. Arlisy Purbasari, Didi Juardi. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Emergency Untuk Kekerasan Seksual Dengan Metode Design Thinking. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. (Arlisy 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. Kekerasan seksual dapat terjadi pada siapa saja dan di mana saja. Korban dapat berasal dari segala usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Selain itu, efeknya dapat bertahan seumur hidup.

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.

Menurut Komisi Nasional Anti Kekerasan terhadap Perempuan (Komnas Perempuan, 2023). 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*.
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. 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.

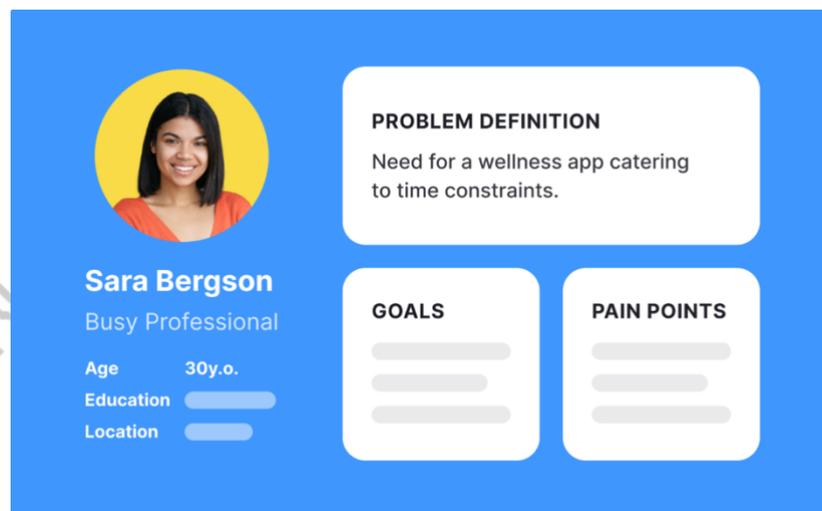
Desain yang baik harus berfokus pada pengalaman pengguna (UX) dan memastikan interaksi yang mudah dipahami. *DnD* cocok dengan filosofi ini karena memungkinkan desain dan pengembangan dilakukan dalam satu proses yang iteratif. (Norman, *The Design of Everyday Things*, 1990)

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)



Gambar 2. 4 Penggambaran Gestalt Principles dalam Desain Visual
 Sumber : www.medium.com

2.4.4 Elemen UI/UX

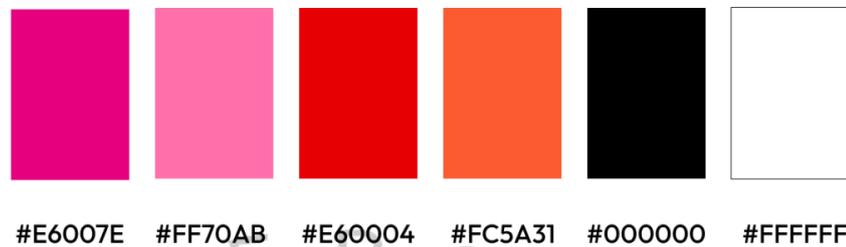
1. Warna (Mempresentasikan Kenyamanan & Ketenangan dalam Aplikasi)

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*.

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. 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*).

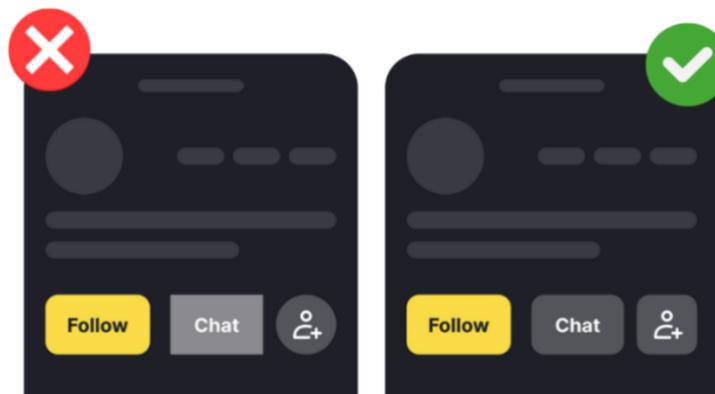
h. Menurut Erik D. Kennedy dari *Learn UI Design*, rekomendasi ukuran font berdasarkan jenis konten dan perangkat:

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

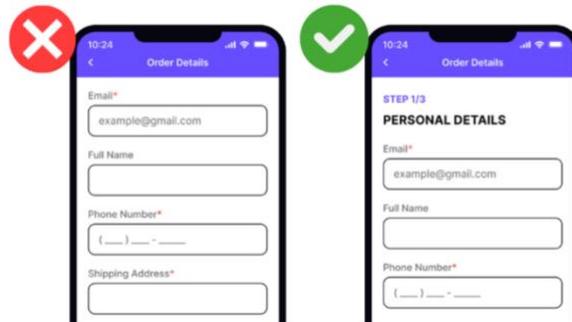
Prinsip tombol (*button*) dalam *UI* diuraikan pada bagian dokumen terkait prinsip desain *UI*. Berdasarkan buku *General Principles of User Interface Design* oleh Deborah J. Mayhew, tombol-tombol dalam *UI* harus dirancang mengikuti prinsip berikut:

- a. Konsistensi (*Consistency*): Tombol harus konsisten dalam tampilan dan perilaku sehingga pengguna dapat memprediksi bagaimana menggunakannya.



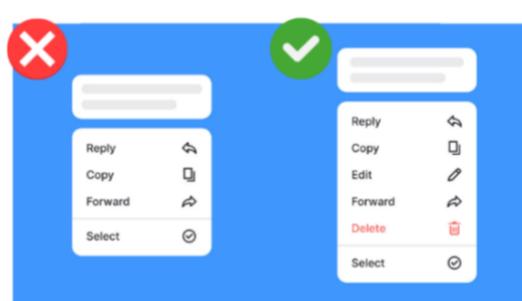
Gambar 2. 6 Contoh Konsistensi

- b. Kesederhanaan (*Simplicity*): Tombol harus sederhana, tidak membingungkan, dan memberikan fungsi yang jelas.



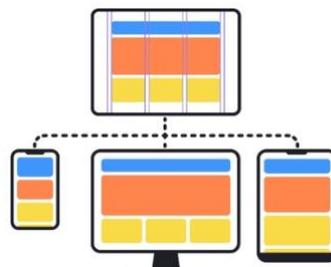
Gambar 2. 7 Contoh Simplicity

- 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.



Gambar 2. 8 Contoh Kontrol

- e. Tanggap (*Responsiveness*): Tombol harus memberikan umpan balik visual atau taktil saat digunakan untuk menunjukkan bahwa aksi telah diterima.

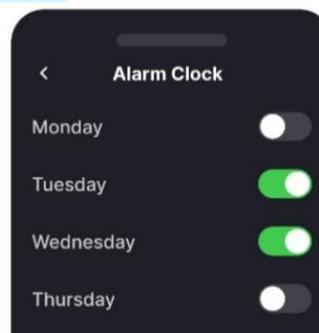


Gambar 2. 9 Contoh Responsive

- f. Mudah Dipelajari (*Ease of Learning*): Tombol harus intuitif dan mudah dipahami bahkan untuk pengguna baru.

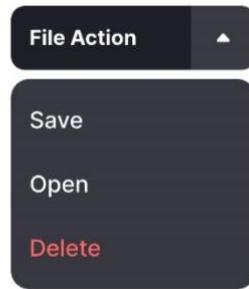
Jenis tombol yang paling penting dalam desain *User Interface (UI)* adalah tombol yang mendukung pengalaman pengguna (UX) dengan fungsi dan visibilitas optimal. Beberapa jenis tombol ini adalah:

- 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.



Gambar 2. 10 Contoh Switch Button

- e. *Dropdown Button*: Tombol *dropdown* menyediakan beberapa opsi dalam menu yang ringkas, menghemat ruang layar tanpa mengurangi fungsionalitas.



Gambar 2. 11 Contoh Dropdown Button

- f. *Floating Action Button (FAB)*: Tombol FAB digunakan untuk tindakan utama yang selalu tersedia, seperti "Add", memberikan akses cepat ke fitur penting di aplikasi.



Gambar 2. 12 Contoh Floating Action Button (FAB)

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)



Gambar 2. 13 Bottom Nvigation Bar
Sumber : (stackoverflow.com)

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



Gambar 2. 14 Aplikasi Figma
Sumber : (www.google.com)

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)

