

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Berdasarkan Catatan Tahunan (CATAHU) Komnas Perempuan Tahun 2018, jumlah kasus Kekerasan Terhadap Perempuan (KTP) tahun 2017 meningkat sebesar 74% dari tahun 2016 [1]. Kekerasan di ranah publik mencapai angka 3.528 kasus, di mana kekerasan seksual menempati peringkat pertama sebanyak 2.670 kasus (76%) [1]. Di ranah publik terdapat tiga jenis kekerasan seksual yaitu pencabulan sebanyak 911 kasus, pelecehan seksual sebanyak 708 kasus, dan perkosaan sebanyak 669 kasus [1]. Komnas Perempuan juga mencatat bahwa usia korban yang mengalami kekerasan seksual di Indonesia berada pada usia remaja, yaitu 13-18 tahun [2]. Akibat dari kekerasan seksual itu, korban mengalami pembungkaman sehingga secara psikis korban akan mengalami trauma.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan pihak PKBI Jawa Barat, MCR PKBI Kota Bandung telah mengenalkan Sanggar Konseling Remaja untuk menyediakan layanan konseling kepada remaja tingkat SMA yaitu dengan melakukan pengaduan dan konseling lewat personal. Berdasarkan hasil wawancara dengan konselor remaja dan hasil kuesioner yang dibagikan kepada remaja, terdapat keterbatasan saat remaja melakukan pengaduan dan konseling kekerasan seksual seperti bertumpuknya pesan pengaduan dan konseling remaja dengan pesan lainnya yang masuk ke konselor dan bertumpuknya pesan balasan dari konselor dengan pesan lainnya yang masuk ke remaja. Selain bertumpuknya pesan di sisi konselor remaja ataupun di sisi remaja, baik konselor remaja ataupun remaja juga masih mengalami kesulitan untuk menentukan jadwal konseling. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu media yang dapat mengatasi keterbatasan yang ada sehingga dapat membuat proses pengaduan dan konseling berjalan tanpa hambatan. Media komunikasi yang efektif antara manusia dan komputer saat ini dikenal dengan *mobile application* [3]. Berdasarkan hasil wawancara terstruktur dengan konselor remaja dan juga kuesioner yang dibagikan kepada remaja, konselor remaja dan remaja juga sudah terbiasa dengan penggunaan *mobile application*. Oleh karena itu, solusi yang diberikan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada adalah dengan membuat media untuk pengaduan dan konseling kekerasan seksual dalam bentuk *mobile application*.

Pada pengembangan *mobile application*, *User Interface* adalah salah satu faktor penting yang perlu diteliti [3]. Berdasarkan penelitian sebelumnya, metode *Goal Directed Design* dapat digunakan untuk merancang *User Interface* berdasarkan pada perilaku yang mengidentifikasi tujuan dan motivasi pengguna [4]. Pada penelitian ini, metode *Goal Directed Design* digunakan untuk mengidentifikasi tujuan dan motivasi remaja untuk mendapatkan layanan pengaduan dan konseling kekerasan seksual serta tujuan dan motivasi konselor remaja saat melayani pengaduan dan konseling kekerasan seksual.

Pada hasil desain *User Interface* dilakukan pengujian *usability* untuk mengevaluasi apakah desain *User Interface* sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum [5]. Pengujian *usability* juga digunakan untuk mengidentifikasi potensi masalah dalam desain pada proses pengembangan agar lebih mudah ditangani [6]. Penelitian metode pengujian *usability* yang sederhana dan paling dapat diandalkan adalah *System Usability Scale* (SUS) [7] dan menurut penelitian Bangor, Kortum, dan Miller [8], SUS adalah alat pengujian *usability* yang efektif untuk digunakan pada berbagai produk dan aplikasi. Pada penelitian yang dilakukan oleh Dwitika, Fachriannoor, Dana, Mira, dan Achmad [9], SUS digunakan sebagai alat pengujian *usability* dan *Goal Directed Design* digunakan sebagai metode perancangan *User Interface* sehingga pada penelitian ini SUS juga digunakan sebagai alat pengujian *usability* agar dapat memenuhi kepuasan pengguna.

## 1.2. Perumusan Masalah

Belum adanya aplikasi yang disediakan oleh MCR yang dapat menangani proses pengaduan dan konseling secara efektif. Hal ini menghambat proses pengaduan dan konseling. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan model *user interface* pada aplikasi pengaduan dan konseling yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Sehingga *research question* pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana model *User Interface prototype mobile application* pengaduan dan konseling kekerasan seksual menggunakan *Goal-Directed Design*?
2. Bagaimana hasil pengujian *usability prototype mobile application* pengaduan dan konseling kekerasan seksual dengan menggunakan SUS?

### 1.3. Tujuan

Tujuan penelitian tugas akhir ini adalah untuk memodelkan *User Interface prototype mobile application* pengaduan dan konseling dengan menggunakan metode *Goal-Directed Design* dan menganalisis hasil pengujian *usability* dari *prototype mobile application* pengaduan dan konseling kekerasan seksual dengan menggunakan SUS.

### 1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan pada pengerjaan riset Tugas Akhir yang akan dilakukan yaitu:

1. Penelitian dilakukan pada MCR PKBI Kota Bandung dengan konselor remaja sebagai penyedia layanan untuk menyediakan layanan pengaduan dan konseling kekerasan seksual kepada remaja
2. Remaja yang dijadikan objek penelitian adalah remaja yang pernah melakukan pengaduan dan konseling kekerasan seksual ke MCR dan berusia 15-24 tahun
3. Hasil dari penelitian ini adalah membuat *prototype mobile application* yang akan digunakan oleh konselor remaja yang menangani pengaduan dan konseling kekerasan seksual dan remaja yang melakukan pengaduan dan konseling kekerasan seksual

### 1.5. Rencana Kegiatan

Dalam mengerjakan Tugas Akhir ini, terdapat rencana kegiatan yang telah disusun agar kegiatan-kegiatan tersebut dapat terlaksana tepat waktu. Berikut rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam pengerjaan Tugas Akhir:

1. Melakukan tahap ke-1 GDD yaitu *Research*

Pada tahap ini dilakukan penentuan ruang lingkup yaitu penelitian ini akan merancang *User Interface prototype mobile application* pengaduan dan konseling kekerasan seksual menggunakan *Goal-Directed Design*. Setelah itu melakukan studi literatur terkait teori terkait *User Interface Mobile Application*, *User Experience*, *Goal Directed Design*, *Persona user*, *Hierarchical Task Analysis*, *Usability*, SUS, dan Model Mental yang

didapatkan dari jurnal, *paper*, dan buku yang berguna sebagai dasar dalam mengembangkan pertanyaan untuk mewawancarai informan. Menentukan teknik sampling yang digunakan yaitu *sampling snowball*. Kemudian, dilakukan wawancara kepada konselor remaja dan membagikan kuesioner kepada remaja yang telah melakukan pengaduan dan konseling kekerasan seksual. Wawancara dan kuesioner digunakan untuk mendapatkan data kualitatif tentang konselor remaja dan remaja yang telah melakukan pengaduan dan konseling kekerasan seksual.

2. Melakukan tahap ke-2 GDD yaitu *Modeling*

Pada tahap ini akan dibuat *persona user* konselor remaja dan remaja yang telah melakukan pengaduan dan konseling kekerasan seksual. Selain *persona user*, pada tahap ini peneliti juga akan memodelkan interaksi konselor remaja dan remaja dalam bentuk *workflow*.

3. Melakukan tahap ke-3 GDD yaitu *Requirement*

Pada tahap ini akan ditentukan tujuan *persona* secara detail dan apa saja yang menjadi kebutuhan konselor remaja dan remaja yang telah melakukan pengaduan dan konseling kekerasan seksual. Setelah itu, peneliti akan merancang model mental, HTA, konteks skenario, dan model konseptual.

4. Melakukan tahap ke-4 GDD yaitu *Framework*

Dengan memanfaatkan hasil dari tahap *Requirement*, pada tahap ini akan dibuat desain *User Interface* dalam bentuk *wireframe* untuk melihat struktur tampilan sebagai desain awal.

5. Melakukan tahap ke-5 GDD yaitu *Refinement*

Melanjutkan *wireframe* yang telah dibuat pada tahap *Framework* menjadi lebih detail.

6. Melakukan tahap ke-6 GDD yaitu *Support*

Tahap ini melanjutkan tahap *refinement* ke dalam bentuk *prototype mobile application*.

7. Pengujian dan Analisis Hasil Penelitian

8. Penarikan kesimpulan.

## 1.6. Jadwal Kegiatan

Jadwal kegiatan ini dibuat berdasarkan rencana kegiatan. Jadwal kegiatan yang akan dilakukan dapat dilihat pada Tabel 1.1 dan Tabel 1.2.

Tabel 1. 1. Jadwal kegiatan Tugas Akhir Tahun 2018

Kegiatan	Bulan				
	Agustus	September	Oktober	November	Desember
Mencari kajian pustaka					
<i>Research</i>					

Tabel 1. 2. Jadwal kegiatan Tugas Akhir Tahun 2019

Kegiatan	Bulan				
	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
Mencari kajian pustaka					
<i>Research</i>					
<i>Modeling</i>					
<i>Requirement</i>					
<i>Framework</i>					
<i>Refinement</i>					
<i>Support</i>					
Pengujian dan Analisis					
Penarikan Kesimpulan					