

# DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
Lembar Persembahan.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan .....	3
1.4. Batasan Masalah .....	3
1.5. Rencana Kegiatan .....	3
1.6. Jadwal Kegiatan .....	5
2. KAJIAN PUSTAKA .....	6
2.1. Kekerasan Seksual .....	6
2.2. <i>User Interface</i> .....	6
2.3. <i>User Experience</i> .....	6
2.4. <i>Goal-Directed Design</i> .....	7
2.5. <i>Persona User</i> .....	10
2.6. <i>Hierarchical Task Analysis</i> .....	12
2.7. Model Mental.....	13
2.8. <i>Usability</i> .....	13
2.9. <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	14
2.10. <i>Sampling Snowball</i> .....	16
2.11. <i>Wireframe</i> .....	17
2.12. <i>Visual Interface Design</i> .....	17
2.13. Kajian Terhadap Riset Sejenis.....	19
2.14. Kesimpulan Hasil Kajian.....	23
3. ALUR PEMODELAN.....	25
3.1. Metode Umum Penelitian .....	25

3.2.	<i>Research</i> .....	25
3.2.1.	<i>Scope Definition</i> .....	26
3.2.2.	Studi Literatur .....	26
3.2.3.	Menentukan Teknik Sampling.....	26
3.2.4.	Pengumpulan <i>Data</i> melalui Wawancara dan Kuesioner .....	27
3.3.	<i>Modeling</i> .....	37
3.3.1.	Memodelkan <i>Persona</i> .....	37
3.3.2.	Model Domain .....	42
3.4.	<i>Requirement</i> .....	42
3.4.1.	Menyusun Kebutuhan <i>Persona</i> .....	43
3.4.2.	Model Mental.....	44
3.4.3.	<i>HTA</i> .....	48
3.4.4.	<i>Compile the Context Scenario</i> .....	51
3.4.5.	<i>Conceptual Model</i> .....	66
3.5.	<i>Framework</i> .....	82
3.5.1.	Menentukan <i>Form Factor, Posture, dan Input Method</i> .....	83
3.5.2.	Menentukan elemen visual .....	84
3.5.3.	Membuat <i>Wireframe</i> .....	85
3.6.	<i>Refinement</i> .....	87
3.6.1.	Warna.....	87
3.6.2.	<i>Gesture</i> .....	88
3.6.3.	<i>Typeface dan Typografi</i> .....	89
3.6.4.	Ikon.....	90
3.6.5.	Membuat <i>Mockup</i> .....	91
3.7.	<i>Support</i> .....	92
4.	Pengujian dan Analisis.....	93
4.1.	Perencanaan Pengujian <i>Prototype</i> Menggunakan <i>System Usability Scale (SUS)</i> .	93
4.1.1.	Menentukan Jumlah sampel pengujian .....	93
4.1.2.	Menentukan Skenario Pengujian.....	93
4.2.	Melakukan Pengujian <i>Prototype</i> .....	94
4.3.	Menganalisis Hasil Pengujian .....	95
5.	Kesimpulan dan Saran.....	99
5.1.	Kesimpulan .....	99
5.2.	Saran.....	99

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>100</b>
<b>Lampiran 1 – Surat Persetujuan Melakukan Penelitian di PKBI.....</b>	<b>103</b>
<b>Lampiran 2 – Lembar Persetujuan Menjadi Informan (Konselor Remaja).....</b>	<b>104</b>
<b>Lampiran 3 – Lembar Persetujuan Telah Mengadakan <i>Member Check</i> kepada Konselor Remaja .....</b>	<b>105</b>
<b>Lampiran 4 – Lembar Persetujuan Menjadi Informan (Remaja) .....</b>	<b>106</b>
<b>Lampiran 5 – Hasil Wawancara Awal Dengan Konselor Remaja .....</b>	<b>107</b>
<b>Lampiran 6 – Model Domain .....</b>	<b>110</b>
<b>Lampiran 7 – <i>Wireframe</i> Konselor Remaja.....</b>	<b>111</b>
<b>Lampiran 8 – <i>Wireframe</i> Remaja .....</b>	<b>135</b>
<b>Lampiran 9 – Analisis UI Konselor Remaja.....</b>	<b>163</b>
<b>Lampiran 10 – Analisis UI Remaja .....</b>	<b>185</b>
<b>Lampiran 11 – Kuesioner untuk Mengevaluasi <i>Mobile Application</i> Pengaduan dan Konseling Kekerasan Seksual yang diberikan kepada remaja saat pengujian <i>usability</i> ke-1 .....</b>	<b>207</b>
<b>Lampiran 12 – Kuesioner untuk Mengevaluasi <i>Mobile Application</i> Pengaduan dan Konseling Kekerasan Seksual yang diberikan kepada konselor remaja saat pengujian <i>usability</i> ke-1 .....</b>	<b>214</b>
<b>Lampiran 13 – Kuesioner untuk Mengevaluasi <i>Mobile Application</i> Pengaduan dan Konseling Kekerasan Seksual yang diberikan kepada remaja saat pengujian <i>usability</i> ke-2 .....</b>	<b>220</b>
<b>Lampiran 14 – Kuesioner untuk Mengevaluasi <i>Mobile Application</i> Pengaduan dan Konseling Kekerasan Seksual yang diberikan kepada konselor remaja saat pengujian <i>usability</i> ke-2 .....</b>	<b>226</b>
<b>Lampiran 15 – Hasil Pengujian <i>Usability</i> I dengan Menggunakan SUS.....</b>	<b>232</b>
<b>Lampiran 16 – Hasil Pengujian <i>Usability</i> II dengan Menggunakan SUS .....</b>	<b>233</b>