

Rancang Bangun Aplikasi Pelaporan Anti Kekerasan Seksual (AKAS) Berbasis Android

Nuryati Sudjud¹, Mohamad Ali Akbar²

¹Biro Umum, Keuangan dan Kepegawaian, Universitas Khairun, Jl. Jusuf Abdulrahman
Kotak Pos 53 Gambesi Termate

²Sekretariat Ditjen Dikti Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Gedung D Jl Jenderal
Sudirman Pintu Satu Senayan Jakarta
Email : nuryatisudjud@gmail.com

ABSTRAK

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menerbitkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 30 Tahun 2021 tentang pencegahan dan penanganan kekerasan seksual di lingkungan perguruan tinggi munculnya peraturan tersebut adalah merupakan wujud keprihatinan pemerintah akan tingginya kasus pelecehan seksual yang sering terjadi di lingkungan Pendidikan. Kasus pelecehan seksual ini dapat terbantu dengan media seperti aplikasi. Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat aplikasi pelaporan anti kekerasan seksual berbasis android. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model prototype. Hasil penelitian ini berupa Aplikasi Pelaporan Anti Kekerasan Seksual diharapkan dapat membantu pengguna (korban) untuk melaporkan bentuk kekerasan yang terjadi pada dirinya atau orang lain secara mudah dan cepat dengan memanfaatkan perangkat *smartphone*

Kata Kunci : Aplikasi, *Mobile, Android*, Kekerasan Seksual

ABSTRACT

The Ministry of Education and Culture has issued Regulation of the Minister of Education, Culture, Research and Technology of the Republic of Indonesia Number 30 of 2021 concerning the prevention and handling of sexual violence in universities. Cases of sexual harassment can be helped by media such as applications. The purpose of this study is to create an android-based anti-sexual violence reporting application. The method used in this study uses a prototype model. The results of this study in the form of an Anti-Sexual Violence Reporting Application are expected to help users (victims) to report forms of violence that occur to themselves or others easily and quickly by utilizing smartphone devices.

Keywords : *Application, Mobile, Android, Sexual Violence*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi *smartphone* berbasis android dewasa ini semakin mengalami kemajuan yang pesat, hal ini berdasarkan dari *Smart Of Mobile* Indonesia sepanjang 2021, pengguna mobile di Indonesia mengunduh 7,31 miliar aplikasi Hal itu

berarti, setiap 1 menit, lebih dari 13 ribu aplikasi diunduh oleh pengguna *mobile* di Indonesia. (<https://www.data.ai>). Berbagai Informasi saat ini dapat diperoleh dan berita dapat dapat dengan mudah diakses hanya dengan menggenggamnya, informasi penjualan, iklan produk, jasa, lowongan pekerjaan, dan bahkan sampai ke rubrik pelaporan berupa tindakan kekerasan yang terjadi di suatu lembaga/institusi, salah satunya di lingkup perguruan tinggi.

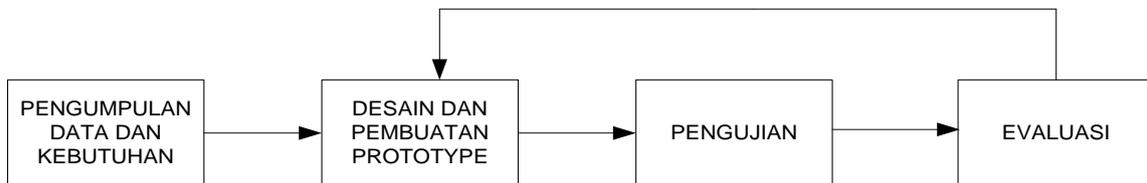
Dalam kaitannya dengan upaya penanganan kekerasan seksual di lingkungan perguruan tinggi, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menerbitkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 30 Tahun 2021 tentang pencegahan dan penanganan kekerasan seksual di lingkungan perguruan tinggi munculnya peraturan tersebut adalah merupakan wujud keprihatinan pemerintah akan tingginya kasus pelecehan seksual yang sering terjadi di lingkungan Pendidikan. Kekerasan seksual dapat didefinisikan sebagai suatu perbuatan kontak seksual yang tidak dilakukan berdasarkan kesepakatan; tindakan nonkonsensual yang bersifat seksual yang tidak melibatkan kontak atau kegiatan untuk mendapatkan kenikmatan secara seksual dengan melakukan tindakan melihat bagian tubuh lawan jenisnya; tindakan perdagangan seksual yang dilakukan terhadap seseorang yang tidak dapat menyetujui atau menolak; atau bahkan eksploitasi yang dilakukan secara online (Mathews & Collin-Vézina, 2019); (World Health Organization., 2003)

Menurut data Komnas Perempuan dalam rentang waktu 2015-2020 tercatat sekitar 27% aduan kasus kekerasan seksual yang terjadi di lingkungan perguruan tinggi. Sangat kontras dengan pandangan umum bahwa kampus merupakan lingkungan aman dari tindak kejahatan karna dipenuhi orang-orang terdidik. Menurut Robert O Blake sebagai duta besar Amerika Serikat untuk Indonesia (Nur et al., 2020), kasus pelecehan seksual ini dapat terbantu dengan media seperti aplikasi. Hal ini dikarenakan aplikasi dapat membantu perempuan dan anak – anak Indonesia ketika sedang mengalami kondisi bahaya (Saputra et al.,2021), dan juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dan mengutamakan keamanan serta pemberdayaan melalui pemanfaatan aplikasi. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut maka dalam penelitian ini akan coba dibuat sebuah aplikasi pelaporan anti kekerasan seksual (AKAS) yang terjadi di masyarakat khususnya di lingkungan perguruan tinggi

sebagai upaya pencegahan dalam rangka mengurangi tindakan kekerasan seksual yang terjadi.

2. METODE PENELITIAN

Dalam melakukan pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model penelitian pengembangan sistem yaitu *Prototype* (Soleh Ferdiansyah & Jasri, 2016) Metode pengembangan prototype yaitu metode yang menggunakan pendekatan untuk membangun suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai, dengan tahapan yang digunakan yaitu pengumpulan kebutuhan, Desain dan pembuatan *prototype*, pengujian dan perbaikan *prototype* dan evaluasi sistem terhadap *prototype*.



Gambar 1: Metode *Prototype*

Berikut ini adalah tahapan-tahapan dan penjelasan pengembangan sistem menggunakan model *prototype*:

1. Pengumpulan Data dan Kebutuhan

Pada tahapan ini pengumpulan data dan kebutuhan dilakukan dengan melakukan proses pengambilan data pada Satuan Tugas Pencegahan dan Penanganan Kekerasan Seksual Perguruan tinggi untuk menspefikasikan kebutuhan perangkat lunak dan mengajukan beberapa pertanyaan apa yang diperlukan, ini dilakukan agar dapat dipahami apa yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. Desain dan Pembuatan *Prototype*

Pada tahapan ini dilakukannya proses membangun *prototype* desain perangkat lunak dengan membuat konsep rancangan desain perangkat lunak untuk diperlihatkan kepada *user* (Purnomo, 2017).

3. Pengujian

Pada tahapan ini setelah sistem menjadi suatu perangkat lunak yang bisa dipakai, dilakukan pengujian yang berfokus pada perangkat lunak dari segi logika dan

fungsional serta memastikan kembali bahwa semua bagian sudah dilakukan pengujian. Hal ini dilakukan untuk mengurangi kesalahan dan untuk memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan keinginan *user*.

4. Evaluasi

Pada tahapan ini dilakukan oleh *user* apakah *prototype* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan *user*. Jika sudah sesuai maka pembuat akan melanjutkan ke proses tahapan selanjutnya. Jika belum sesuai maka akan dilakukan perbaikan-perbaikan yang diperlukan. (Kurniasari et al, 2022)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dan kebutuhan

Teknik pengumpulan data digunakan dalam pada tahap pengambilan data-data yang diperlukan, teknik ini diantaranya adalah wawancara, observasi dan studi pustaka. Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung. Dari hasil wawancara dengan Satgas pencegahan kekerasan seksual di Universitas Khairun diperoleh informasi berupa fitur yang dibutuhkan seperti *form* pengaduan korban yang berisikan profil korban/pelapor, tempat kejadian. dan deskripsi kasus atau tindakan yang dialami. Selain itu pula dijelaskan bahwasannya model pelaporan yang selama ini berjalan masih menggunakan cara-cara konvensional dimana pelapor mendatangi institusi kemudian membuat pelaporan. Untuk itulah maka dalam penelitian ini coba dibuat sebuah system pelaporan pengaduan kekerasan seksual berbasis android dengan model *client-server*

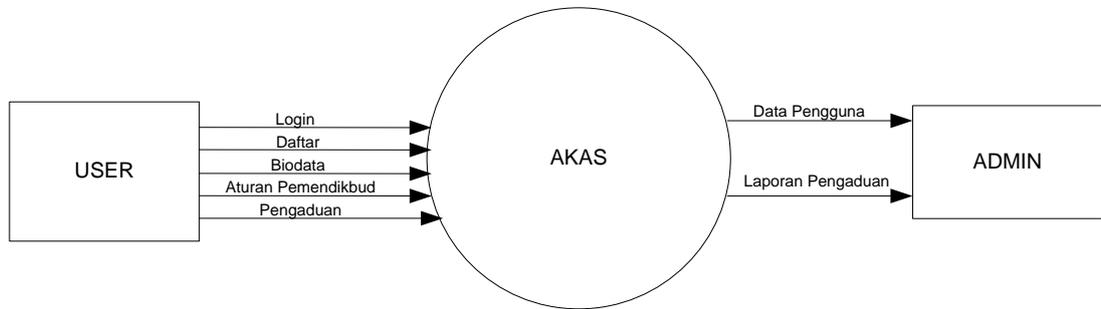
Desain Sistem

Proses Desain sistem bertujuan untuk menentukan bagaimana rancangan dapat memenuhi kebutuhan yang telah dianalisis. Tahapan desain sistem meliputi antarmuka (*interface*), struktur database, proses, dan prosedur kontrol. Penelitian ini dilakukan di lingkungan Universitas Khairun dari bulan April 2022 hingga bulan September 2022. Desain sistem dalam penelitian ini berupa *logical design*, *physical design*, dan desain antarmuka (*interface*)

a. Logical design

Logical design adalah desain yang menggambarkan suatu sistem yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana

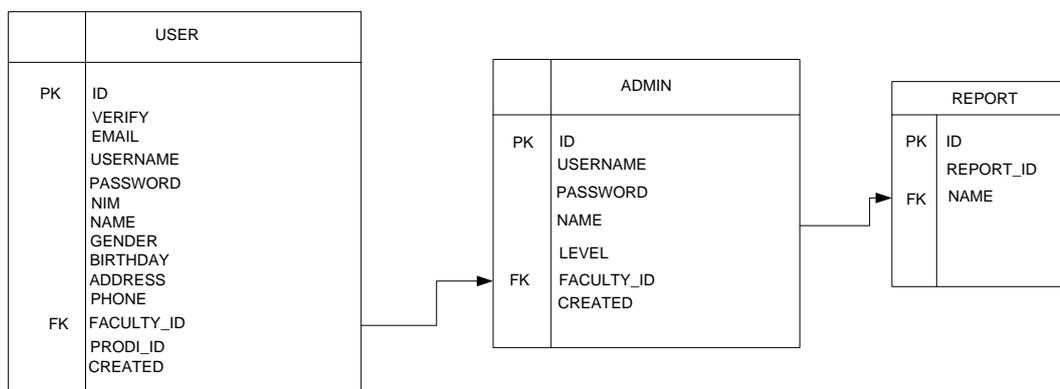
data tersebut akan disimpan, yang biasa digambarkan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD). DFD pertama kali digambarkan melalui level konteks.



Gambar 2: Diagram Konteks

b. Physical design

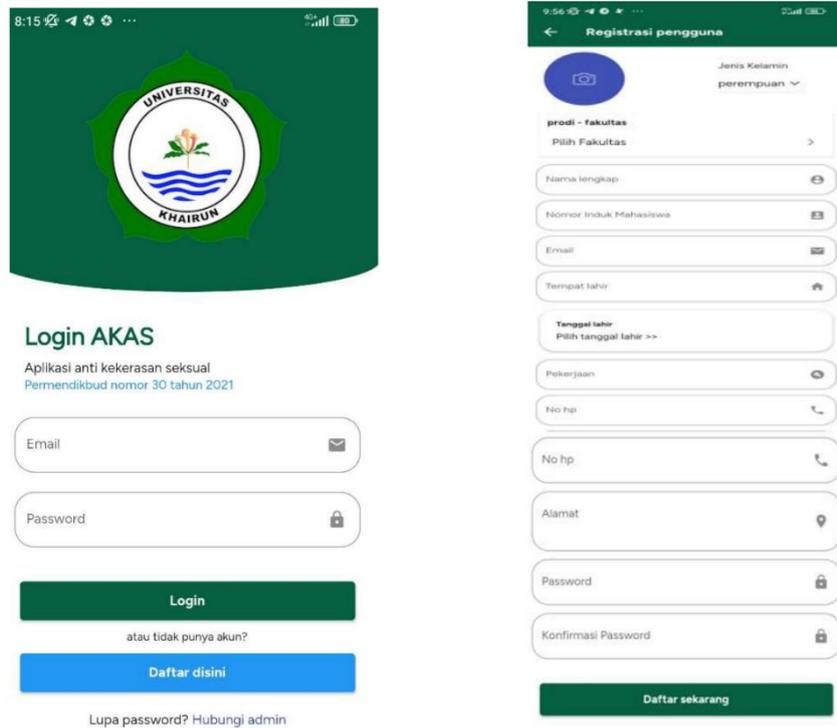
Digambarkan dalam *Table Relationship Diagram* yang mencakup input-output yang dimasukkan ke dalam sistem. Dalam sistem ini, terdapat 3 tabel yang saling berhubungan, dan untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.



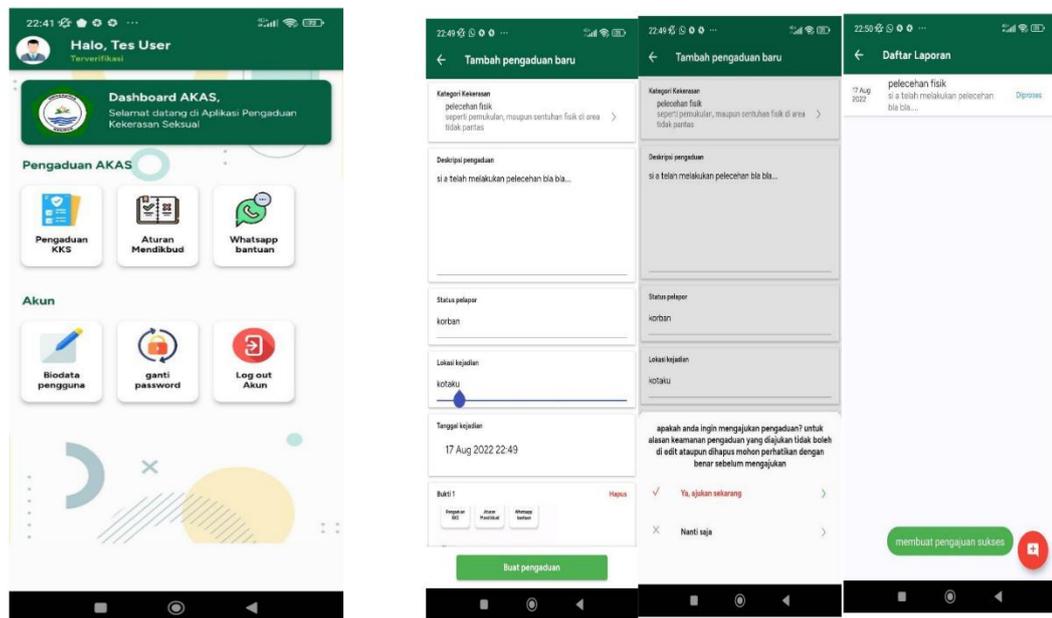
Gambar 3: Relationship Diagram

c. User Interface

Desain antarmuka merupakan desain yang menghubungkan antara desain fisik dengan sistem yang sebenarnya. Desain antarmuka dibutuhkan agar *user* dapat mengevaluasi yang mungkin dibutuhkan sebelum kemudian dilanjutkan ke dalam tahap uji coba sistem yang sebenarnya.



Gambar 4: Interface Login dan Form Registrasi



Gambar 5: Laporan Pengaduan

Pengujian

Pengujian dilakukan dengan menguji setiap proses dan kemungkinan kesalahan yang terjadi untuk setiap proses. Adapun pengujian sistem yang digunakan adalah *Black Box testing*. Pengujian *Black Box* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi – fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Tabel 1, dan table 2 menunjukkan hasil uji beberapa *form* aplikasi

Tabel 1. Pengujian Membuka Aplikasi

Kasus Uji Data Benar			
Data Masukan	Yang diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Membuka Aplikasi Tampil Splash	Tampil Splash Screen selang beberapa detik tampil form login	Menampilkan Splash Screen dilanjutkan dengan Form Login	[Diterima]

Tabel 2. Pengujian Membuka Form Registrasi

Kasus Uji Data Benar			
Data Masukan	Yang diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Membuka Form Registrasi	Tampil form Registrasi	Menampilkan laman registrasi pengguna	[Diterima]

Evaluasi

Pada uji coba yang telah dilakukan pada fitur-fitur dasar sistem seperti tampak pada uji coba evaluasi mulai Tabel 1 dan table 2 Telah berhasil. Output yang diharapkan telah terpenuhi dengan melakukan proses alur program sebagaimana mestinya. Dan validasi telah berhasil muncul apabila data pengisian ada yang kosong atau jika tidak sesuai dengan data yang harus diisi. Dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur dasar tersebut telah berjalan dengan baik dan tidak terdapat *error*. Fungsi-fungsi simpan data, ubah data, dan hapus data dapat berjalan sebagaimana *output* yang diharapkan

4. SIMPULAN

Berdasarkan uraian dan hasil analisa yang telah dilakukan selama pengerjaan pembuatan Aplikasi Pelaporan Anti Kekerasan Seksual Berbasis Android, maka dapat diambil kesimpulan bahwa melalui perancangan, dan pengujian serta implementasi membuktikan bahwa aplikasi ini dapat membantu dan mempermudah pengguna dalam melakukan pelaporan terkait kekerasan seksual yang terjadi dengan mudah dan cepat.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Putu Asthi, I. D. (n.d.). *Kekerasan Seksual Pada Anak Dan Remaja Sex* <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/download/3082/pdf>
- Soleh Ferdiansyah & Jasri, (2016). Aplikasi Quick Response Dalam Melayani Pengaduan Kerusakan Sarana Stt Nurul Jadid Berbasis Android Dan Web. Prosiding SENTIA, <https://prosiding.polinema.ac.id/sentia/index.php/SENTIA2016/article/viewFile/32/27>
- Hermansyah, Y., Lazuardi, L., & Hasan Basri, M. (2017). Efektivitas penerapan aplikasi m-health untuk posyandu di Puskesmas Kembang Seri Kabupaten Bengkulu Tengah. *Journal of Information Systems for Public Health*, 2(1), 57–67. <https://journal.ugm.ac.id/jisph/article/view/11240>
- Kurniasari et al. 2022. *Pengembangan Aplikasi Pelaporan dan Pengumuman Orang Hilang Berbasis Android (SI CAKAP)*. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/co-science>
- Mathews, B., & Collin-Vézina, D. (2019). (Mathews & Collin-Vézina, 2019) *Trauma, Violence, & Abuse*, 20(2), 131–148. <https://doi.org/10.1177/1524838017738726>
- Saputra et al., (2021).“APLIKASI REDAYAKU” SOLUSI INOVATIF MEDIA CYBERCOUNSELING PENANGANAN KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK” *Jurnal KOPASTA*, 8(1), 32–45. www.journal.unrika.ac.idJurnalKOPASTA
- Nur, Y., Rahma, A., Yantami Arumsari, R., & Adhika, F. A. (n.d.). Perancangan Aplikasi Untuk Korban Pelecehan Seksual Di Indonesia
- Purnomo, 2017. Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *JIMP- Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2).
- Sugihartono, T., Ricardo Antonius, F., Studi Teknik Informatika, P., Studi Bisnis Digital, P., Studi Sistem Informasi, P., Atma Luhur, I., Sudirman, J., & Selindung, K. (n.d.). *INFORMASI (Jurnal Informatika dan Sistem Informasi) Rancang Bangun Aplikasi Pelaporan Kerusakan Sarana dan Prasarana Fasilitas Mahasiswa Berbasis Android*.
- World Health Organization. Department of Gender & World Health Organization. Injuries and Violence Prevention Department., 2003