

**LAPORAN AKHIR**  
**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA BERBASIS PROTOTYPE**  
**PENGADUAN DAN DUKUNGAN ANTI PERUNDUNGAN DAN STRES DI**  
**LINGKUNGAN ITERA**



**DOSEN PENGAMPU : AMIRUL IQBAL, S.KOM., M.ENG**

**ASISTEN PERKULIAHAN : MUHAMMAD FAUZI AZIZI**

**DISUSUN OLEH KELOMPOK 08 :**

<b>MARCEL KEVIN TOGAP SIAGIAN</b>	<b>123140054</b>
<b>NADIA ANATASHIVA</b>	<b>123140060</b>
<b>ADE PUTRI TIFANI</b>	<b>123140011</b>
<b>MEMORY SIMAJUNTAK</b>	<b>123140095</b>
<b>NATASYA FELISITA BR GINTING</b>	<b>123140017</b>

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**  
**INSTITUT TEKNOLOGI SUMATERA**  
**2025**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam beberapa tahun terakhir, masalah perundungan, juga dikenal sebagai bullying, dan tekanan psikologis di institusi pendidikan tinggi menjadi lebih penting. Survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2023) menemukan bahwa sekitar 41% siswa Indonesia mengaku pernah mengalami atau menyaksikan tindakan perundungan secara digital, verbal, atau sosial di kampus. Fenomena ini dapat berdampak besar pada kesehatan mental, motivasi belajar, dan hubungan sosial siswa (WHO, 2022).

Perkembangan teknologi digital telah memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam peningkatan kesejahteraan dan keamanan lingkungan akademik. Namun, disisi lain, kemajuan ini belum diimbangi dengan sistem pendukung yang baik untuk menangani masalah sosial di kampus, seperti tekanan psikologis dan perundungan. Perundungan, baik secara verbal, fisik, atau digital, masih menjadi masalah serius yang dapat mengganggu kenyamanan, prestasi akademik, dan bahkan kesehatan mental mahasiswa.

Di lingkungan Institut Teknologi Sumatera (ITERA), ruang aman dan sistem pelaporan yang terpercaya sangat dibutuhkan. Sampai saat ini, mekanisme pelaporan kasus perundungan masih dilakukan secara manual dan tidak terintegrasi, serta belum menjamin kerahasiaan identitas pelapor. Akibatnya, banyak korban atau saksi yang enggan untuk melapor karena takut akan stigmatisasi atau retaliaasi sosial. Situasi ini menyebabkan banyak kasus seperti perundungan, pelecehan, dan kejahatan lainnya tidak tertangani secara efektif. Hal ini berpotensi menimbulkan dampak jangka panjang terhadap kualitas akademik di kampus. Penelitian oleh Rahman dan Lestari (2022) menunjukkan bahwa ketakutan terhadap stigma merupakan salah satu faktor utama rendahnya tingkat pelaporan kasus perundungan di lingkungan pendidikan tinggi di Indonesia.

Dalam bidang kesehatan mental, teknologi digital, juga dikenal sebagai kesehatan mental digital, telah terbukti dapat meningkatkan akses terhadap layanan konseling dan pelaporan insiden (Naslund et al., 2020). Dalam situasi seperti ini, desain aplikasi berbasis manusia-pusat (HCD) menjadi sangat penting untuk membuat solusi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mudah digunakan dalam situasi emosional yang sensitif (Preece, Rogers, & Sharp, 2015).

Berdasarkan hal tersebut dikembangkanlah IteraCare. IteraCare adalah aplikasi mobile yang dirancang untuk berfungsi sebagai tempat pengaduan dan dukungan anti-perundungan di ITERA. Aplikasi ini menawarkan sistem pelaporan yang aman, anonim, dan terbuka sekaligus memberikan akses ke sumber daya psikologis bagi siswa. IteraCare diharapkan dapat meningkatkan rasa aman, kepercayaan, dan kesejahteraan psikologis di kampus melalui proses

desain Double Diamond. Selain itu, ini akan menjadi langkah awal menuju budaya akademik yang lebih inklusif dan peduli terhadap kesehatan mental.

## 1.2 Deskripsi Aplikasi

IteraCare adalah sebuah aplikasi mobile yang berfungsi sebagai platform pelaporan kasus perundungan sekaligus sarana dukungan psikologis bagi mahasiswa di Institut Teknologi Sumatera. Aplikasi ini memastikan bahwa data dilindungi, anonimitas pengguna, dan mudah digunakan. Aplikasi ini juga memungkinkan semua mahasiswa dan civitas akademika lainnya dapat berpartisipasi aktif dalam menciptakan lingkungan kampus yang aman dan sehat secara mental.

### Fitur Utama :

1. Pelaporan Anonim & Teridentifikasi: Pengguna dapat memilih untuk mengirimkan laporan secara anonim (tanpa menyertakan identitas) atau teridentifikasi. Laporan akan memuat detail kronologi, lokasi kejadian, pihak terlibat, dan opsi untuk mengunggah bukti (foto, video, tangkapan layar).
2. Pelacakan Status Laporan: Setiap laporan akan menerima sebuah kode unik yang dapat digunakan pengguna untuk memantau status tindak lanjut (misal: "Diterima", "Sedang Diverifikasi", "Dalam Penanganan", "Selesai") tanpa harus login, untuk menjaga anonimitas.
3. Pusat Sumber Daya (Resource Center): Sebuah fitur yang berisi artikel edukatif mengenai apa itu perundungan, cara menghadapi stres, informasi kontak konselor ITERA, serta panduan langkah-langkah hukum atau administratif yang bisa ditempuh.
4. Tombol Bantuan Darurat (Panic Button): Tombol yang bisa diakses cepat untuk menghubungi nomor darurat kampus atau pihak berwenang jika pengguna berada dalam situasi bahaya.

IteraCare berfungsi sebagai penghubung antara siswa dan lembaga pendidikan untuk menangani kasus perundungan dengan cara yang aman, terarah, dan cepat. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya kesehatan mental dan solidaritas di lingkungan akademik serta mengurangi ketakutan melapor karena memiliki antarmuka yang mudah digunakan, mudah dipahami, dan menenangkan.

## BAB II

## METODE

### 2.1 Metode Pengembangan

Dalam perancangan desain UI/UX aplikasi IteraCare digunakan proses desain Double Diamond, salah satu kerangka desain interaksi yang dikembangkan oleh Design Council UK yang berfokus pada desain yang terstruktur dan kebutuhan pengguna. Double Diamond membantu tim desainer untuk memahami permasalahan secara mendalam sebelum menentukan solusi yang terbaik.

Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan perancangan aplikasi IteraCare yang mengutamakan empati terhadap pengguna, yaitu siswa yang mengalami atau melihat perundungan di kampus. Selain itu, metode ini memungkinkan proses desain yang kooperatif, iteratif, dan berbasis umpan balik pengguna untuk memastikan bahwa hasil akhirnya memenuhi kebutuhan fungsional dan emosional pengguna

Berikut merupakan tahapan double diamond :

a. *Discover (Menemukan Masalah)*

Tujuannya adalah Menggali permasalahan perundungan di lingkungan kampus serta memahami perilaku dan kebutuhan pengguna dalam konteks pelaporan dan dukungan psikologis.

b. *Define (Menentukan Masalah)*

Tujuannya adalah Menganalisis data yang diperoleh dari tahap Discover untuk merumuskan pernyataan masalah dan kebutuhan utama pengguna.

c. *Develop (Mengembangkan Solusi)*

Tujuannya adalah Menghasilkan ide dan konsep desain yang menjawab masalah yang ditemukan.

d. *Deliver (Mewujudkan Solusi)*

Tujuannya adalah Menyempurnakan hasil desain berdasarkan umpan balik dan menyiapkan rancangan akhir aplikasi.

### 2.2 Metode Evaluasi

Evaluasi desain aplikasi IteraCare dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Metode ini dipilih karena cepat, objektif, dan efektif dalam menilai usability desain. Langkah-langkah evaluasi sebagai berikut:

1. Menentukan responden yang sesuai, yaitu mahasiswa ITERA sebagai pengguna utama aplikasi.

2. Melakukan uji coba aplikasi, di mana pengguna diminta mencoba fitur utama seperti pelaporan anonim, pelacakan status, dan akses sumber daya.
3. Mengisi kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala 1–5 untuk menilai kemudahan dan kepuasan penggunaan.
4. Menghitung skor SUS, dengan hasil di atas 68 menunjukkan tingkat usability yang baik.
5. Menganalisis hasil evaluasi untuk menentukan aspek yang perlu diperbaiki pada desain.

Metode ini membantu menilai seberapa efektif, efisien, dan menyenangkan aplikasi IteraCare digunakan, sekaligus memberikan dasar untuk penyempurnaan desain selanjutnya.

## BAB III

## PEMBAHASAN

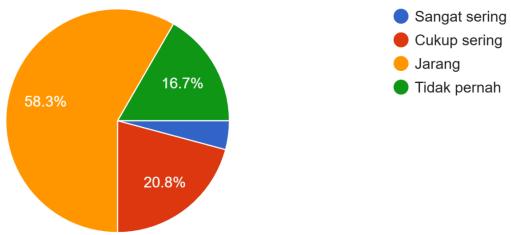
### 3.1 Analisis Data Kuesioner Kebutuhan

Kuesioner yang telah kami sebarkan bertujuan untuk menggali kebutuhan pengguna terkait layanan kesehatan mental mental. Berdasarkan hasil yang diperoleh, berikut adalah beberapa temuan utama:

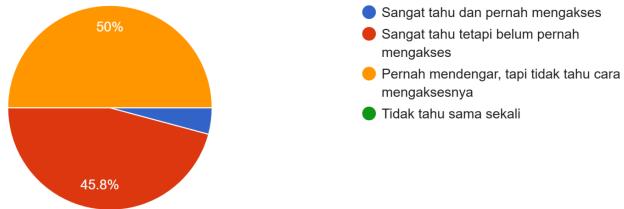
#### 3.1.1 Kendala dan Pengalaman Pengguna dalam Pelaporan

Berdasarkan hasil kuesioner, diperoleh gambaran mengenai kendala utama yang dialami pengguna selama berinteraksi dengan sistem pelaporan. Kendala dalam penggunaan layanan pengaduan, terutama terkait proses pelaporan, pemahaman alur, serta hambatan teknis yang memengaruhi kelancaran penyampaian laporan.” Sebagian besar responden juga menyatakan bahwa mereka belum pernah menggunakan sistem pelaporan di kampus maupun layanan serupa, sehingga pengalaman mereka terhadap mekanisme pengaduan masih terbatas. Beberapa responden yang pernah berinteraksi dengan sistem pelaporan di tempat lain menyampaikan bahwa prosesnya cenderung rumit, memerlukan banyak formulir, dan memiliki alur yang kurang jelas. Temuan ini menunjukkan bahwa selain hambatan teknis, kurangnya pengalaman sebelumnya turut mempengaruhi kenyamanan pengguna dalam melakukan pelaporan.

2. Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi mobile untuk mengisi formulir atau melapor sesuatu?  
24 responses



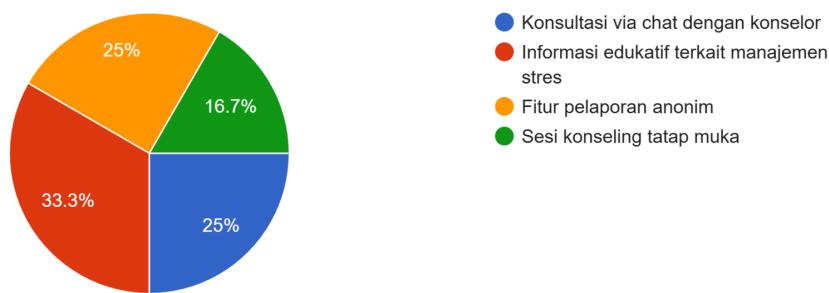
3. Seberapa tahu kamu tentang layanan pengaduan perundungan atau stres di kampus (misalnya Satgas ITERA)?  
24 responses



### 3.1.2 Efektivitas dan Kebutuhan Sosialisasi

Berdasarkan hasil kuesioner, responden umumnya menyatakan bahwa bentuk dukungan yang paling membantu ketika mereka sedang mengalami stres adalah dukungan interpersonal, seperti mendengarkan keluhan, memberikan ruang untuk bercerita, serta kehadiran teman atau orang terdekat. Temuan ini menunjukkan bahwa kebutuhan sosial pengguna cenderung berfokus pada akses terhadap interaksi yang empatik dan supportif.

1. Apa bentuk dukungan yang kamu anggap paling membantu ketika kamu sedang stres?  
24 responses



### 3.1.3 Preferensi Fitur Pengguna

Berdasarkan hasil kuesioner, preferensi pengguna terhadap fitur layanan dapat diidentifikasi dari pilihan dan tanggapan terbuka yang diberikan. responden menunjukkan bahwa preferensi fitur berfokus pada aspek keamanan, privasi, dan kenyamanan proses pengaduan. Responden menekankan pentingnya anonimitas, perlindungan data pribadi, pembatasan akses admin, serta kejelasan kebijakan privasi dalam sistem. Selain itu, responden mengusulkan sejumlah fitur

tambahan seperti pengiriman voice note untuk mempermudah penyampaian laporan, pelacakan status pengaduan, notifikasi perkembangan, ruang umpan balik setelah laporan ditangani, serta opsi melampirkan bukti secara fleksibel. Secara keseluruhan, preferensi ini menegaskan bahwa pengguna menginginkan sistem yang aman, transparan, dan mudah digunakan.

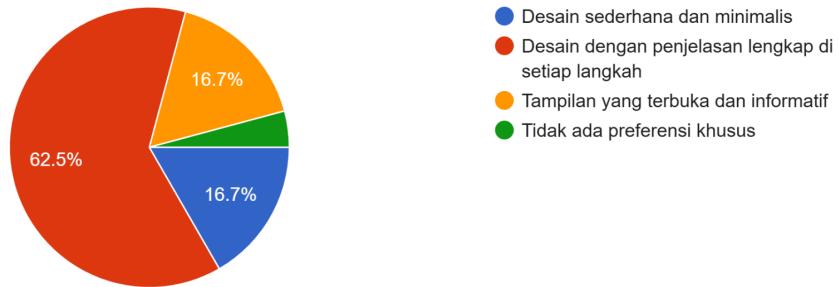
4. Dalam konteks melaporkan kasus perundungan atau stres, metode identitas seperti apa yang membuatmu merasa paling aman dan nyaman?

24 responses



5. Format tampilan seperti apa yang membuatmu merasa aman dan nyaman saat melapor?

24 responses



### 3.2 Hasil Pengujian SUS (System Usability Scale)

Berikut hasil dari kuesioner pengujian prototype menggunakan metode SUS, dengan memberikan 10 pertanyaan terkait kegunaan prototype desain aplikasi yang telah dirancang.

R-2									0
R-3									0
R-4									0
R-5									0
R-6									0
R-7									0
R-8									0
R-9									0
R-10									0
R-11									0
R-12									0
R-13									0
R-14									0
R-15									0
R-16									0
R-17									0
R-18									0
R-19									0
Number Of Responden									19
Total Score									0
Average Score									0

**Tabel 3.2.1 List Pertanyaan SUS**