

FINAL PROJECT

U-CARE

Dibuat untuk memenuhi Ujian Akhir Semester

Mata Kuliah IS321 – Information System Analysis and Design



Disusun oleh Kelompok 3:

Fathimah Az Zahra (00000056188)

Nigel Andrian (00000055946)

Dava Virgio Kertawijaya (00000056848)

Samuel Andrew (00000056975)

Willyam Louise Vernando (00000055805)

**PROGRAM STUDI: SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunianya kami dapat menyelesaikan laporan yang berjudul “Pembuatan Design Aplikasi U-Care” ini tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan laporan ini, yaitu untuk memenuhi tugas pada mata kuliah “Information Systems Analysis and Design”. Selain itu, laporan ini juga bertujuan untuk Mengedukasi masyarakat luas terkait kekerasan seksual serta cara melindungi diri dari kekerasan tersebut.

Laporan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini, terutama kepada:

1. Ibu Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ibu Suryasari selaku Dosen Pegampu Mata Kuliah Information System Analysis and Design sebagai pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan ini.
3. Semua Anggota Kelompok 1 yang sudah berpartisipasi dalam memberikan kontribusi pada proses penyelesaian laporan ini.
4. Teman–teman jurusan Sistem Informasi yang telah membantu dan memberikan semangat dalam penyusunan laporan ini,
5. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga laporan ini dapat terselesaikan.
6. Serta kepada semua pihak yang telah memberikan motivasi serta semangat yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga karya ilmiah ini dapat dijadikan sebuah contoh jika ingin membuat suatu aplikasi yang berbasis pencegahan kekerasan seksual, dan juga kedepannya kami harap dengan adanya aplikasi ini, tingkat kasus kekerasan seksual yang ada di Indonesia dapat menurun

Tangerang, 02 Desember 2022

Kelompok 3

DAFTAR ISI

BAB I.....	3
INTRODUCTION.....	3
1.1 Background	3
1.2 System Definition	4
1.3 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.4 System Development Methodologies	5
1.5 User Requirements.....	5
BAB II.....	6
PROBLEM DOMAIN	6
2.1 Problem Identification Phase.....	6
2.2 Class	13
2.3 Structure	17
2.4 Designing the Proposed System	19
BAB III.....	40
3.1 Functional Requirements	40
3.2 Interface.....	40
BAB IV.....	48
4.1 Architectural	48
4.2 Component.....	55
BAB V	58
5.1 Conclusion	58
5.2 Recommendations	58
LAMPIRAN.....	60
Bukti Wawancara dengan Narasumber (Student Support atau Lainnya).....	60

BAB I

INTRODUCTION

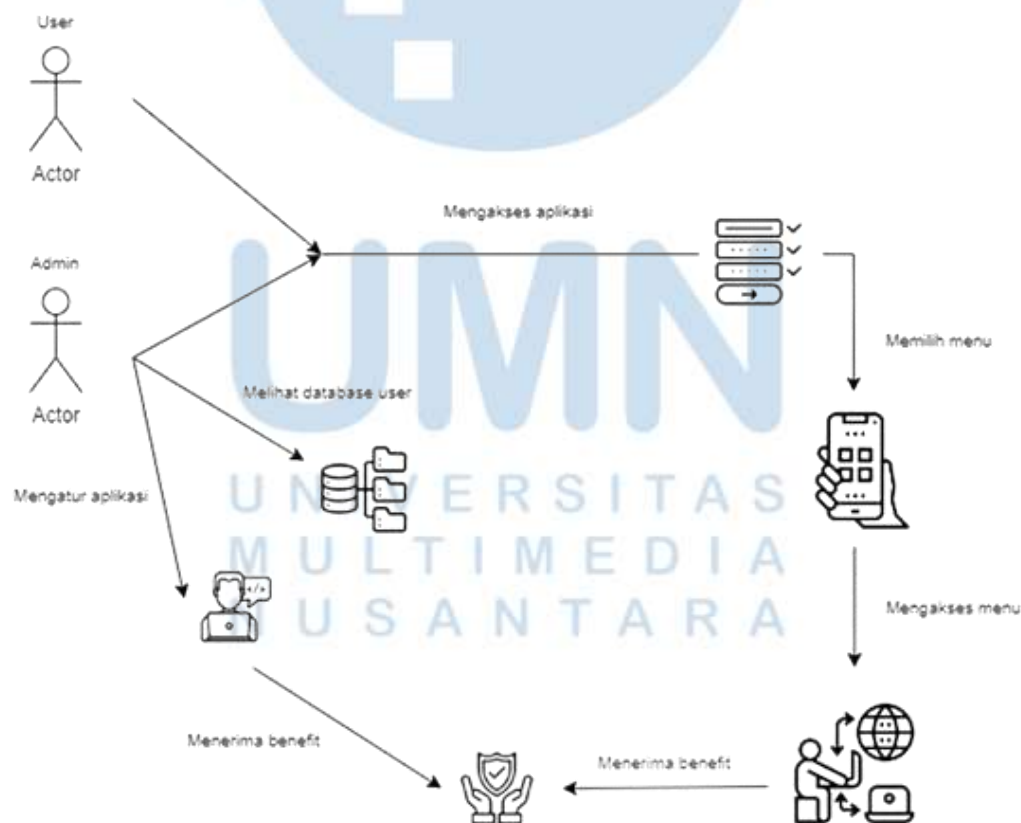
1.1 Background

Kekerasan seksual masih menjadi salah satu kasus yang sangat sering terjadi baik itu di Indonesia bahkan seluruh dunia. Kekerasan seksual sendiri merupakan suatu perbuatan merendahkan, menghina, menyerang dan perbuatan lainnya terhadap seseorang secara paksa. Walaupun kekerasan seksual sering dialami oleh perempuan tidak menutup kemungkinan laki – laki pun dapat mengalami kekerasan seksual. Oleh karena itu, kekerasan seksual sangat bervariasi, contohnya dapat berupa percobaan pemerkosaan, sadisme dalam hubungan seksual, pemaksaan terhadap aktivitas seksual lain, merendahkan, menyakiti atau bahkan hingga melukai korban. Sebagai contoh, kami akan mewawancarai seorang korban yang pernah tertimpa kekerasan seksual. Hal tersebut kami lakukan untuk bukti, bahwa kekerasan seksual bukanlah hal yang mudah untuk dilupakan untuk sang korban.

Kekerasan seksual yang marak terjadi di Indonesia, didukung dengan data yang diberikan pada catatan Kekerasan Terhadap Perempuan Tahun 2019 Komisi Nasional Anti Kekerasan terhadap Perempuan (Komnas Perempuan) menyatakan bahwa jumlah kasus kekerasan terhadap perempuan meningkat menjadi sebesar 14% atau 406.178 kasus. Tentunya kekerasan seksual tersebut akan berakibatkan fatal jika tidak ada seorangpun yang dapat menolong korban. Indonesia yang hingga saat ini berada di zaman cukup maju, yang memiliki arti mampu, dapat serta memberikan dukungan apapun terhadap korban kekerasan seksual. Dukungan tersebut dapat berupa berani untuk speak up dan mengeluarkan bebannya untuk berbicara di depan publik, Kekerasan sosial tidak menjadi hal yang tabu untuk dibicarakan, justru dapat menolong sesama dan menyelesaikan masalah bersama orang-orang yang saling peduli. Perkembangan teknologi hingga saat ini semakin meningkat yang dimana penggunaan smartphone di setiap orang bukanlah hal yang biasa dengan melalui smartphone setiap orang dapat menggunakan aplikasi yang tentunya dibutuhkan oleh setiap orang, salah satunya seperti aplikasi yang berkaitan dengan penanganan dan pencegahan kekerasan seksual yang menampilkan berbagai fitur-fitur mulai dari artikel hingga penanganan yang tentunya memudahkan para pengguna (user).

Maka dari itu kami mempunyai perencanaan untuk mendesain sebuah aplikasi yang bertujuan untuk dapat meminimalisir kekerasan seksual yang terjadi di lingkungan masyarakat Indonesia. Dengan kasus – kasus kekerasan seksual yang sedang maraknya di

Indonesia kami ingin mengeluarkan sebuah aplikasi “U-Care” sesuai dengan tujuan dari kami yaitu ingin meminimalisir kasus - kasus kekerasan seksual yang ada di Indonesia. Aplikasi ini pun bertujuan untuk berbagi artikel – artikel terupdate mengenai kekerasan seksual yang sedang terjadi di Indonesia hingga membantu para pengguna (user) dalam memberikan penanganan melalui konsultasi terhadap psikolog baik secara chat maupun telepon. hal ini dapat membuat para korban dan menceritakan hingga menghilangkan trauma yang dialaminya tersebut. Seperti yang kita ketahui bersama di zaman sekarang ini menggunakan smartphone setiap perorangan sudah menjadi hal biasa dan bahkan kita dapat dengan mudah mendownload aplikasi-aplikasi yang kita butuhkan dari smartphone kita masing-masing. Salah satunya adalah aplikasi yang terkait dengan penanganan atau pencegahan kekerasan seksual. Sebuah aplikasi menjadi sangat mudah untuk digunakan (user friendly) bagi user apabila, user interface yang ditampilkan oleh aplikasi mempunyai design UI yang interaktif bagi user. Berikut adalah rencana tampilan cara kerja aplikasi kami.



1.2 System Definition

Sistem yang kami gunakan guna meminimalisir kesalahan yang akan terjadi untuk mendapatkan informasi adalah berbicara secara langsung dengan narasumber yang sebelumnya pernah menerima kekerasan seksual. Kami akan menanyakan beberapa

pertanyaan sedikitnya 5 sampai 10 pertanyaan. Kami usahakan untuk menanyakan pertanyaan sependek atau sesingkat mungkin akan tetapi kompleks.

1.3 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dipakai untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan melalui observasi, wawancara dan juga mencari berita dari sosial media. Metode penelitian yang di pakai diharapkan dapat membuat banyak orang membuka matanya untuk sadar akan kejadian sekitar mereka bukanlah hal yang harus di sesali. Kami mewawancarai salah satu korban kekerasan seksual di lingkungan kampus dengan cara menanyakan beberapa pertanyaan terkait kejadian seperti apa, apa yang dibutuhkan untuk mengubah kejadian tersebut menjadi suatu hal yang dapat dihindari untuk kedepannya.

1.4 System Development Methodologies

System development atau pengembangan sistem adalah proses mendefinisikan, merancang, menguji, dan juga mengimplementasikan aplikasi baru. Metodologi yang akan mengarah untuk memperoleh data yang kemudian digunakan untuk kepentingan tertentu. Pada kasus kali ini yaitu Kekerasan Seksual, maka kepentingan yang akan diperoleh yaitu bagaimana kita dapat memberikan fasilitas untuk orang yang mendapatkan atau pernah mengalami kekerasan seksual semasa hidupnya, dan kami bertujuan untuk menolong dan juga memberi motivasi kepada mereka agar dapat menghindari hal tersebut terjadi lagi.

1.5 User Requirements

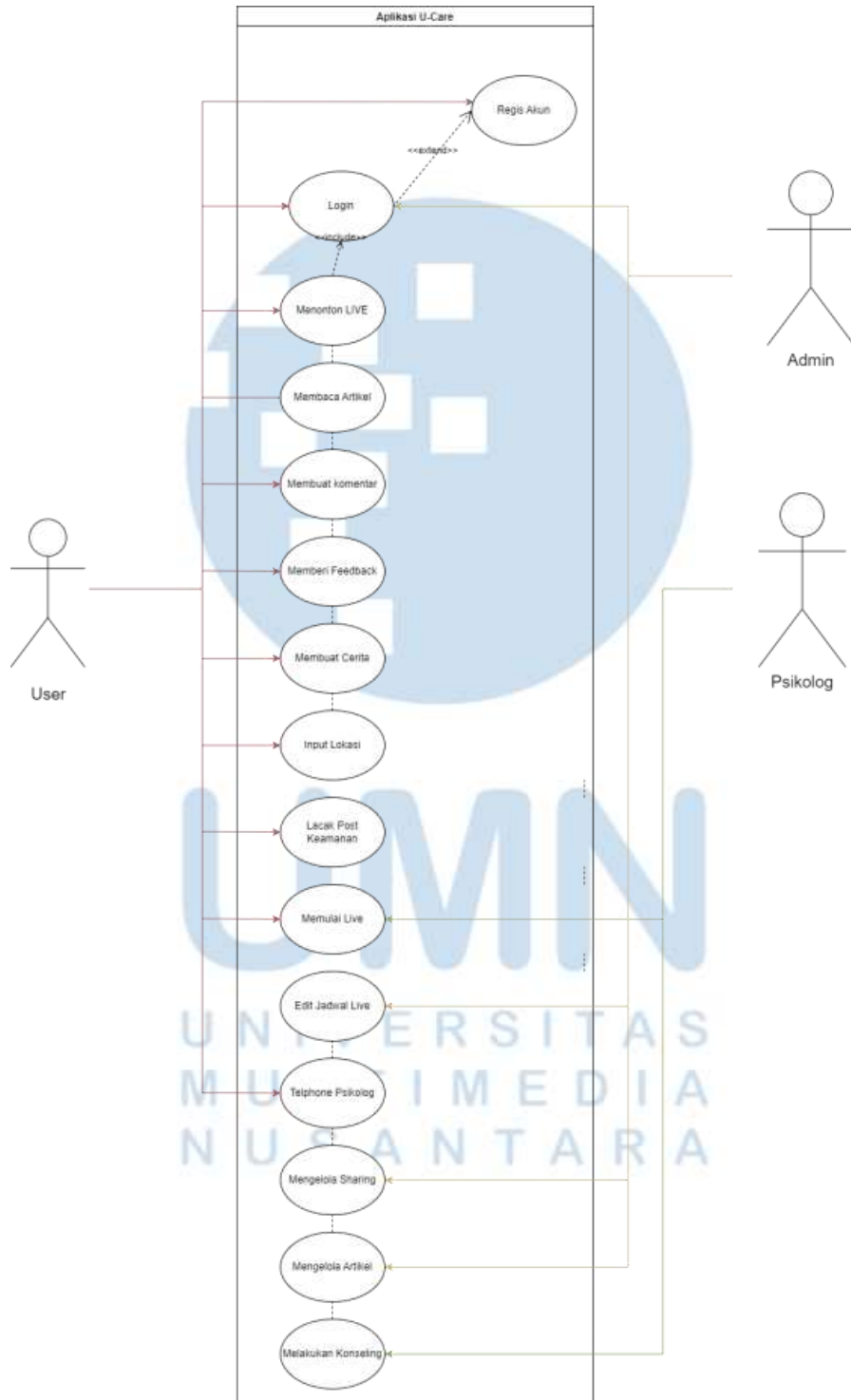
Setelah dijalankannya wawancara untuk mendapatkan beberapa data untuk mengetahui hal dan juga fitur seperti apa yang user butuhkan, kami menemukan beberapa fakta bahwa user menginginkan fitur yang dapat mendukung untuk melupakan hal – hal buruk yang pernah terjadi. Kami memutuskan untuk membuat design dan juga bagaimana aplikasi itu bisa berjalan untuk mendukung kebutuhan pengguna. Diharapkan untuk mendapatkan aplikasi yang mudah untuk dimengerti dan juga mendukung pemakai untuk menghindari kejadian yang tidak diinginkan. User juga menginginkan agar bisa berbicara kepada para ahli agar dapat menolong secara psikologis. Aplikasi yang diharapkan dapat membantu para user agar selalu waspada dimana pun dan kapan pun itu.

BAB II

PROBLEM DOMAIN

2.1 Problem Identification Phase – **on existing system**

a. Draw Usecase Diagram



b. Write Usecase Scenarios

Use case scenario merupakan skenario yang mempresentasikan mengenai sistem yang berjalan sebagaimana digambarkan dalam use case. Berikut merupakan

penjelasan kegiatan yang ada di dalam Use Case Scenario berdasarkan Aktor yang dapat mengakses aplikasi. Berikut merupakan beberapa Uce Case Scenarios pada aplikasi U-CARE :

- Membaca Artikel

Membaca Atikel	
Actor	Korban
Level	Blue
Description	Membaca Artikel terkait kekerasan seksual
Trigger type	External
Steps Performed (Main Path)	Information for Steps
1. Mengakses Aplikasi	Sumber valid.
2. Memakai menu News untuk membaca Artikel	Informasi tentang kekerasan seksual.
Preconditions	Korban membaca Artikel dan mendapatkan Feedback.
Postcondition	Korban mendapatkan edukasi untuk menghindari kekerasan seksual.

- Melakukan Konseling

Melakukan Konseling	
Actor	Client

Level	Blue	
Description	Mengajukan dan memilih Psikolog untuk konsultasi	
Trigger type	External	
Steps Performed (Main Path)		Information for Steps
1. Mengajukan request dan membuat perjanjian dengan Psikolog		Data korban dan kronologi telah dijelaskan.
2. Memilih layanan untuk konsultasi		Korban dapat memilih layanan seperti Chat dan Telepon
3. Menyerahkan request pada aplikasi		Data korban dan kronologi telah dijelaskan.
Preconditions	Korban / user pernah mengalami kejadian kekerasan seksual	
Postcondition	Request telah diserahkan oleh user	

- Login

Login	
Actor	Staff dan korban / user
Level	Blue
Description	Staff dan Client dapat melakukan Login pada aplikasi U-CARE

Trigger type	External	
Steps Performed (Main Path)		Information for Steps
1. Mengakses aplikasi U-CARE		
2. Melakukan login pada aplikasi U-CARE		Email, Password, No Telepon
3. Verifikasi data		Email, Password, No Telepon
Preconditions	Staff dan korban / user rata – rata dari mereka tahu tentang aplikasi U-CARE.	
Postcondition	Staff dan korban / user sudah dapat mengakses aplikasi U-CARE	

- Menonton Live

Menonton Live		
Actor	Korban	
Level	Blue	
Description	Menonton Live psikolog yang tersedia pada aplikasi dan membuat komentar pada siaran langsung.	
Trigger type	External	
Steps Performed (Main Path)		Information for Steps

1. Menggunakan Menu LIVE pada aplikasi	Sumber valid.
2. Menonton Live sesuai jadwal aplikasi	Menonton siaran langsung
Preconditions	Korban / user mendapatkan Feedback dari menonton Live.
Postcondition	Korban mendapatkan edukasi agar terhindar dari kekerasan seksual.

- Membuat Cerita

Membuat cerita	
Actor	Korban
Level	Blue
Description	Membuat cerita pada menu Sharing untuk dapat di publikasikan ke dalam aplikasi.
Trigger type	External
Steps Performed (Main Path)	Information for Steps
1. Menggunakan menu Sharing pada aplikasi	Sumber valid.
2. Memilih sub menu berbagi cerita	Data cerita berhasil di upload

Preconditions	Korban / user dapat berbagi cerita kepada sesama pengguna aplikasi.
Postcondition	Cerita telah di upload oleh korban / user.

- Mengelola Sharing

Mengelola Sharing		
Actor	Staff	
Level	Kite	
Description	Staff dapat menghapus cerita yang telah di unggah oleh korban / user sebelumnya.	
Trigger type	External	
Steps Performed (Main Path)		Information for Steps
1. Membuka menu Sharing		
2. Menghapus cerita yang diunggah oleh korban / user		
Preconditions	Staff menghapus cerita yang dianggap tidak baik untuk di publikasikan.	
Postcondition	Staff telah menghapus cerita korban / user.	

- Mengatur Jadwal

Mengatur Jadwal	
Actor	Staff
Level	Kite
Description	Staff dapat mengatur jadwal live psikolog setiap hari.
Trigger type	External
Steps Performed (Main Path)	Information for Steps
1. Membuka menu Live	
2. Mengatur jadwal siaran langsung	Data psikolog
3. Menunggah jadwal ke dalam aplikasi	Data psikolog
Preconditions	Staff telah mengatur jadwal Live untuk psikolog setiap harinya
Postcondition	Staff telah mengupload jadwal ke dalam aplikasi

c. Event Table

Event	Class					
	Korban	Staff	Psikolog	Lokasi	Konseling	News
Login	✓	✓	✓			
Mengakses	✓	✓	✓			

Membuat		✓			✓	
Mengubah	✓	✓	✓			
Menampilkan		✓		✓	✓	✓
Mengisi	✓	✓	✓		✓	
Menyimpan	✓	✓	✓		✓	
Melakukan	✓	✓	✓		✓	
Memilih	✓	✓	✓		✓	
Mengelola						
Menghubungi	✓	✓	✓		✓	
Mengirim	✓	✓	✓		✓	
Melihat	✓	✓	✓		✓	
Menonton	✓	✓	✓			
Siaran langsung			✓			
Membaca	✓	✓	✓		✓	

d. Derive Activity Diagrams (based on Use Case Diagrams)

2.2 Class **on existing system**

a. Find Candidate

Class	Event
User	Membuat

Admin	Mendaftar
Article	Membaca
Sharing	Berbagi cerita
Update Story	Membaca
Story Form	Memperbaharui Keadaan
Chatting	Membaca
Finding friends	Membaca
History	Membaca
Safety Place	Melacak
Searching safety Place	Melacak
Chat with counseling	Membaca
Customer Service	Mengirim
Konseling	Membaca

Call with counseling	Berbicara dengan psikolog
Emergency Call	Berbicara
Check account	Membaca
LIVE	Menonton
Streaming	Menonton
Save Record	Menonton ulang
Setting Trusted People	Memilih

b. Select Candidate

Kandidat class dan event dipilah kembali. Pemilihan berdasarkan pada peranan kandidat tersebut dalam sistem. Kandidat yang tidak berhubungan dengan sistem secara langsung otomatis dieliminasi

Class	Event
User	Membuat
Admin	Mendaftar

Artikel	Membaca
Sharing	Berbagi cerita
Safety Place	Melacak
Customer Service	Mengirim
LIVE	Menonton
Story Form	Memperbaharui Keadaan
Chatting	Membaca
Konseling	Membaca
Call with counseling	Berbicara dengan psikolog
Searching safety Place	Melacak
Streaming	Menonton
Save Record	Menonton ulang

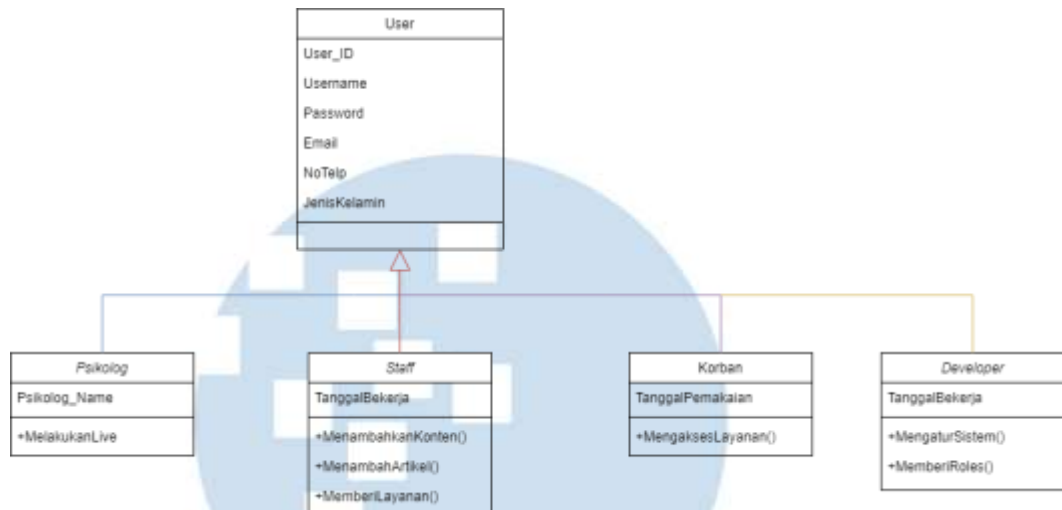
c. Event Table

Event	Class					
	Korban	Staff	Psikolog	Lokasi	Konseling	News
Login	✓	✓	✓			
Mengakses	✓	✓	✓			
Membuat		✓			✓	
Mengubah	✓	✓	✓			
Menampilkan		✓		✓	✓	✓
Mengisi	✓	✓	✓		✓	
Menyimpan	✓	✓	✓		✓	
Melakukan	✓	✓	✓		✓	
Memilih	✓	✓	✓		✓	
Mengelola						
Menghubungi	✓	✓	✓		✓	
Mengirim	✓	✓	✓		✓	
Melihat	✓	✓	✓		✓	
Menonton	✓	✓	✓			
Siaran langsung			✓			
Membaca	✓	✓	✓		✓	

2.3 Structure **on existing system**

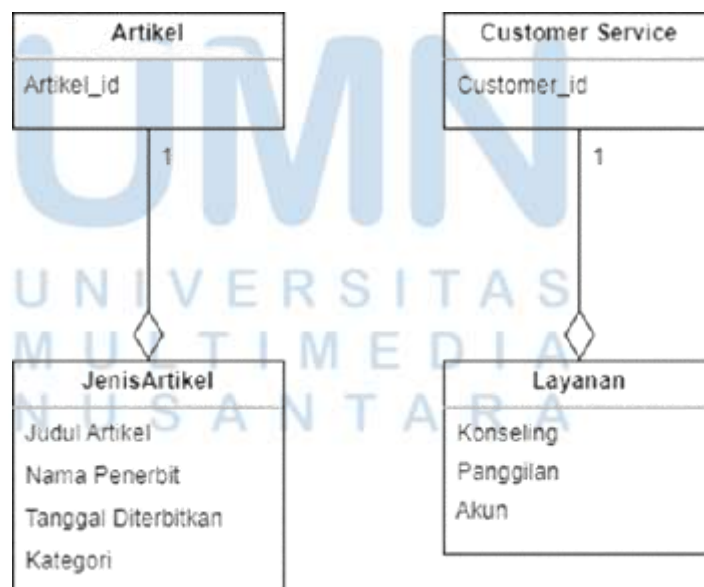
a. Generalization

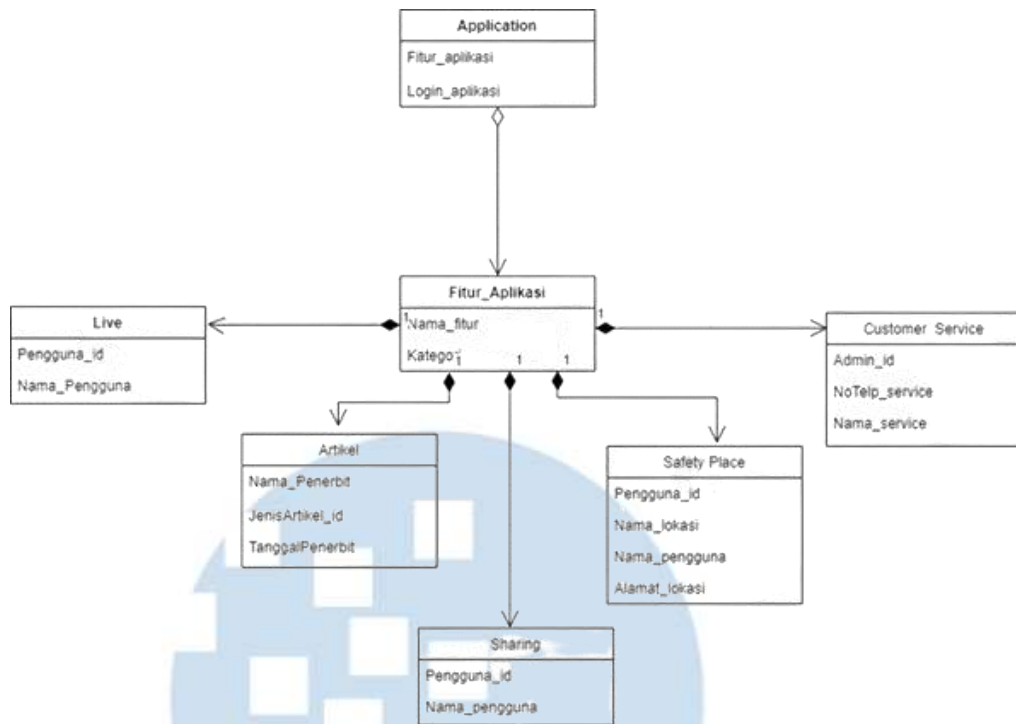
Generalisasi merupakan sebuah class (super class) yang menjelaskan sifat umum subclass-subclass yang ada pada kelas tersebut. Subclass pada generalisasi mewarisi seluruh atribut pada super class. Berikut merupakan generalisasi yang terdapat pada class diagram *U-Care*.



b. Aggregation

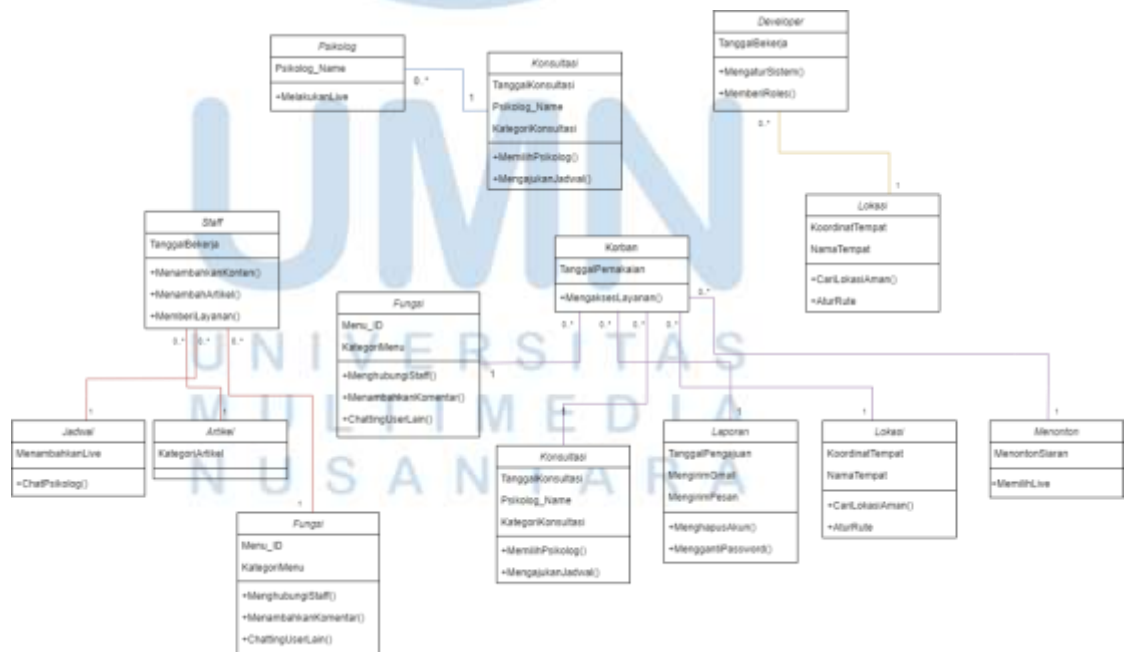
Agregasi menjelaskan keseluruhan objek terdiri dari sejumlah objek-objek/bagian-bagian kecil. Berikut merupakan agregasi yang terdapat pada class diagram *U-Care*:





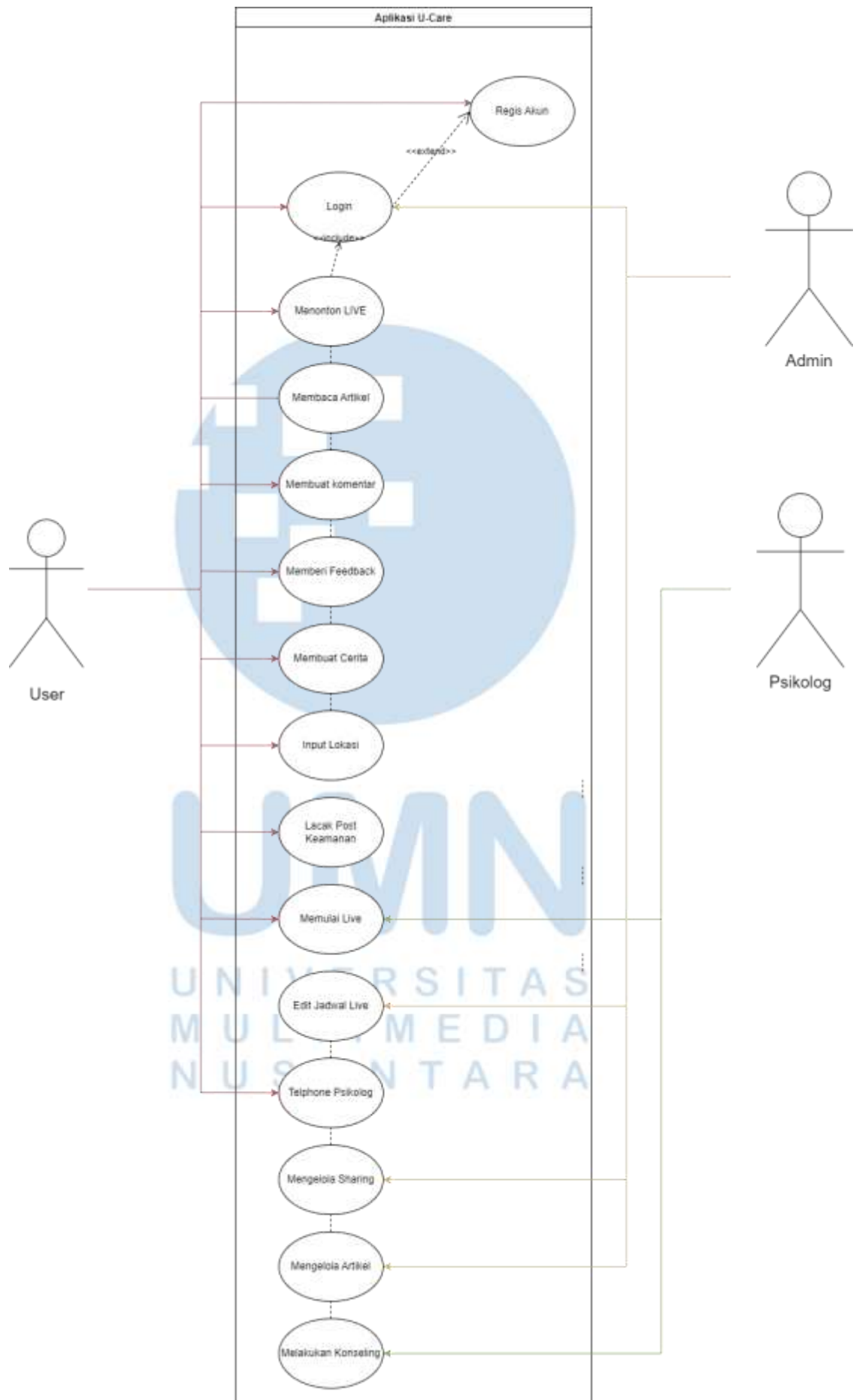
c. Association

Asosiasi merupakan hubungan berarti yang dimiliki antar sejumlah objek selain generalisasi dan agregasi. Berikut merupakan asosiasi yang terdapat pada class diagram U-Care



2.4 Designing the Proposed System

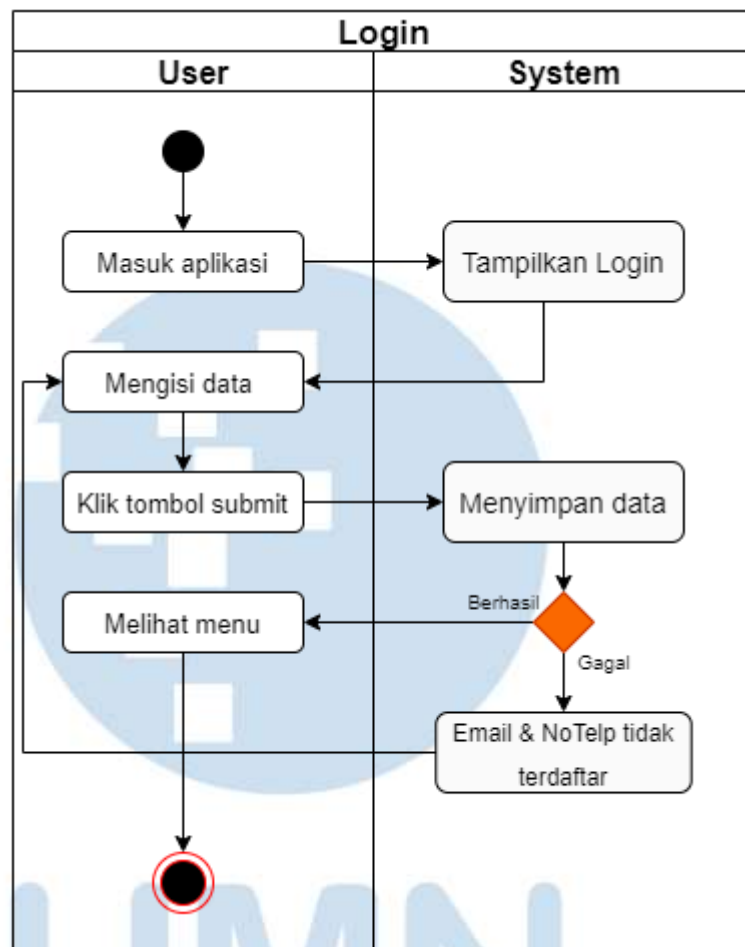
a. Use Case Diagram



b. Activity Diagram

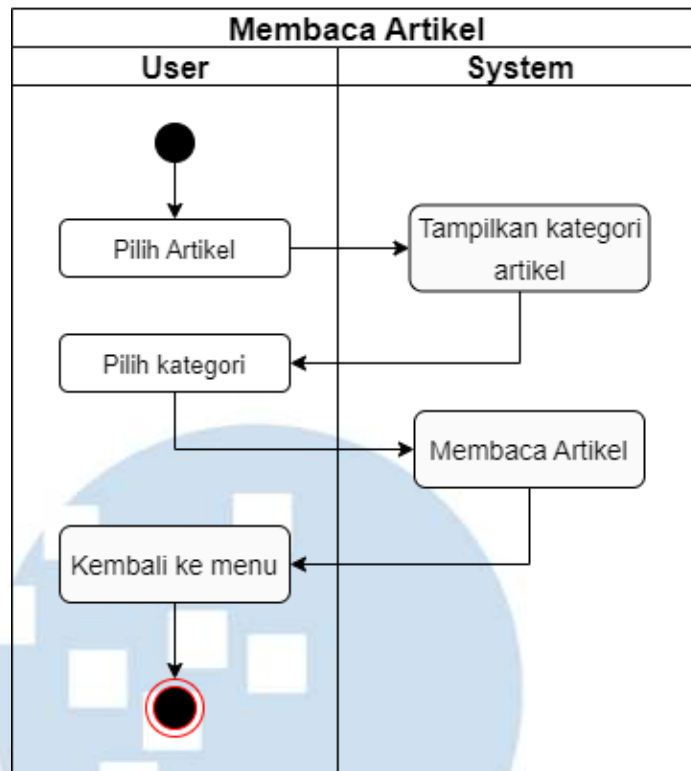
Berikut ini merupakan aktivitas yang terdapat pada aplikasi U – CARE

- Login Activity



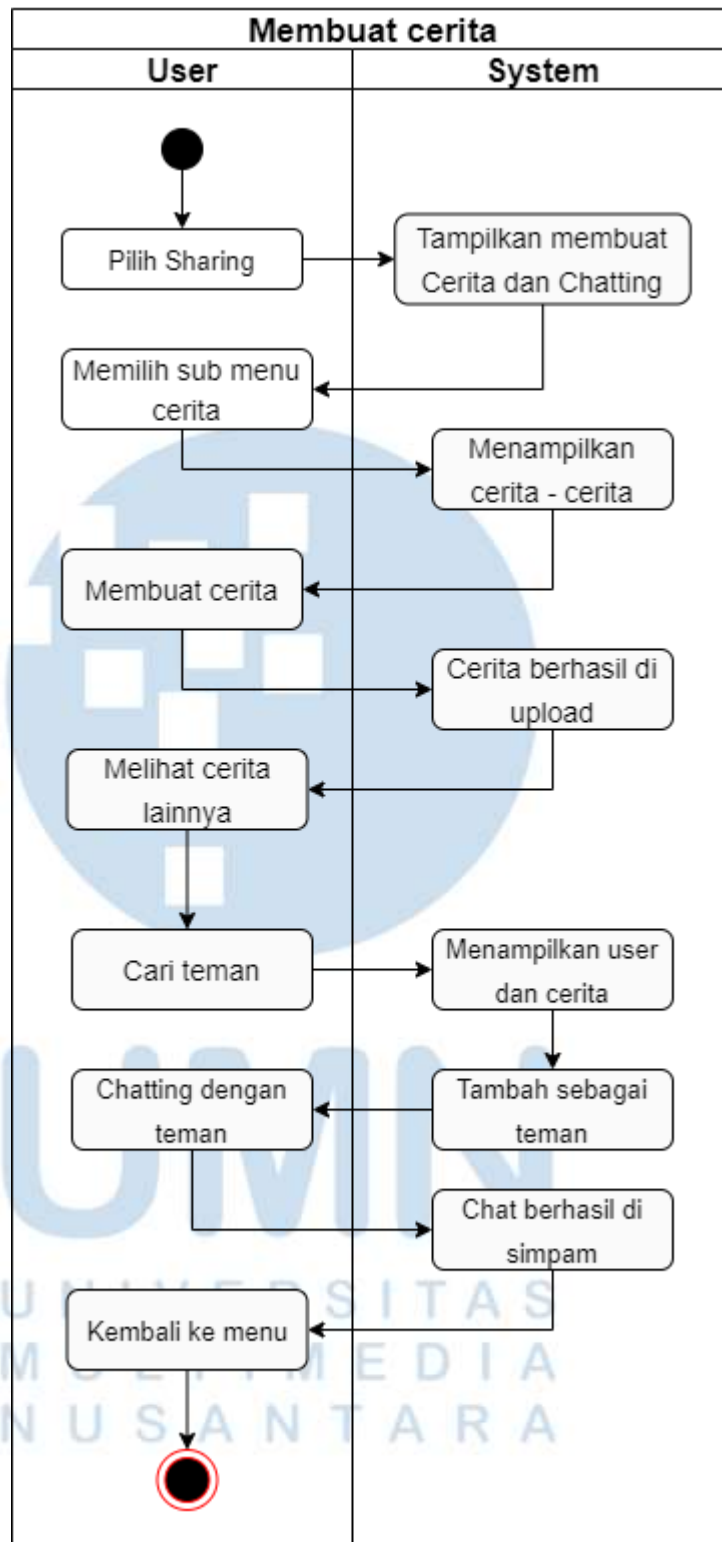
Gambar diatas menjelaskan tentang aktifitas Login untuk user. Apabila user telah mengisi data dengan baik, maka data akan disimpan dan user dapat masuk ke menu utama aplikasi.

- Activity Membaca Artikel



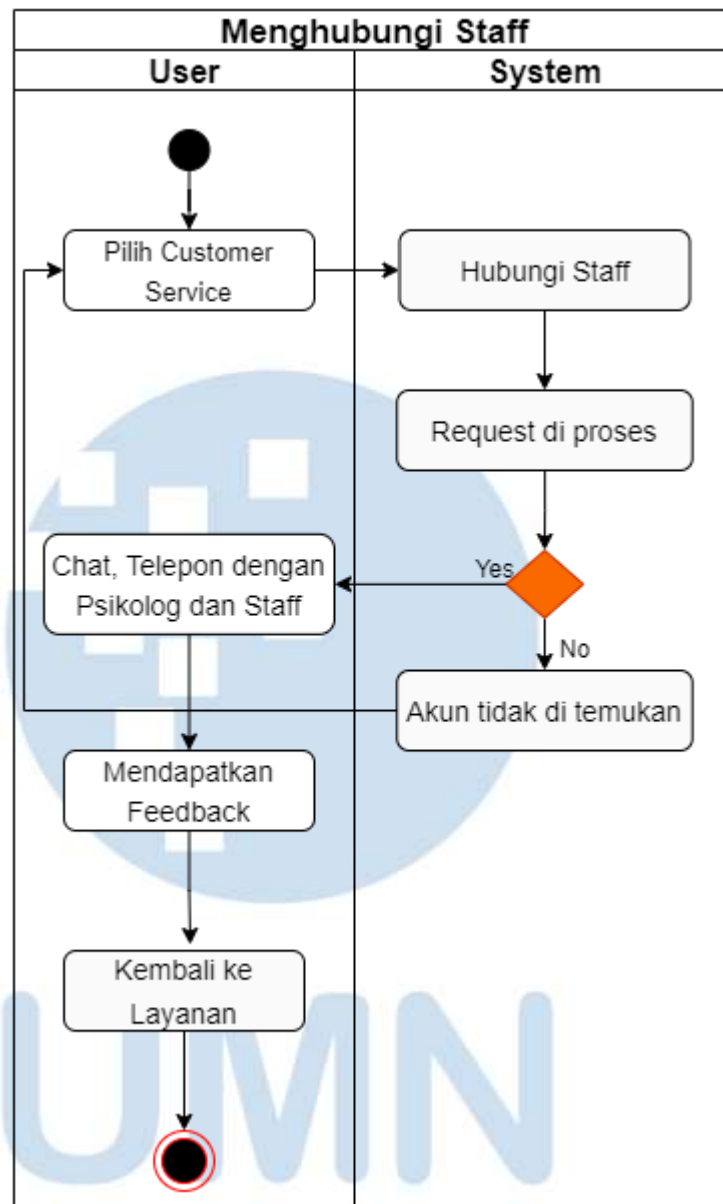
Gambar diatas menjelaskan tentang user yang dapat memilih artikel pada aplikasi. Terdapat beberapa artikel terkait kekerasan seksual.

- Activity Membuat Cerita



Gambar diatas menjelaskan bahwa user dapat membuat cerita di dalam aplikasi dengan menggunakan sub menu dari Sharing. Ketika user membuat cerita, user juga dapat menambahkan orang – orang yang terlihat di beranda cerita untuk menjadi temannya. Setelah menambahkannya menjadi teman maka mereka dapat berkomunikasi dengan Chatting.

- Activity Menghubungi Staff



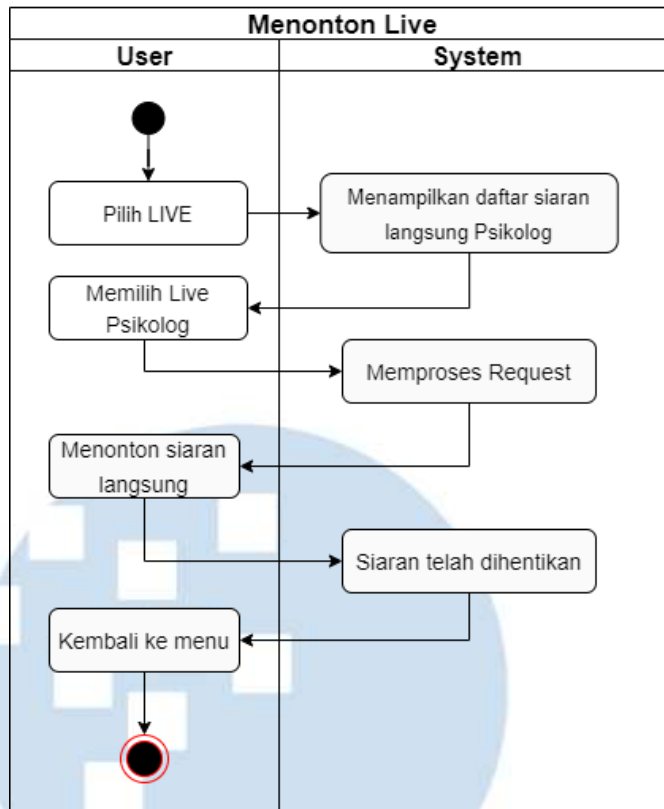
Gambar diatas menjelaskan aktifitas user yang dapat mengajukan forum atau request kepada staff di dalam aplikasi agar bisa berkonsultasi ataupun mengurus masalah terkait pemakaian aplikasi.

- Activity Input Lokasi



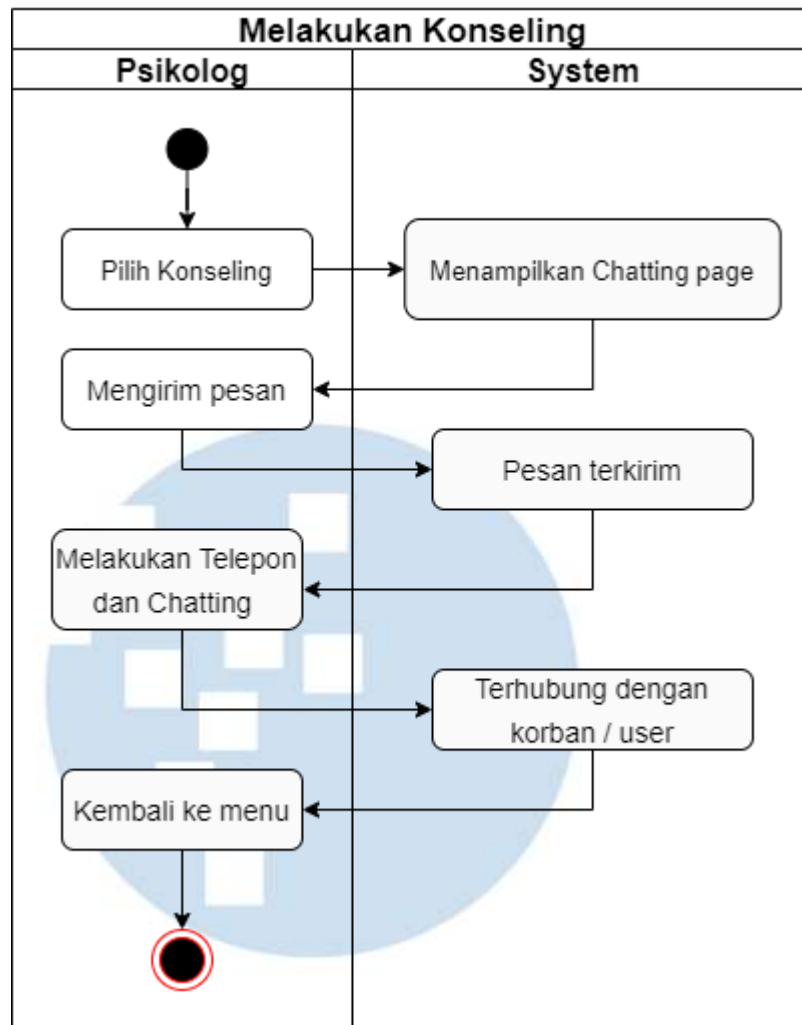
Gambar diatas user dapat input lokasi yang dapat di akses melalui Safety Place yang dibuat berupa Maps untuk mengetahui tempat aman di sekitar user.

- Activity Menonton Live



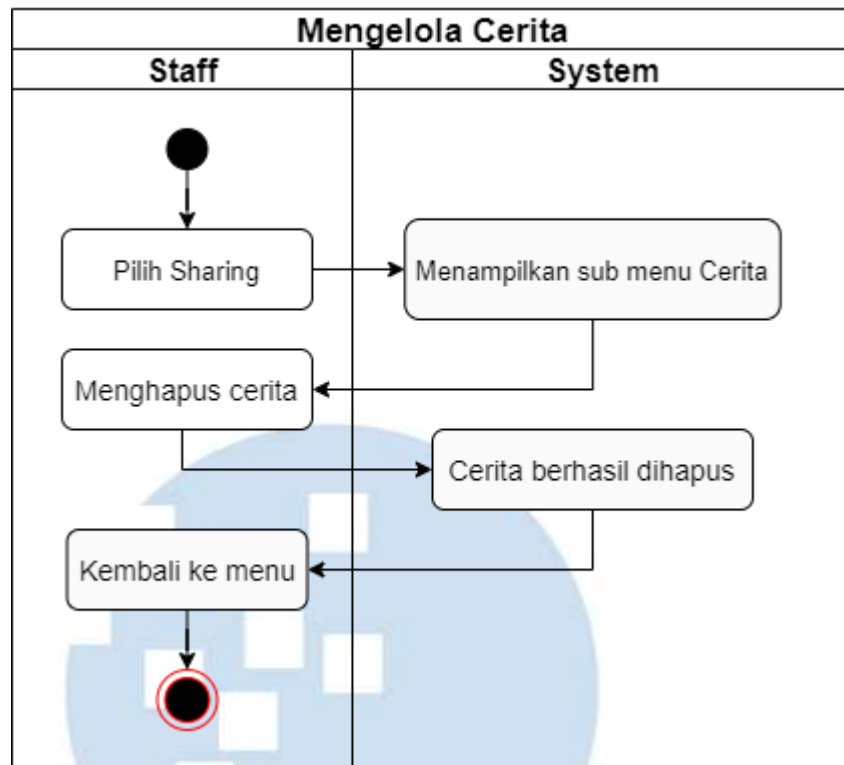
Gambar diatas menunjukkan aktifitas user yang dapat menonton siaran langsung psikolog. Ketika user memasuki sub menu dari LIVE, maka user dapat melihat daftar siaran langsung psikolog yang telah diatur oleh staff yang mengurus aplikasi.

- Activity Melakukan Konseling



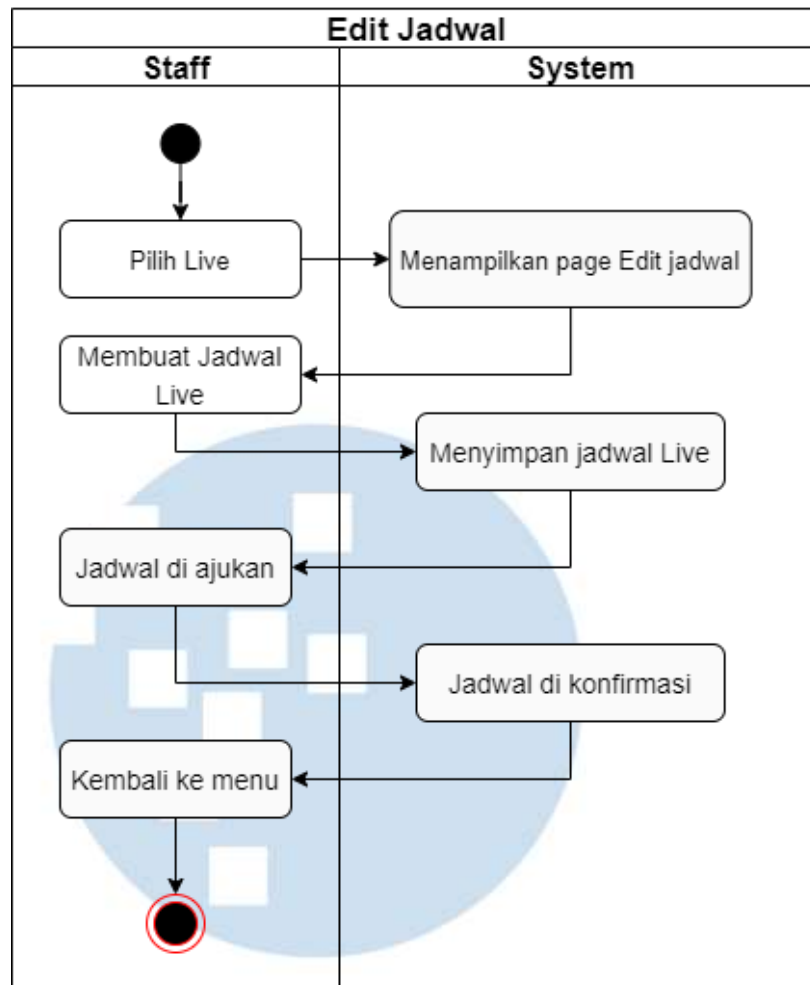
Gambar diatas merupakan aktifitas user yang dapat melakukan konseling yang sebelumnya telah mengajukan request kepada staff yang akan diterima oleh psikolog untuk melakukan konseling.

- Activity Mengelola Cerita



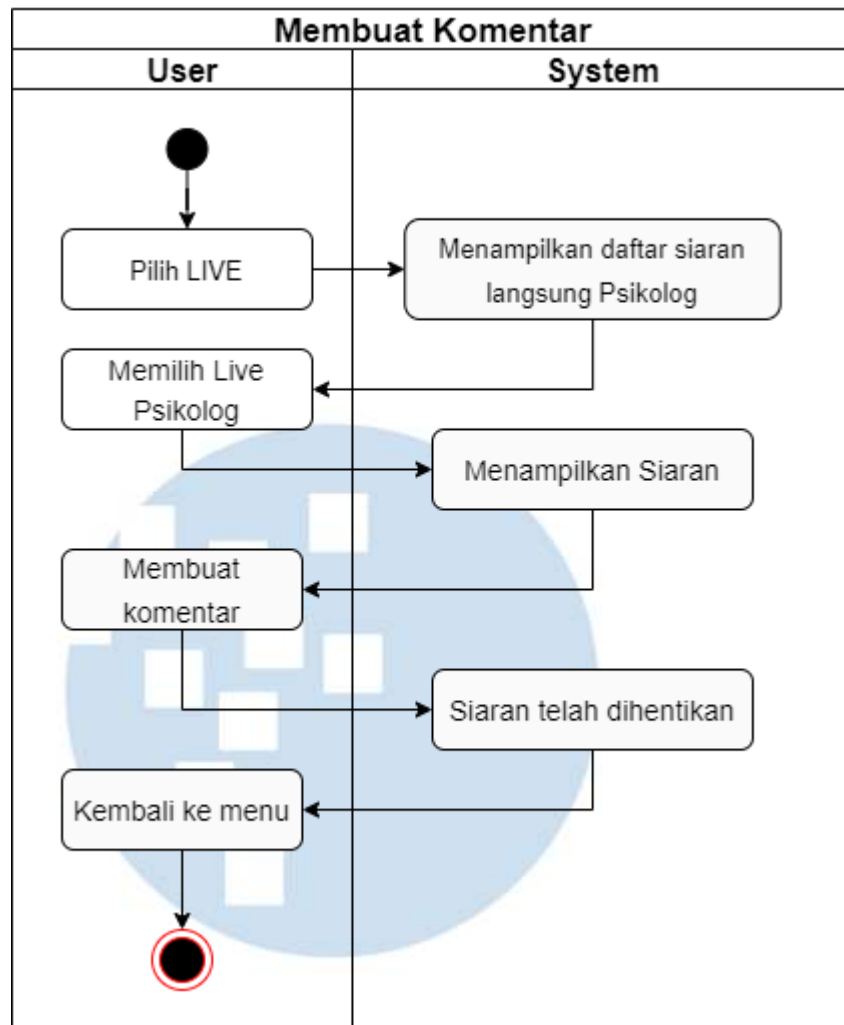
Gambar diatas merupakan aktifitas Staff yang dapat menghapus cerita apabila terjadi kesalahan yang tidak diinginkan.

- Activity Mengedit Jadwal



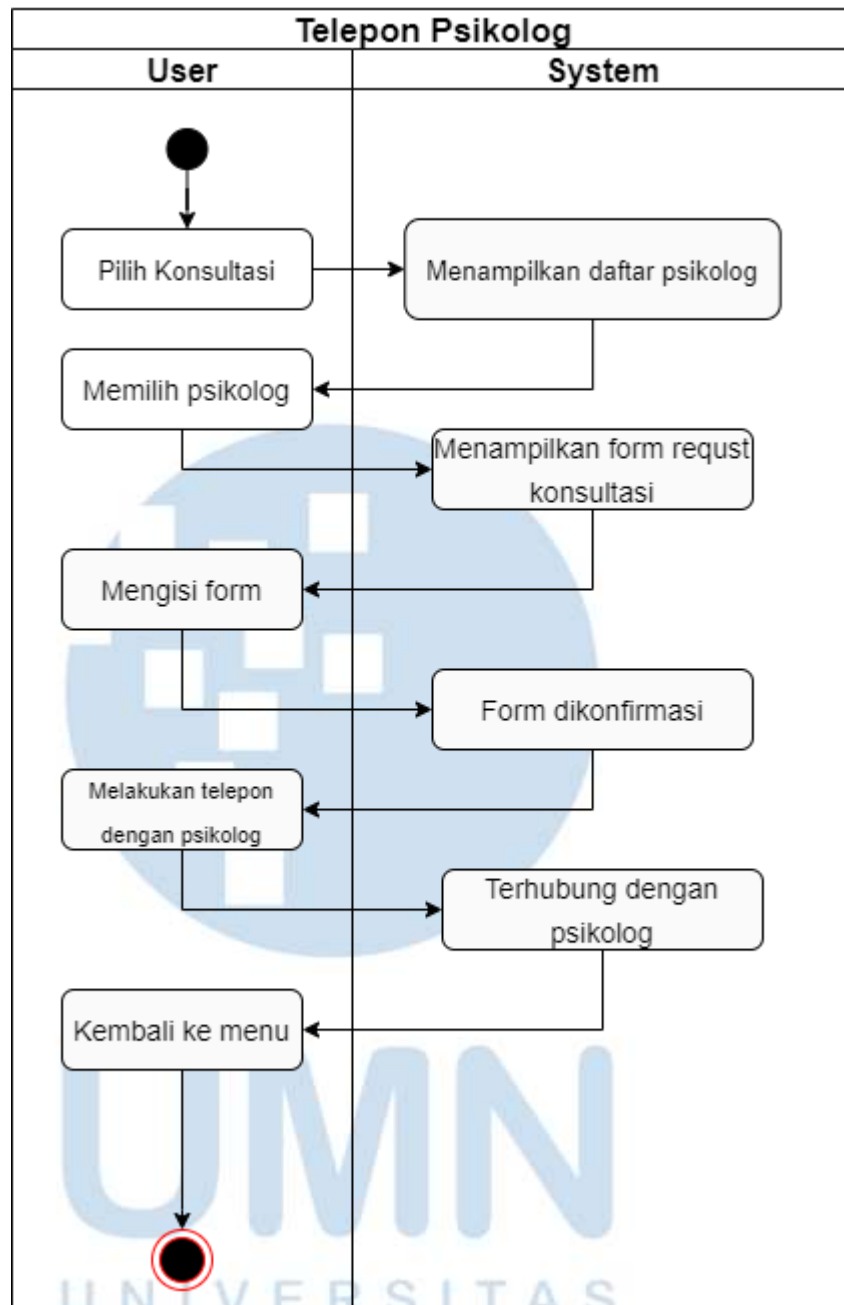
Gambar diatas merupakan aktifitas Staff yang dapat mengatur jadwal LIVE untuk aplikasi.

- Activity Membuat Komentari



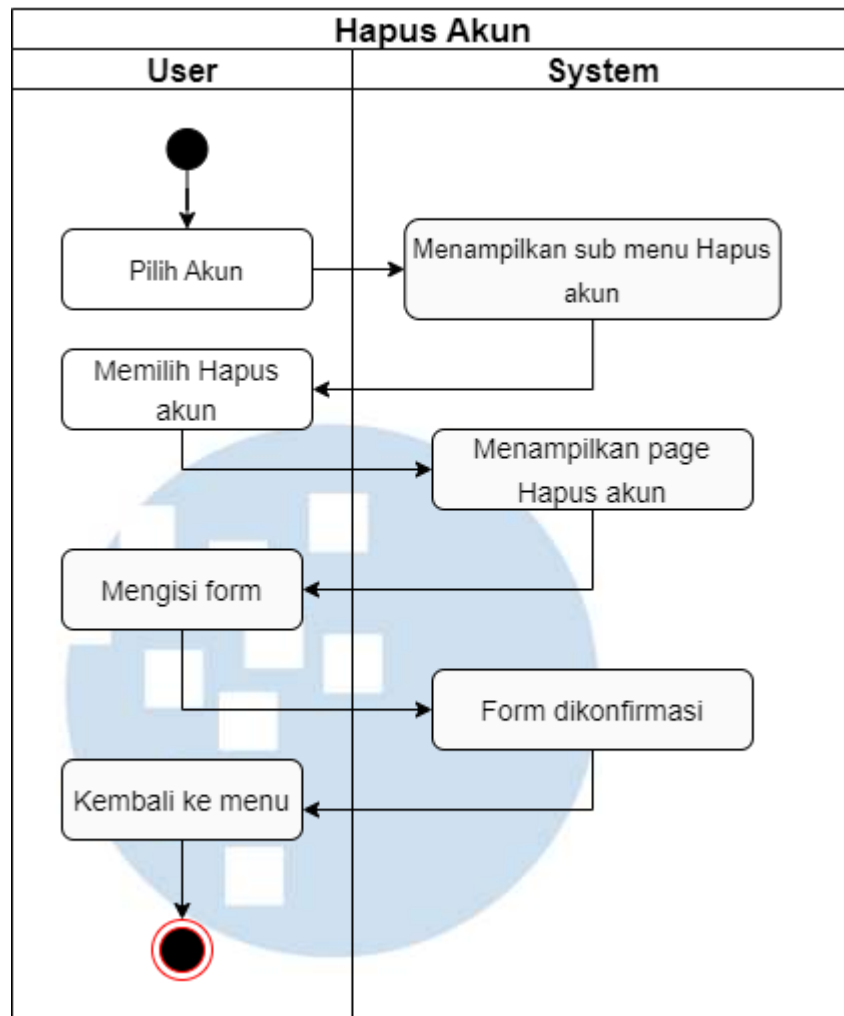
Gambar diatas merupakan aktifitas user dalam membuat komentar ketika siaran langsung dimulai.

- Activity Telpone Psikolog



Gambar diatas merupakan aktifitas yang dilakukan oleh user untuk mengajukan konsultasi kepada psikolog. Ketika form telah dikonfirmasi maka user dapat berkonsultasi kepada psikolog melalui Telepon dan juga mengirim pesan.

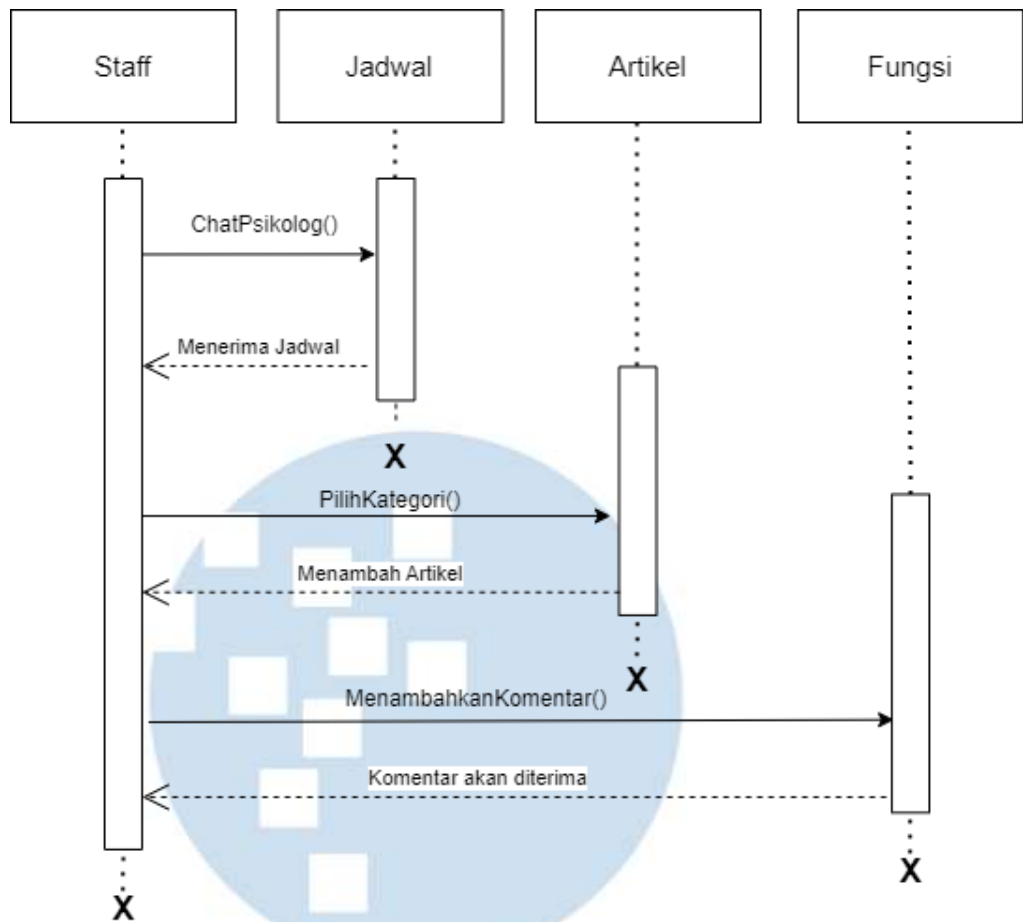
- Activity Hapus Akun



Gamabr diatas menunjukkan bahwa aktifitas user dapat menghapus akun setelah menyetujui page yang berisi peringatan tentang penghapusan akun.

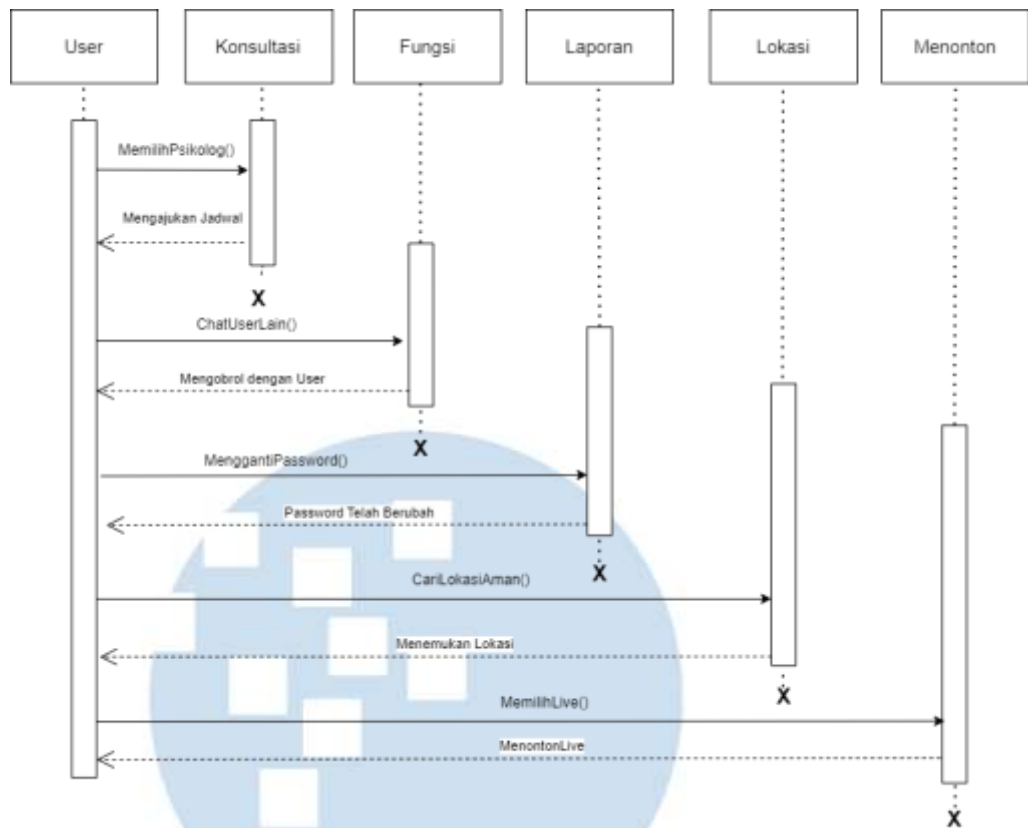
c. Sequence Diagram

- Sequence Staff / Admin



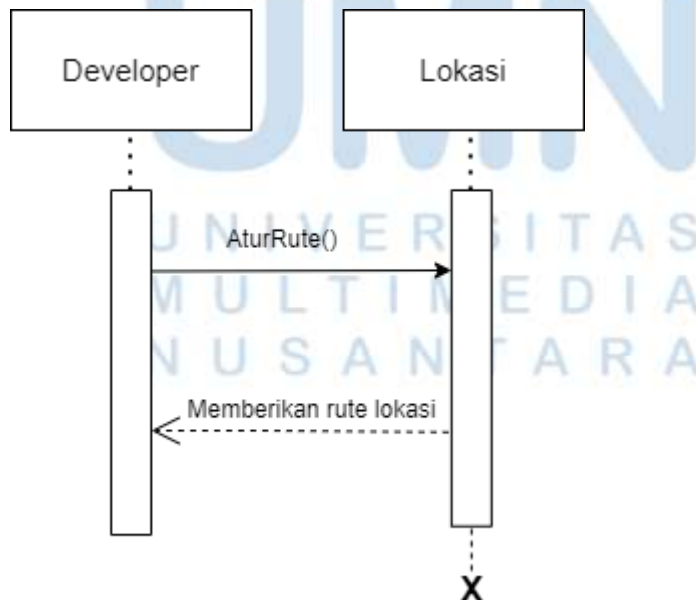
Gambar diatas merupakan kesimpulan dari aktifitas apasaja yang bisa dilakukan oleh Staff pada aplikasi.

- Sequence User



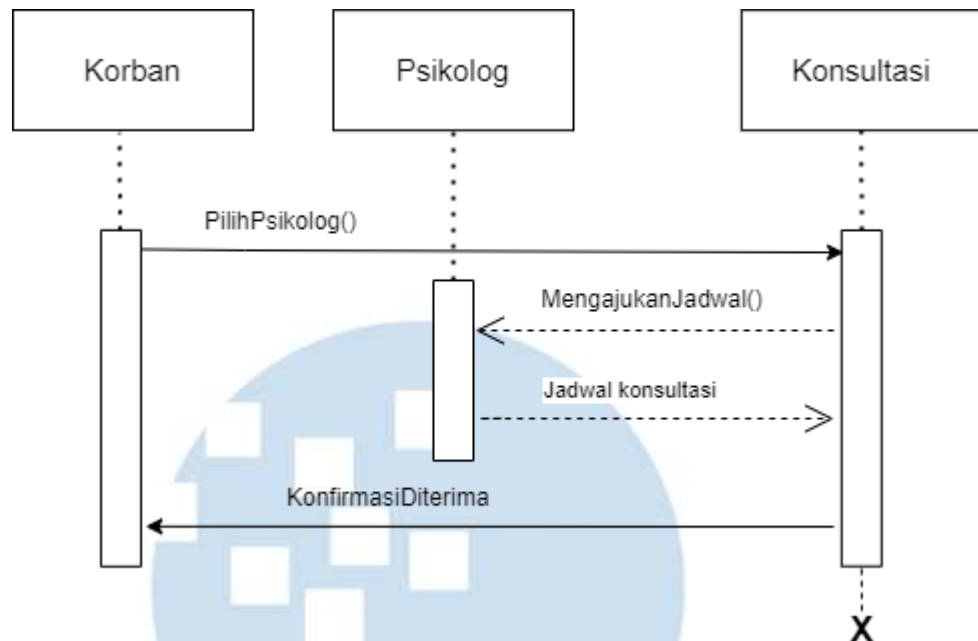
Gambar diatas merupakan kesimpulan dari aktifitas apa saja yang bisa dilakukan oleh User pada aplikasi.

- Sequence Developer



Developer tidak memiliki banyak tugas. Namun, bertugas untuk membuat Roles (Staff dan User), dan mengatur Sistem aplikasi.

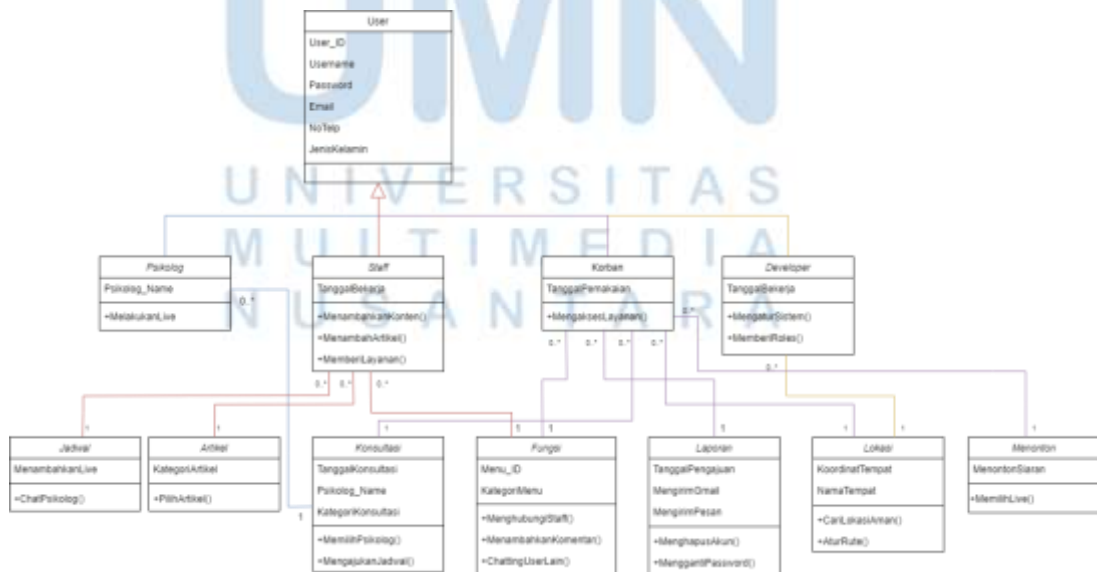
- Sequence Psikolog



Gambar diatas merupakan kesimpulan aktifitas Psikolog yang dapat di lakukan pada aplikasi. Psikolog dapat melakukan konsultasi untuk user / korban.

d. Class Diagram

Berikut merupakan beberapa Class yang terdapat pada aplikasi.



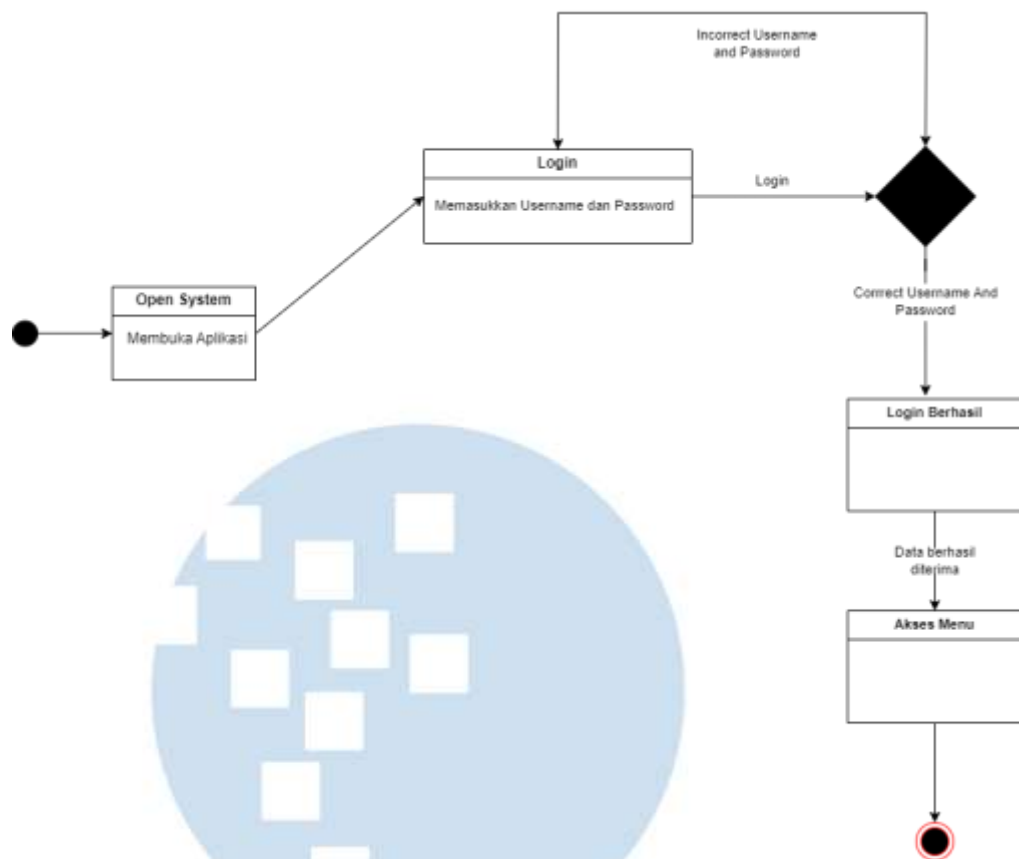
e. Function type and complexity

FUNCTION	TYPE	COMPLEXITY
Login	Update	Simple
Menonton Live	Compute	Simple
Membaca Artikel	Read	Simple
Memberi Feedback	Compute	Medium
Membuat Cerita	Compute	Medium
Input Lokasi	Read	Simple
Memulai Live	Update	Simple
Edit Jadwal Live	Update	Simple
Telephone Psikolog	Update	Complex
Mengelola Sharing	Update	Complex
Mengelola Artikel	Update	Complex
Melakukan Konseling	Compute	Medium

f. Statechart Diagram

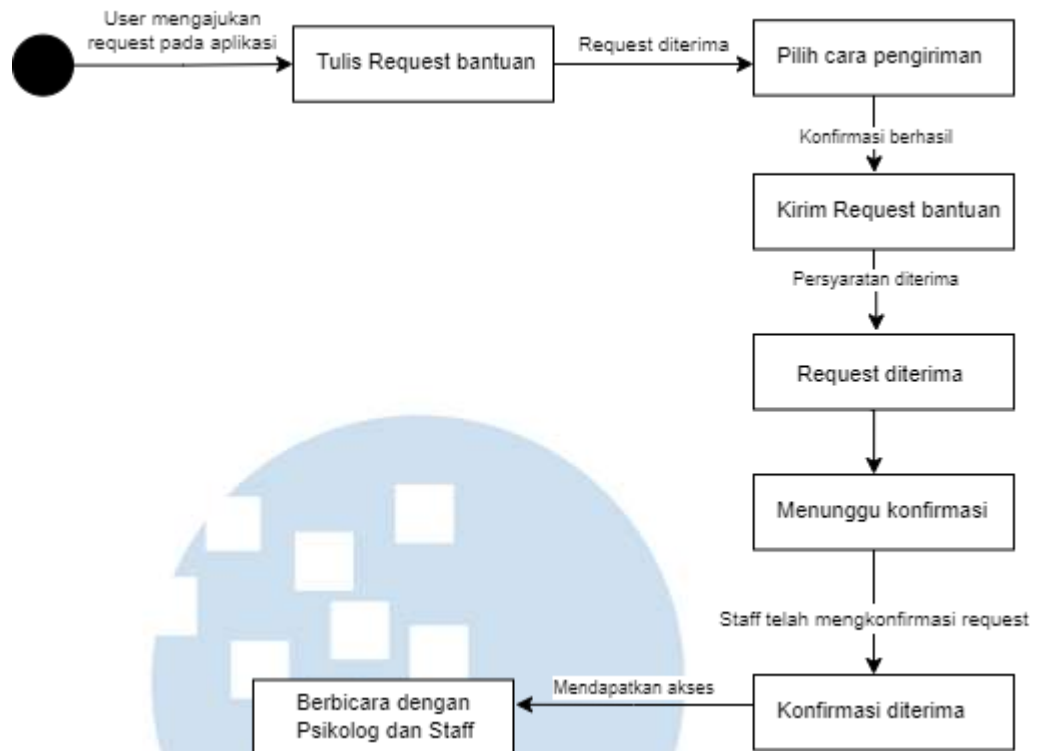
Statechart diagram merupakan sebuah model yang dinamis yang terdiri dari beberapa class berupa objek. dalam statechart dapat menunjukkan kondisi yang dapat dialami pada sebuah objek sehingga setiap objek tersebut memiliki sebuah diagram status. Statechart diagram lebih fokus pada state dan digunakan sebagai model yang tampak terbagi-bagi dari sebuah aktivitas objek.

- Login



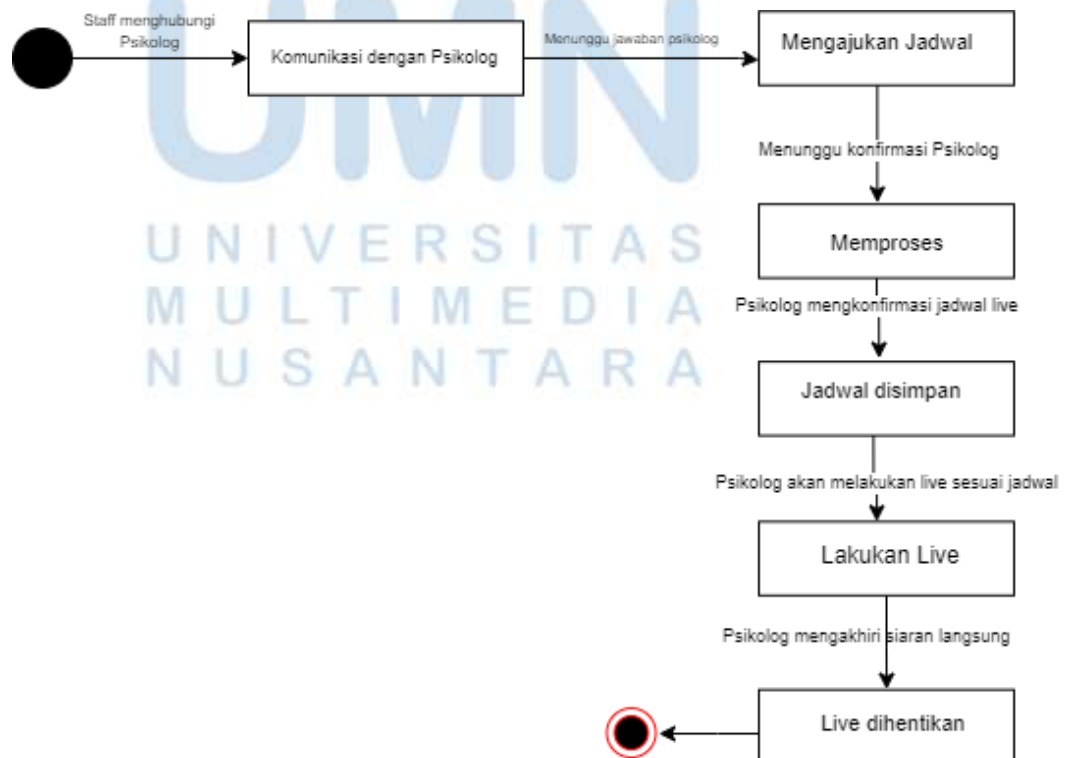
Berikut merupakan aktifitas login pada aplikasi U-CARE yang dapat dijalankan dari memasukkan Username dan Password untuk memastikan data lengkap dan nantinya dapat memasuki aplikasi.

- Proses Request bantuan



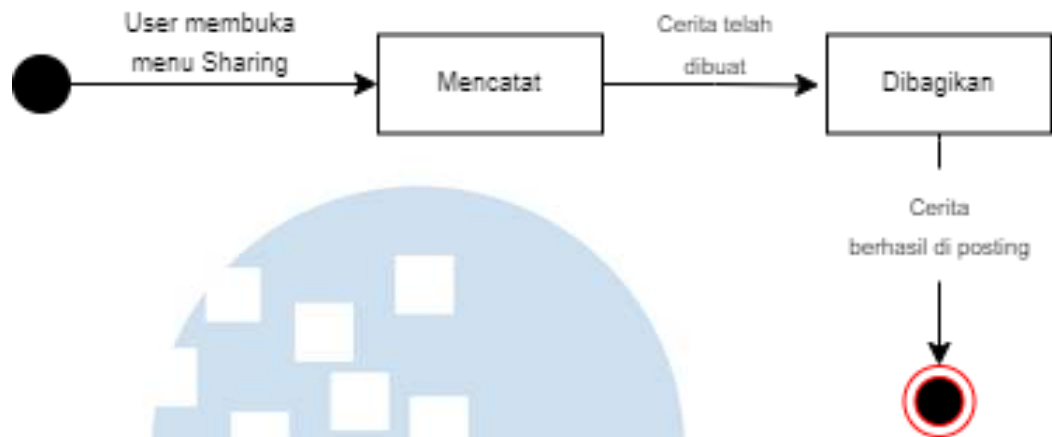
Berikut merupakan aktifitas non system yang dapat dilakukan oleh user untuk mengajukan Request ke pada Staff dan Psikolog.

- Proses Pengaturan jadwal siaran langsung



Berikut merupakan aktifitas yang dilakukan Staff dengan Psikolog untuk membuat jadwal LIVE pada aplikasi setiap harinya.

- Membuat Cerita



Berikut merupakan aktifitas yang dapat dilakukan Korban / user untuk membuat cerita yang nantinya bisa di publikasikan ke dalam aplikasi.

- Menambahkan Artikel



Berikut merupakan aktifitas yang dapat dilakukan oleh Staff untuk membuat artikel baru pada aplikasi. Pada aktifitas ini Staff dapat memilih kategori artikel untuk dicatat terlebih dahulu.

BAB III

APPLICATION DOMAIN

3.1 Functional Requirements

Dalam aplikasi kami terdapat beberapa sistem yang dapat digunakan dalam roles yang berbeda - beda, di dalam aplikasi kami terdapat tiga roles yang berbeda yaitu user, staff atau admin, dan juga psikolog yang mempunyai aktivitas yang sedikit berbeda dari user pada umumnya. Dalam aplikasi yang kami buat terdapat layanan - layanan yang dapat mendukung korban maupun masyarakat untuk menghindari tindak kekerasan seksual di sekitar mereka seperti contohnya user dapat berbagi cerita mereka, berkonsultasi dengan psikolog, membaca berita - berita terkini seputar kekerasan seksual yang terjadi di Indonesia, dan juga pemakai aplikasi dapat menemukan tempat aman di sekitar mereka dengan menggunakan layanan Safety Place yang dirancang untuk mengetahui pos - pos keamanan terdekat ketika menggunakan aplikasi.

Dalam menu Artikel, System menampilkan artikel yang disediakan oleh Staff agar dapat membaca artikel edukasi yang telah disediakan aplikasi.

Dalam menu Customer Service yaitu sub menu konseling, sistem menampilkan list psikolog yang dapat dipilih untuk konsultasi secara online di dalam aplikasi.

Sistem yang dirancang sudah dipilih dari sudut pandang yang diinginkan oleh korban tindak kekerasan seksual agar mendapatkan motivasi melalui aplikasi tersebut. Sistem tersebut juga akan menjadi privasi pemakai ketika berinteraksi dengan orang - orang di dalam aplikasi dengan cara menyembunyikan username ketika membuat cerita dan juga mengirim pesan kepada pemakai lainnya.

3.2 Interface

a. Output

Aplikasi kami yang dirancang untuk mengurangi, dan juga mendukung korban kekerasan seksual memiliki Output yang cukup banyak untuk didapatkan. Output yang dihasilkan dari design aplikasi U-CARE sendiri diharapkan dapat mendukung pemakai agar dapat membuka mata mereka, untuk berbicara, dan mendapat harapan kembali dengan cara berbicara kepada psikolog dan juga mendapatkan berita yang dapat mencegah, dan juga mendukung pemakai aplikasi agar berani untuk melawan tindak kekerasan seksual tersebut

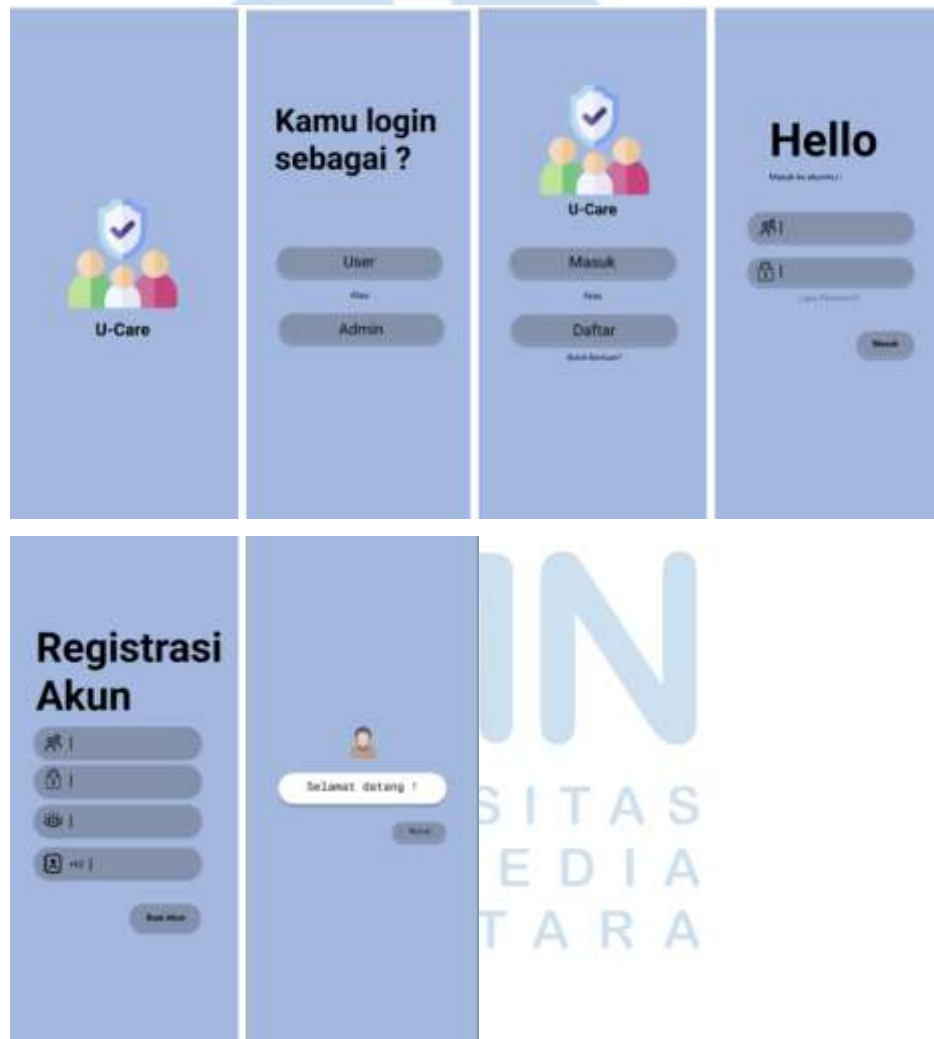
b. Input

Aplikasi kami yang memiliki banyak Input untuk membantu, dan juga menolong user agar dapat mengajukan keinginan untuk berbicara kepada para psikolog, dan juga mencari teman di dalam aplikasi melalui aktivitas - aktivitas yang ada. Melalui aplikasi U-CARE ini diharapkan dapat membantu user agar kehidupannya dapat berjalan lebih baik lagi.

c. User Interface (make a prototype using the FIGMA tools)

Berikut ini merupakan User Interface dari sudut pandang User dan juga Admin.

- Login dan register untuk user



- Menu Utama pada aplikasi, terdiri atas 5 menu utama yaitu Artikel, Sharing, Customer Service, Safety Place, dan Live.



- Artikel untuk user, menampilkan kategori kekerasan seksual untuk dibaca.

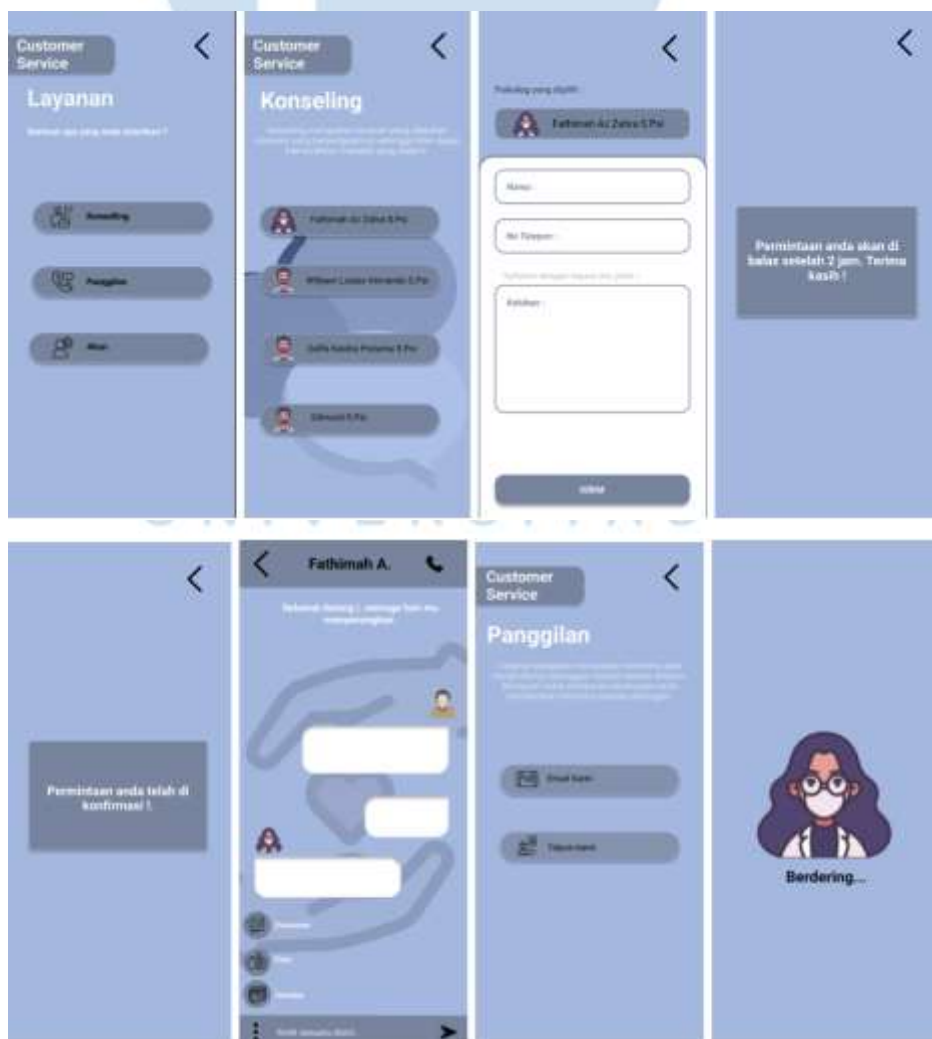


- Sharing untuk user, pada Sharing ini kita bisa menambahkan teman apabila kita sudah bertemu dengannya sebelumnya. Kita juga dapat menambahkan cerita untuk di upload ke dalam aplikasi yang nantinya bisa dibaca sesama pengguna.



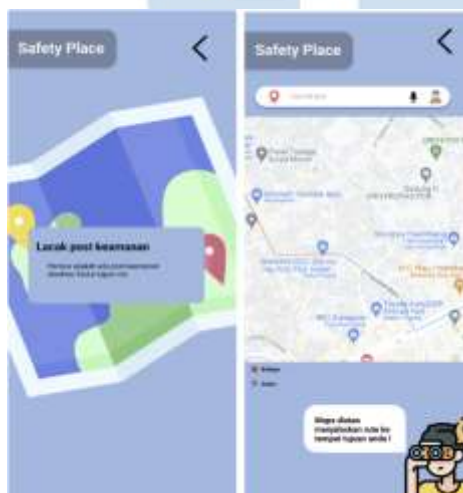


- Customer Service untuk user, kita dapat mengajukan beberapa permintaan seperti berbicara kepada staff dan juga mengajukan keinginan untuk berkonsultasi dengan psikolog dengan cara mengajukan permintaan terlebih dahulu yang nantinya akan di layani oleh staff lalu akan dikonfirmasi agar dapat berbicara dengan psikolog melalui pesan dan juga telepon.

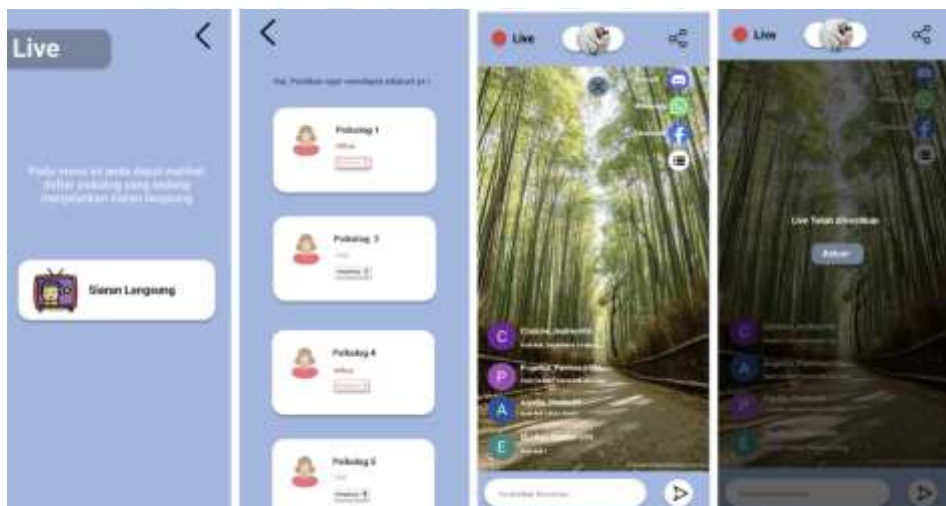




- Safety Place untuk user, kita dapat memanfaatkan menu ini untuk mencari post keamanan terdekat. Kita butuh menyalahkan location terlebih dahulu yang nantinya akan menunjukkan tempat apabila nama tempat tersebut benar maka user dapat mendapatkan tempat tujuan dengan Maps.



- LIVE untuk user, dirancang untuk menonton siaran langsung psikolog setiap harinya. Namun, user tidak dapat mengatur jadwal siaran tersebut.



- Login untuk Staff / Admin. Bedanya dengan user, staff telah dibuatkan akun sebelumnya dibantu dengan pembuat aplikasi tersebut / developer.

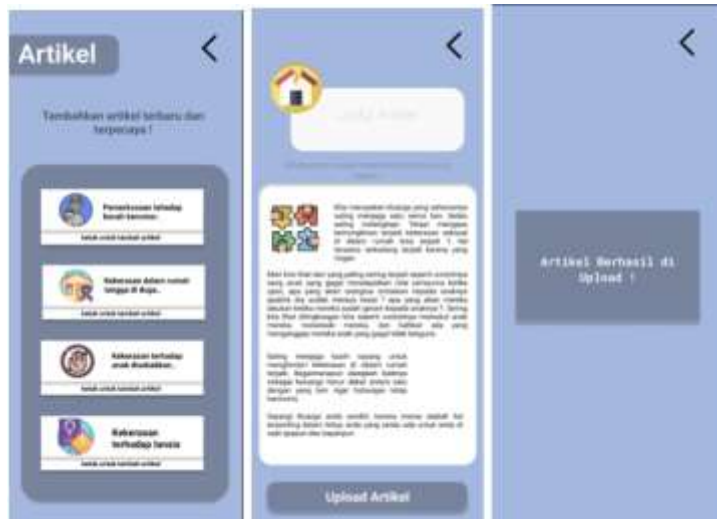


- Tampilan menu utama pada aplikasi Admin

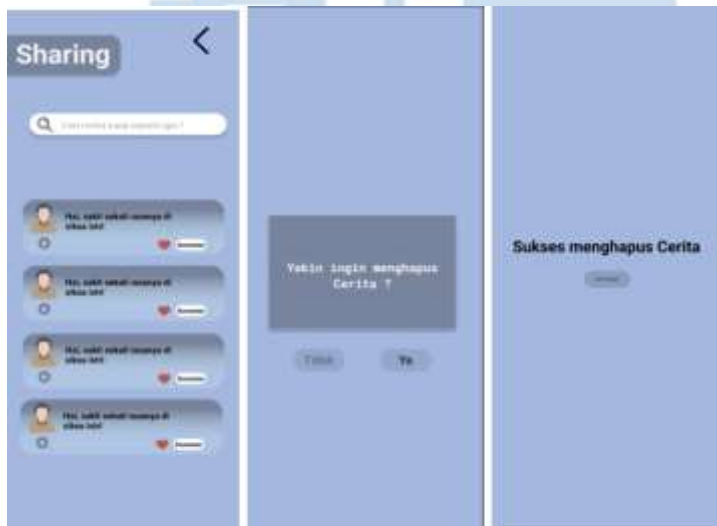


- Tampilan menu Artikel untuk Staff / Admin. Staff memiliki hak untuk menambahkan Artikel terbaru setiap harinya

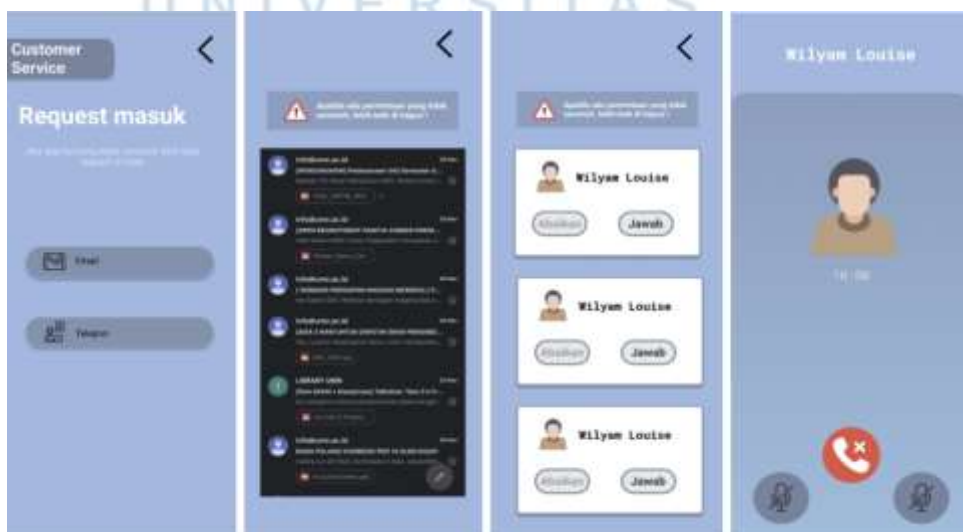
UJMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



- Tampilan menu Sharing untuk Staff / Admin. Staff dapat menghapus cerita apabila di dalamnya terdapat hal yang tidak patut dilihat.



- Tampilan menu Customer Service untuk Staff / Admin. Pada sub menu berikut Staff dapat melihat request Email dan juga Telepon masuk dari user.



- Tampilan menu Live untuk Staff / Admin. Staff memiliki hak untuk mengatur jadwal psikolog yang nantinya akan bisa dilihat oleh user bahwa psikolog tersebut sedang mengadakan siaran langsung.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

BAB IV

ARCHITECTURAL DESIGN AND COMPONENT DESIGN

4.1 Architectural

a. Criteria

Kriteria didefinisikan properti dari desain atau arsitektur. Kriteria tersebut diperlukan agar analis dapat menentukan mana yang harus didahulukan dalam pembuatan sistem. Kriteria membantu analis menentukan kebutuhan apa yang diperlukan untuk membuat sistem aplikasi U-CARE. Berdasarkan tujuan dan kebutuhan pembuatan sistem, berikut adalah kriteria yang kami tetapkan :

Criteria	Very Important	Important	Less Important	Irrelevant	Easily fulfilled
Usable	✓				
Secure	✓				
Efficient		✓			
Correct	✓				
Reliable	✓				
Maintainable		✓			
Testable	✓				
Flexible	✓				

Comprehensible	✓				
Reusable		✓			
Portable				✓	

Berikut penjelasan tentang masing - masing criteria ;

1. Very Important

- Usable : Sistem dapat dipahami oleh user, diharapkan agar user mendapatkan kenyamanan dengan memakai aplikasi tersebut.
- Secure : Sistem aplikasi U-CARE dapat dipahami oleh user, diharapkan agar user mendapatkan feedback yang memuaskan.
- Correct : Sistem U-CARE dapat berjalan dengan baik dan benar sesuai dengan keinginan dan juga kebutuhan user.
- Reliable : Sistem harus memenuhi kebutuhan user. Fungsi - fungsi yang dalam aplikasi antara lain adalah memproses request permintaan, dan mengatur jadwal psikolog secara rutin. Sistem tersebut berfungsi dengan baik dan benar. Karena itu, Reliable termasuk suatu hal yang sangat penting untuk memuaskan pemakai aplikasi.
- Testable : Sistem yang diharapkan dapat dipakai dengan baik, maka dari itu aplikasi membutuhkan sistem yang dapat diuji dengan baik saat dipakai user.
- Flexible : Sistem aplikasi dirancang untuk dibuat keinginan user. Sebelumnya telah melakukan perbincangan dengan salah satu korban kekerasan agar mengetahui hal seperti apa yang mereka harapkan untuk aplikasi ini.
- Comprehensible : Sistem aplikasi dirancang untuk dipahami user. agar sistem dapat digunakan dengan baik dengan fungsinya dan bertujuan untuk meningkatkan aktifitas di dalam aplikasi tersebut. Jika sistem tidak dapat dimengerti oleh user, bagaimana sistem ini dapat digunakan oleh pengguna dengan baik untuk kedepannya.

2. Important

- Efficient : Sistem yang digunakan oleh U-CARE dapat bervariasi berdasarkan kebutuhan, sehingga tidak akan dibatasi. Sistem mudah untuk dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan user.
- Maintainable : Aplikasi tersebut dapat diperbaharui seiring berjalannya waktu dan apabila membutuhkan perubahan di dalamnya. U-CARE memiliki menu seperti atur jadwal siaran langsung untuk Staff yang mudah untuk diatur dan juga diperbaharui.
- Reusable : Menu - menu di dalam nya dapat digunakan kembali dan menu dapat dipakai dari sudut pandang yang berbeda - beda, seperti contohnya dari sudut pandang user dan juga staff.

3. Irrelevant

- Portable : Para pengguna sistem dipastikan untuk mengerti mengenai sistem operasi U-CARE. Hardware akan di sesuaikan sesuaikan dengan ketersediaan yang ada. Maka dari itu sistem tidak perlu dipindahkan tempat atau platform yang lainnya.

b. Component Architecture

Dalam pembuatan component architecture design terdapat 3 buah prinsip dasar. Setiap prinsip memiliki tujuannya masing-masing. Ketiga prinsip tersebut antara lain:

1. Menyaring kompleksitas dengan menguraikan setiap hal - hal yang penting yang ada, mencerminkan struktur baik, dan juga menggunakan komponen yang sudah ada sebelumnya untuk meningkatkan tingkat kelengkapan dan juga fleksibilitas pada sistem aplikasi.
2. Merefleksikan konteks struktur yang benar dalam pembuatan component architecture pada design telah dilakukannya eksperimen perulangan untuk mencapai kebutuhan. Architecture yang dibuat harus memiliki koneksi dengan domain yang dipakai.
3. Component yang sudah ada yang sudah dapat memudahkan dalam pemecahan component dibandingkan menggunakan component yang baru.

Prinsip diatas dibuat agar dapat membuat sebuah component architecture design yang lebih flexible. Dalam pembuatan component architecture di atas terdapat beberapa pola

yang dapat dijadikan sebagai landasan dalam proses pembuatan polanya. Setiap pola memiliki keunikan masing – masing yang penggunaannya tergantung dengan jenis sistem yang ingin dibuat. Ketiga pattern tersebut antara lain:

1. Layered Architecture Design

Desain arsitektur berlapis adalah arsitektur yang biasanya digunakan dalam pembuatan perangkat lunak klasik. Perancangan ini menggambarkan pentingnya komponen dan hubungan antara setiap komponen yang ada dengan menggunakan interface atas dan bawah. Penggunaan desain arsitektur berlapis dapat sangat berguna dalam menggambarkan komponen sistem.

2. Generic Architecture Pattern

Tiga komponen utama platform teknologi untuk Pola Arsitektur Generik adalah Sistem Antarmuka Pengguna (UIS), Sistem Basis Data (DBS), dan Sistem Jaringan (NS). Namun, tidak ada antarmuka ke atas atau ke bawah dalam desain arsitektur generik.

3. Client-Server Architecture Pattern

Untuk mengelola sistem yang tersebar di berbagai lokasi, arsitektur ini awalnya dibuat. Pola arsitektur client-server berbeda dari pola lain karena tidak mengikuti struktur hierarkis. Namun, metode ini memanfaatkan arsitektur jaringan di mana satu server menghubungkan setiap klien ke jaringan.

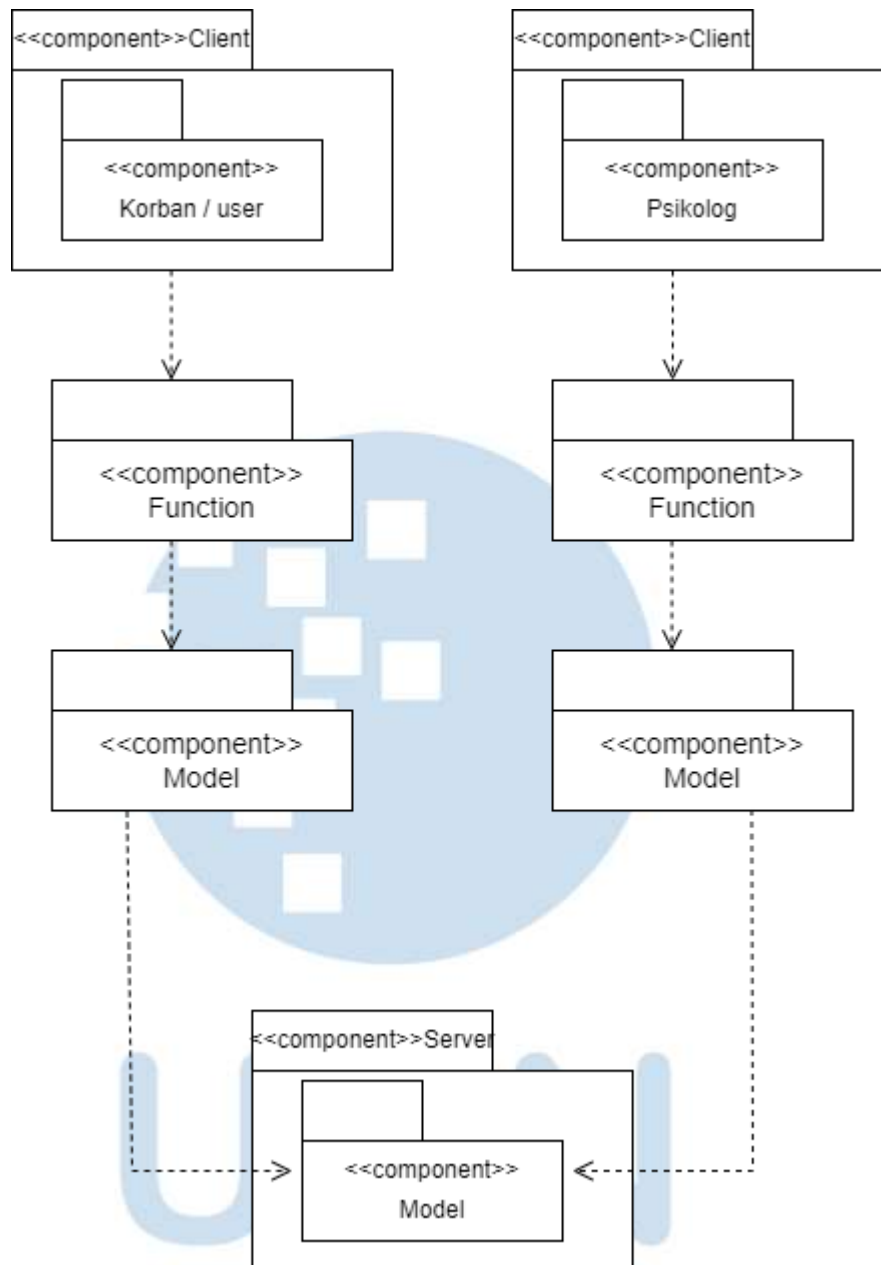
Masing-masing pola yang disebutkan di atas memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Namun ketiga desain tersebut identik satu sama lain. Sebagai gambaran, sistem di lapisan paling bawah bisa saja harus melayani sistem di atasnya. Meskipun Pola Arsitektur Klien-Server tidak menggunakan deskripsi hierarkis, ini dapat dianggap memiliki dua level, dengan komponen klien bertindak sebagai lapisan atas dan komponen server bertindak sebagai lapisan bawah. Sebuah arsitektur komponen harus dikembangkan untuk membangun sistem yang komprehensif dan mudah beradaptasi. Istilah "komponen" mengacu pada sekelompok :

- Tanggung Jawab terhadap aplikasi.
- Akses Khusus di dalam aplikasi.
- Masalah yang kontekstual / berhubungan dengan situasi tertentu.

Kekhawatiran	Model	Fungsi	Interface
Tanggung Jawab	Terdapat masalah pada sistem ataupun domain.	Fungsi terdapat pada Model	Interaksi yang terjadi antar pengguna lainnya.
Akses Khusus	Terdapat masalah komunikasi atau keterlambatan informasi.	Sinyal, Human Error	Aplikasi, Browser
Masalah yang kontekstual / berhubungan dengan situasi tertentu	Aplikasi bermasalah	Memerlukan fungsionalitas, dan kompleks	Aktor di dalam aplikasi tidak mengerti dengan baik mengenai aplikasi, dan tidak kompleks

Dalam melakukan pengembangan sistem U-CARE, pola yang digunakan adalah Client–Server Architecture Pattern. Terdapat beberapa alasan mengapa pola digunakan dalam component design pada sistem aplikasi U-CARE, antara lain :

1. U-CARE menggunakan sistem yang mudah untuk digunakan dikarenakan U-CARE hanya berada pada satu tempat saja, pembukaan beberapa cabang di berbagai daerah mengharuskan aplikasi U-CARE mengembangkan sebuah sistem baru yang lebih lengkap agar dapat menjaga data yang ada. Agar mempermudah pembuatan sistem dan mendapatkan sebuah sistem yang memenuhi keinginan user, perlu dilakukan pemecahan dalam pembuatan komponen yang akan digunakan pada sistem aplikasi U-CARE.
2. U-CARE membutuhkan server untuk wadah yang dapat menyimpan semua data yang ada pada setiap pemakai dan pemakai tersebut berperan sebagai user / client yang terhubung dengan server yang mempunyai tugas untuk memberikan data dan melakukan perubahan data. Penggunaan client–server architecture design memiliki tujuan untuk mendapat sebuah komponen yang fleksibel



<i>Client</i>	<i>Server</i>	<i>Architecture</i>
U	U+F+M	<i>Distributed Presentation</i>
U	F+M	<i>Local Presentation</i>
U+F	F+M	<i>Distributed Functionality</i>
U+F	M	<i>Centralized Data</i>
U+F+M	M	<i>Distributed Data</i>

Sistem U-CARE menggunakan distribusi yang disebut Distributed Data, dimana data yang diberikan oleh klien melalui User Interface diteruskan ke server, yang

selanjutnya memperbarui setiap perubahan data. Setiap database cabang akan memiliki data yang diperbarui, memastikan bahwa setiap input anggota tercermin dalam sistem.

c. Processes Architecture

Proses arsitektur dapat membawa kita lebih dekat ke sistem level fisik sehingga kita dapat memaksakan distribusi dan implementasi. Selain itu, kita juga dapat bekerja dengan proses dan objek sebagai lawan dari komponen dan kelas. Prosesnya juga ditangani dengan perangkat yang akan dijalankan sistem nanti dan mempertimbangkan apakah kita perlu mengkoordinasikan sumber daya bersama atau tidak. Hasil dari proses tersebut adalah diagram deployment yang digambarkan melalui distribusi dan komponen program. Pada proses arsitektur terdapat tiga jenis pattern yaitu sebagai berikut :

1. Centralized Pattern

Ilustrasi tersebut terdistribusi di mana user hanya dapat mengakses interface pengguna dan semua data disimpan di server utama. Pattern ini memiliki keuntungan mudah diterapkan pada user, memiliki semua data yang konsisten karena hanya ada di satu lokasi, dan hanya memiliki hambatan jaringan yang ringan.

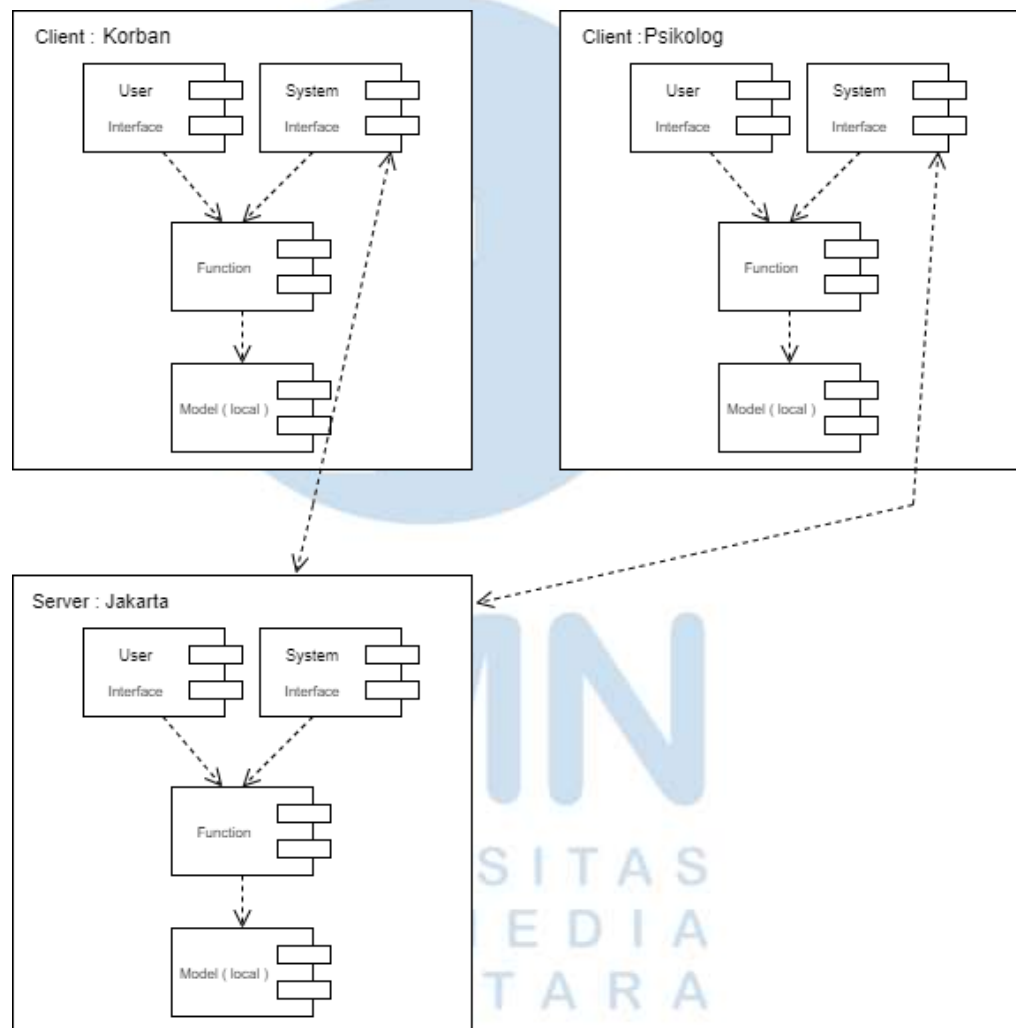
2. Distributed Pattern

Klien dalam Pattern ini, dan server hanya menyebarkan model yang diperbarui ke seluruh user. Manfaat utama dari pola ini adalah waktu akses yang singkat, yang mencegah kemacetan jaringan, memaksimalkan kecepatan, dan memungkinkan pencadangan data yang ekstensif. Sementara kerugian akibat pola ini mengancam data yang konsisten karena ada banyak data redundan yang hilang, kepadatan jaringan tinggi karena semua pembaruan harus didistribusikan ke semua user, persyaratan teknisnya rumit, dan arsitekturnya menantang untuk dipahami dan dilaksanakan.

3. Decentralized Pattern

Dua desain yang telah dituliskan di atas ada yang satu ini. Dalam struktur ini, setiap klien memiliki datanya sendiri, meninggalkan server sebagai satu-satunya lokasi untuk data umum. Sementara user menyimpan data yang eksklusif untuk area klien domain aplikasi, server menyimpan data generik dan melakukan operasi pada data. Manfaat dari desain ini adalah konsistensi data karena tidak

ada duplikasi data antara user atau antara user, dan juga server. Lalu lintas jaringan juga minimal karena jaringan hanya digunakan saat server memperbarui data yang tersedia untuk umum. Kerugian dari arsitektur ini adalah bahwa semua prosesor harus melakukan operasi yang canggih dan mempertahankan model dalam jumlah besar, yang meningkatkan biaya perangkat keras. Pada project U-CARE ini menggunakan decentralized pattern dikarenakan memiliki satu buah server dan banyak user di berbagai tempat. Karena server memiliki kendali penuh atas pengatur setiap user yang ada.



4.2 Component

a. Model Component

Pada model component

- Terdapat masalah pada sistem ataupun domain yang dipakai.
- Terdapat masalah komunikasi atau keterlambatan informasi maupun itu datang dari Staff, dan juga keterlambatan sistem.

- Aplikasi bermasalah karena beberapa situasi tertentu.

b. Function Component

Function adalah operasi antar class dalam menjalankan fungsi dan komponen yang ada di dalamnya. Function component biasanya digunakan untuk analisis system desain.

Berikut beberapa tipe pada function ;

- Read : merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan sistem yang dapat membaca informasi terkait aktivitas yang dilakukan oleh aktor.
- Update : merupakan fungsi yang digunakan untuk membuat perubahan pada sebuah sistem.
- Compute : merupakan fungsi yang digunakan untuk penghitungan dan komputasi informasi dari sistem dan juga aktor.
- Signal : merupakan fungsi yang dapat menampilkan hasil dari proses perubahan yang terjadi di dalam sistem.

Berikut merupakan function component yang terdapat pada aplikasi U-CARE.

FUNCTION	TYPE	COMPLEXITY
Login	Update	Simple
Menonton Live	Compute	Simple
Membaca Artikel	Read	Simple
Memberi Feedback	Compute	Medium
Membuat Cerita	Compute	Medium
Input Lokasi	Read	Simple
Memulai Live	Update	Simple
Edit Jadwal Live	Update	Simple
Telephone Psikolog	Update	Complex
Mengelola Sharing	Update	Complex
Mengelola Artikel	Update	Complex

Melakukan Konseling	Compute	Medium
---------------------	---------	--------

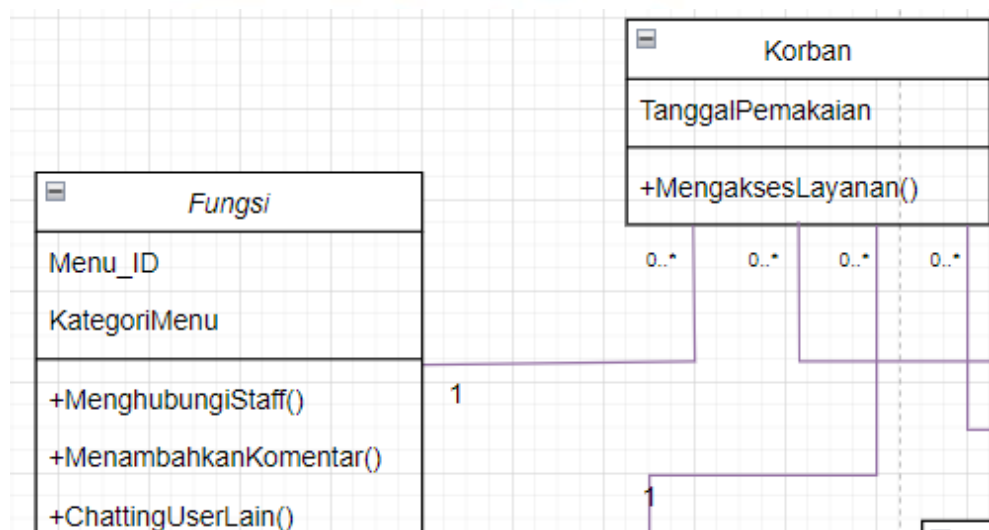
c. Connecting Component

Coupling merupakan sebuah hubungan untuk mencari tahu seberapa kuat koneksi di antara dua Class yang akan dibandingkan. Terdapat beberapa jenis Coupling sebagai berikut ;

- Outside Coupling : mempunyai hubungan langsung antara class ke pada class lainnya.
- Sideways Coupling : hubungan langsung antara class dengan private attributes class lainnya.
- Coupling from Below : hubungan langsung antara specialized class yang dihubungkan ke private attributes yang terdapat pada super classnya.
- Inside Coupling : hubungan yang langsung terhubung pada private attributes dalam class yang sama.

Berikut beberapa contoh terkait connecting component pada aplikasi U-CARE diantaranya sebagai berikut :

- Class Korban / user dan Fungsi yang menunjukkan relasi outside coupling dari Class Korban ke pada Class Fungsi. Dapat disimpulkan bahwa Korban dapat mengakses dan juga mengetahui attribute – attribute yang ada seperti Kategori, dan juga menu pada Class Fungsi. Terjadi hubungan high cohesion karena diketahui memiliki fungsi yang berhubungan, yaitu dapat berkomunikasi satu sama lain dan memberikan output.



BAB V

CONCLUSION

5.1 Conclusion

Berdasarkan Laporan rancangan desain aplikasi kelompok kami yang bernama “U-CARE”, maka dapat kami simpulkan bahwa:

1. Kami merancang desain aplikasi ini semenarik mungkin agar para User dapat menggunakan aplikasi “U-CARE” ini dengan mudah dan cepat memahami maksud dari tujuan desain aplikasi yang kami rancang.
2. Memberi beberapa menu pada desain aplikasi kami agar User dapat memilih menu yang ingin dilihat.
3. Dari hasil Kekerasan Seksual hingga tahun 2022 sekarang yang ada di Indonesia menggerakkan jiwa dan pikiran kami untuk mencari tahu bersama - sama caranya mengurangi kasus kekerasan seksual dengan membuat desain aplikasi yang menarik dan berguna.
4. Secara umum, hasil analisa dari laporan yang kami rancang, bahwa kasus kekerasan seksual yang dicatat oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) terdapat sebanyak 23.208 pelaporan kasus di tahun 2022. Artinya, kita harus bersama - sama mengatasi kasus kekerasan seksual ini dengan serius.

5.2 Recommendations

Kami harap dengan adanya desain aplikasi “U-Care” ini dapat membantu untuk mempermudah masyarakat Indonesia dalam memberikan edukasi terhadap kekerasan seksual yang terjadi di Indonesia. Selain itu, dapat mempermudah pengguna dalam menghubungi pihak yang berwajib dalam keadaan darurat jika dirancang menjadi sebuah aplikasi.

Mata kuliah Anapersi merupakan tempat bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara jurusan Sistem Informasi dalam mempelajari bagaimana mendesain sebuah aplikasi yang baik dan benar dan yang nantinya dapat berguna bagi banyak orang. Dengan adanya desain aplikasi “U-Care” ini, kami harap dapat meningkatkan materi Anapersi dalam melakukan desain aplikasi mengenai kekerasan seksual. Kami berharap Tema untuk Mata kuliah Anapersi Dapat lebih beragam agar dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan kreativitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Albin, I., & Zubir. (2022, Mei). *Karakteristik Kasus Kekerasan Seksual pada Perempuan di Blud Rumah Sakit Cut Meutia Berdasarkan Visum Et Repertum Periode Tahun 2018*.
<https://ojs.unimal.ac.id/averrous/article/view/2662/1648>
- Laporan Studi Kuantitatif Barometer Kesetaraan Gender. (2020, December). IJRS.
<http://ijrs.or.id/laporan-studi-kuantitatif-barometer-kesetaraan-gender/>
- Lonjakan Kekerasan Seksual, Kekerasan Siber, Perkawinan Anak, dan Keterbatasan Penanganan Di Tengah Covid - 19. (2021, Maret). Lonjakan Kekerasan Seksual, Kekerasan Siber, Perkawinan Anak, dan Keterbatasan Penanganan Di Tengah Covid - 19.
<https://komnasperempuan.go.id/uploadedFiles/1466.1614933645.pdf>
- Mengapa Korban Kekerasan Seksual Enggan Melapor? (2021, Maret). IJRS.
<http://ijrs.or.id/mengapa-korban-kekerasan-seksual-enggan-melapor/>
- Pabubung, O., Sidhi, T. A. P. ..., & Budiyanto, A. D. (2020, December). *Perancangan Desain User Interface pada Aplikasi Portal Perusahaan Berbasis Mobile / Jurnal Informatika Atma Jogja*. Open Journal Systems. Retrieved May 15, 2022, from
<https://ojs.uaaj.ac.id/index.php/jiaj/article/view/3838>
- Purwatiningsih, M. (2020). *JURNAL REPRESENTASI TRAUMA KORBAN KEKERASAN SEKSUAL PADA TOKOH MAY DALAM FILM PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS ILMU SOSIAL*. Jurnal Kommas.
<https://www.jurnalkommas.com/docs/Jurnal%20D0216060.pdf>
- Putri, A. H. (2021, November). *Jurnal Hukum Pelita / Volume 2 Nomor 2, 2021*. Jurnal Hukum Pelita | Volume 2 Nomor 2, 2021.
<https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/JH/article/download/893/593>
- Rancangan Undang-Undang Tentang Penghapusan Kekerasan Seksual. (2017, Desember). Forum Pengada Layanan. <https://fpl.or.id/wp-content/uploads/2020/08/Rancangan-Undang-Undang-Tentang-Penghapusan-Kekerasan-Seksual.pdf>
- Setyono, A. I. n. N., Wadjo, H. Z., & Salamor, Y. B. (2021, Februari). *Perlindungan Hukum Terhadap Anak Dari Eksploitasi Seksual*. Perlindungan Hukum Terhadap Anak Dari Eksploitasi Seksual.
<https://fhukum.unpatti.ac.id/jurnal/tatohi/article/download/493/259>

LAMPIRAN

Berikut merupakan lampiran pekerjaan setelah dilakukannya revisi dari diagram – diagram dan proses lainnya.

Anggota Kelompok	Pekerjaan
Fathimah Az Zahra	Membuat laporan, Usecase Scenario, Class Diagram, dan membetulkan UML lainnya.
Willyam Louise Vernando	Membuat laporan, Usecase Diagram, dan membetulkan UML lainnya.
Nigel Andrian	Membuat laporan, dan Statechart Diagram
Dava Virgio Kertawijaya	Membuat laporan, dan Activity Diagram
Samuel Andrew	Membuat laporan, dan Sequence Diagram

Figman link :

<https://www.figma.com/file/DL5OcMH5WWTDa7jmMMxP9E/Project-Anapersi?node-id=0%3A1&t=09Z3os9ht1v8IwML-1>

Draw.io link :

Notes : Gambar yang kami pakai diberinama “ Final “ pada draw.io

<https://drive.google.com/file/d/10sz-65D0KVNdpqzhmk7AbAG7zF0QpiZ5/view?usp=sharing>

YouTube link :

https://www.youtube.com/watch?v=ghq_CDK6BbY

Bukti Wawancara dengan Narasumber (Student Support atau Lainnya)

Wawancara 1 :

A : Apakah warna yang digunakan sudah cocok dengan tema yang digunakan? dan apakah perlu mengubah beberapa hal di dalam desain kami agar mendukung tema yang digunakan?.

B : Menurut narasumber desain aplikasi “U-Care” dapat mengubah beberapa hal seperti warna, menggunakan sub judul, dan perubahan pada main judul.

Wawancara 2 :

A : Apakah warna yang dipakai sudah mendukung tema yang digunakan ? dan apa kesan yang dapat disampaikan dari warna tersebut?.

B : Template design aplikasi “U-Care” yang tadinya berwarna pink pastel dapat diganti menjadi biru pastel dengan perubahan template menjadi biru pastel memberikan kesan menenangkan user ataupun korban ketika menggunakan aplikasi, karena biru membawa rasa aman dan nyaman di lihat.

Wawancara 3 :

A : Apakah menu berita dapat menimbulkan trauma kepada korban yang pernah mendapat kekerasan seksual sebelumnya? dan menu apa yang sekiranya dapat menambah wawasan kepada korban untuk menghindari hal tersebut terjadi kembali?.

B : Pada penamaan main judul berita dapat diganti menjadi Artikel sehingga dapat bertujuan untuk menambah wawasan user agar lebih berhati - hati lagi terhadap tindakan kekerasan seksual.

Wawancara 4 :

A : Apakah fitur LIVE yang berfungsi untuk meminta bantuan cukup aman untuk dipakai?.

B : Fitur LIVE pada desain aplikasi “U-Care” yang bertujuan untuk merekam kejadian ataupun meminta bantuan secara darurat, dapat diganti menjadi LIVE dengan para psikolog yang berpengalaman. Namun, kelompok kami tetap tidak merubahnya karena kami mempunyai menu tambahan untuk meningkatkan privasi LIVE tersebut dengan cara mengatur orang kepercayaan untuk mengirim video live tersebut.