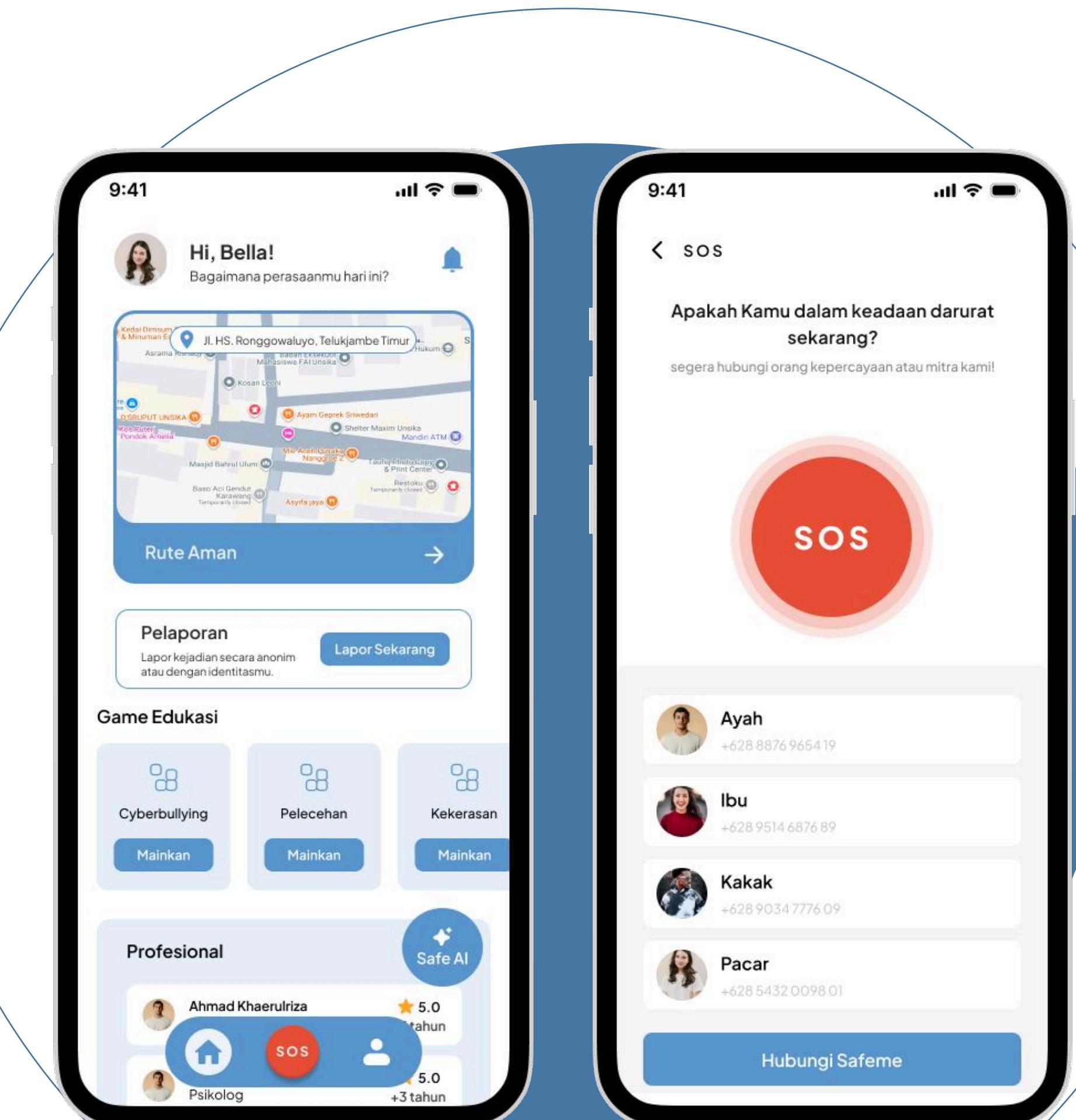




TIM 41T1

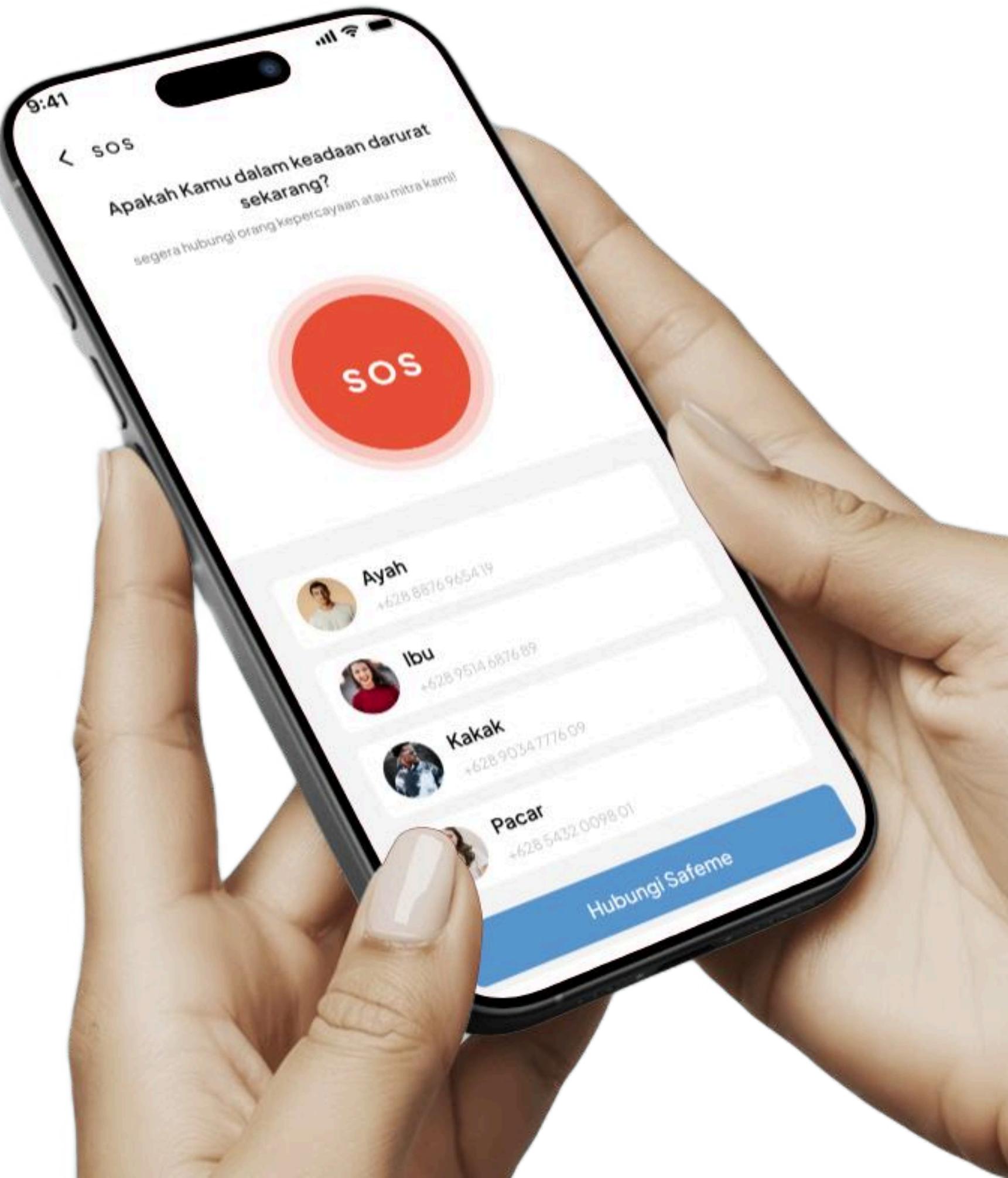
# Pelaporan Kekerasan dan Arah Perlindungan Digital dengan Chat AI Empatik dan Rute Aman untuk Ruang Tenang Bagi Korban.





## | Latar Belakang

Karena tingginya angka kekerasan berbasis gender dan kurangnya respons cepat dalam situasi darurat, masyarakat Indonesia masih menghadapi keterbatasan akses terhadap solusi perlindungan digital yang aman, empatik, dan responsif. Safera hadir sebagai aplikasi pelaporan dan perlindungan digital yang dirancang melalui pendekatan metode design thinking, dengan mengintegrasikan fitur pelaporan kekerasan, rute aman, tombol SOS, game edukasi dan chat AI empatik sebagai teman curhat berbasis AI.

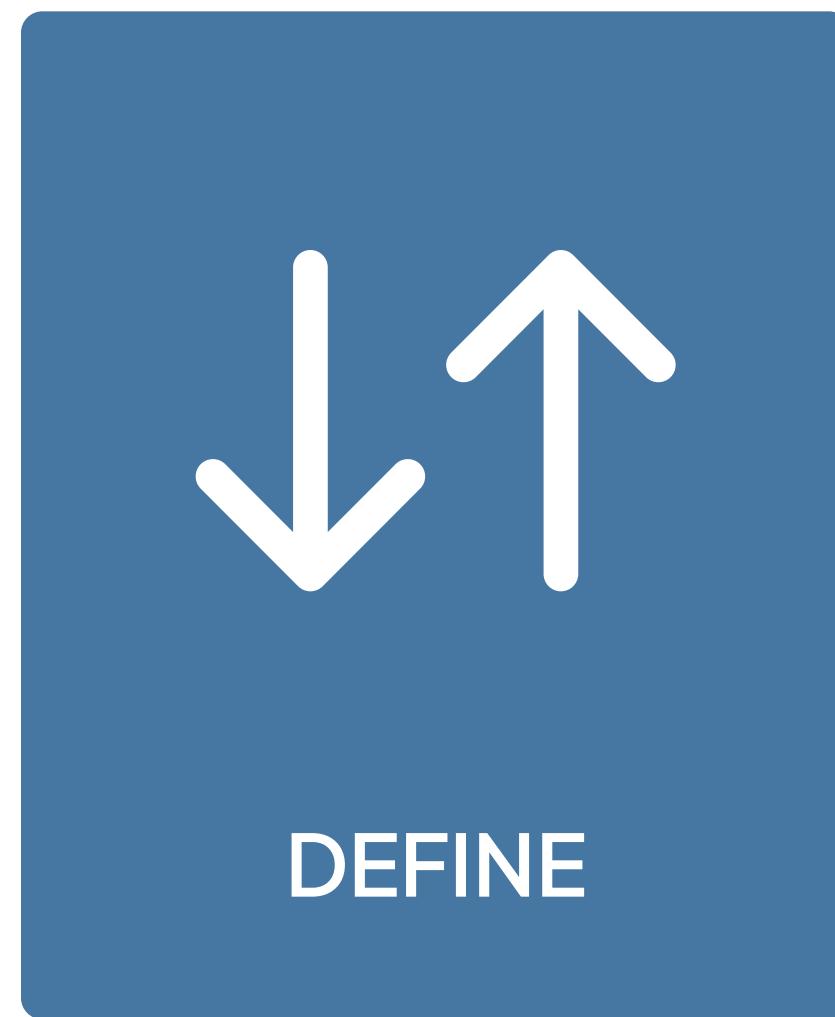




# Metode Design Design Thinking



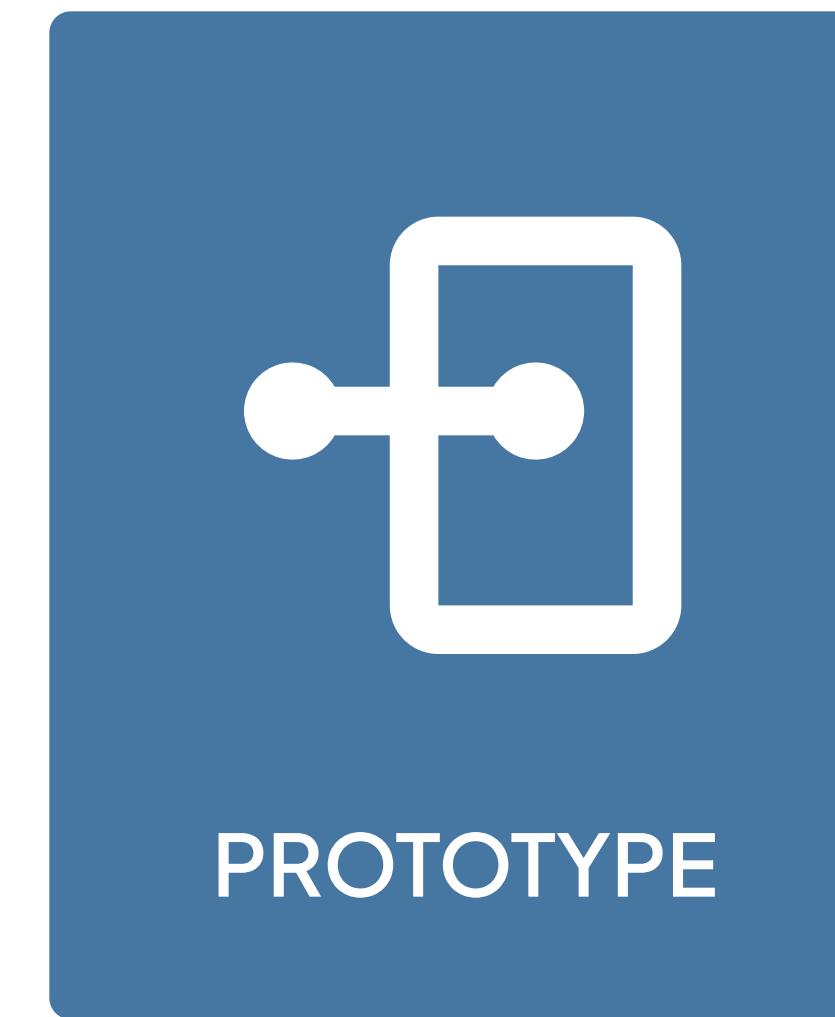
EMPATHIZE



DEFINE



IDEATE



PROTOTYPE



USABILITY  
TESTING



**EMPATHIZE**



## Tujuan Research

Menggali data tentang pengalaman ketidakamanan di ruang publik, pengalaman kekerasan (fisik, verbal, siber), respons spontan saat bahaya, dan kebutuhan fitur dalam aplikasi darurat.

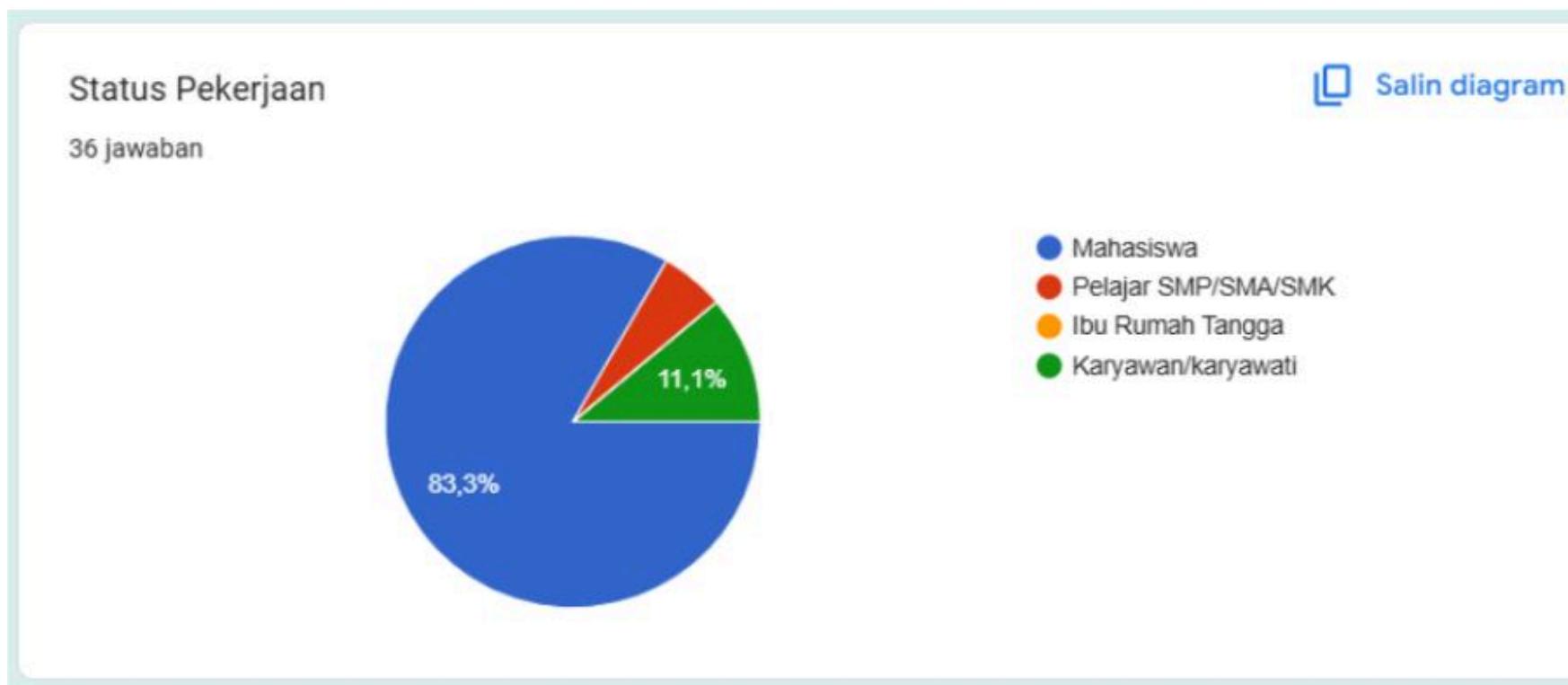
## Metode Penelitian

1. Survey
2. Competitive Analysis

# Survey

Survei ini melibatkan responden usia 17–25 tahun, dengan mayoritas berstatus mahasiswa. Pendekatan ini dipilih karena permasalahan kekerasan memiliki dimensi emosional dan sosial yang kompleks, yang tidak cukup dijelaskan hanya dengan angka. Survei ini bertujuan menggali persepsi rasa aman di ruang publik, mengetahui pengalaman pribadi/orang terdekat dengan kekerasan, dan tentunya mengukur kenyamanan dan kepercayaan terhadap aplikasi pelaporan digital. Pendekatan Design Thinking dipilih karena mampu menangani masalah kompleks yang menyangkut emosi, privasi, dan rasa aman. Desain ini tidak hanya berfokus pada fungsi, tetapi juga pada pengalaman pengguna dalam kondisi genting.

# Hasil Survey



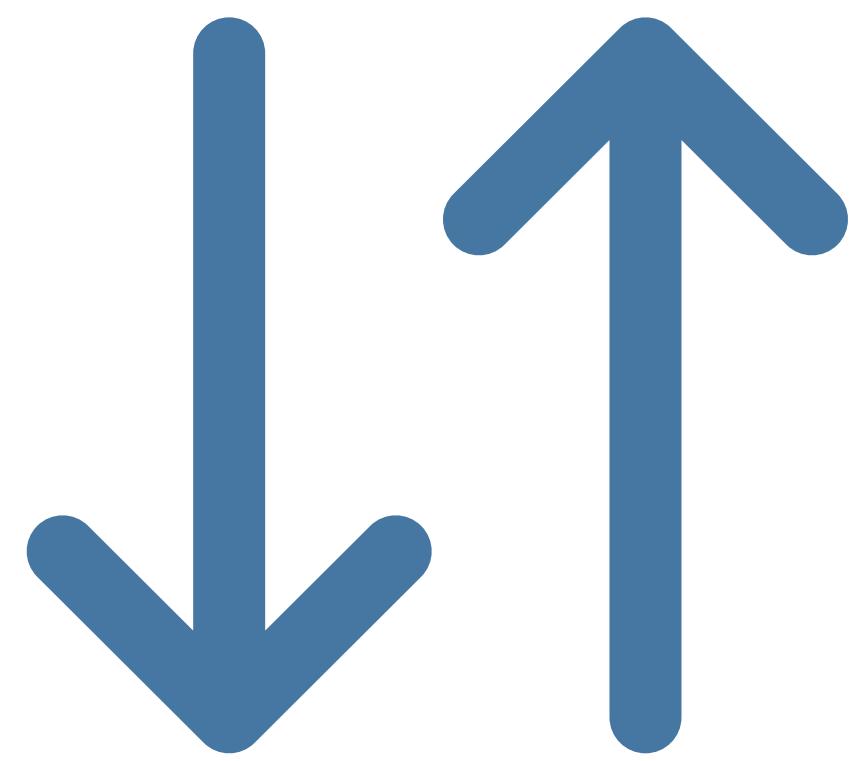
## Competitive Analysis

Setelah memperoleh pemahaman mendalam dari hasil survei yang dilakukan, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis kompetitif terhadap aplikasi sejenis. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi lanskap pasar, mengukur kekuatan dan kelemahan kompetitor, serta menemukan celah strategis untuk memposisikan aplikasi Safera. Kami menganalisis dua aplikasi utama di pasar keamanan pribadi: Safe365 dan Silayang Mobile.



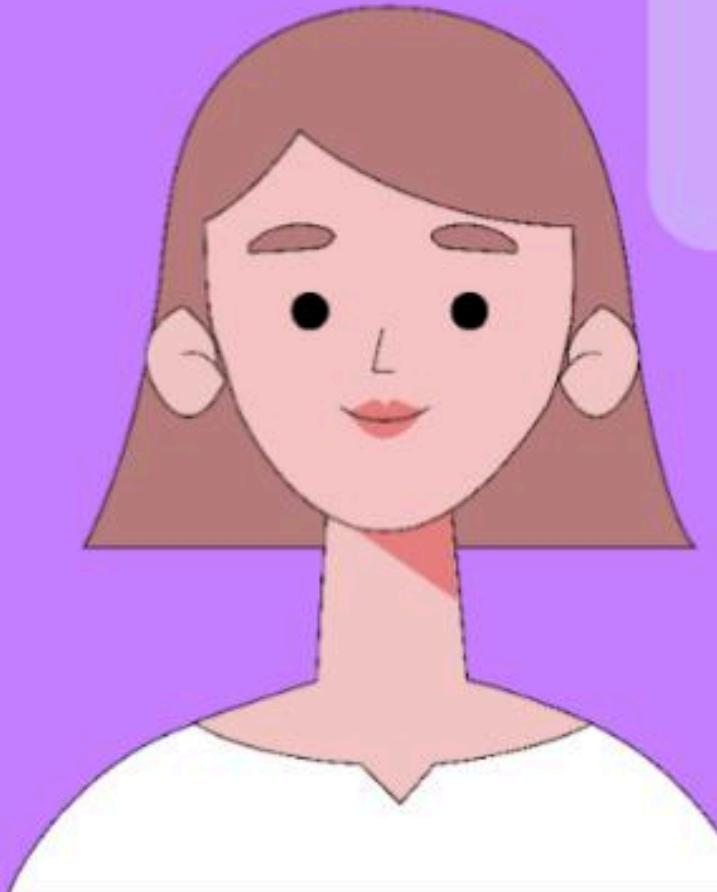
# Hasil Competitive Analysis

Competitive Analysis							
Kelebihan Aplikasi			Kekurangan Aplikasi				
Aplikasi	Safe365		Silayang Mobile				
		<b>Safe365</b>	Memiliki fitur pelacakan lokasi real-time yang sangat presisi, ideal untuk keluarga. FATKHI MAULANA	Memungkinkan komunikasi dan koordinasi yang mudah di antara anggota keluarga dalam situasi darurat. FATKHI MAULANA	Dilengkapi dengan fitur "Safe Check-in" untuk memastikan keselamatan pengguna. FATKHI MAULANA	Tampilan dan fitur lebih umum untuk keamanan keluarga, kurang intuitif untuk pelaporan kasus kekerasan. FATKHI MAULANA	Tidak menawarkan fitur pelaporan anonim, yang merupakan hambatan besar bagi korban. FATKHI MAULANA



**DEFINE**

# User Persona



**AULIA NURRAHMAH**  
20 TAHUN  
MAHASISWI  
PEREMPUAN

**“**  
Saya pernah melihat orang terdekat saya mengalami kekerasan Cyberbullying, namun saya tidak melaporkan ke pihak yang berwajib karena takut tidak ditindaklanjuti.  
**”**

**BIOGRAFI**  
Saya merupakan seorang mahasiswa dengan usia 20 tahun yang pernah melihat teman saya mengalami kekerasan Cyberbullying.

**Goals & Needs**

- Ingin merasa aman saat berada di ruang publik atau online.
- Membutuhkan platform pelaporan kekerasan yang responsif dan terpercaya.
- Butuh tombol darurat (SOS) yang mudah dijangkau dan bekerja cepat.

**Frustrations & Pain Points**

- Tidak ada sistem perlindungan yang bisa diakses saat kondisi genting.
- Tidak tahu harus melapor ke mana dan takut laporan tidak ditindaklanjuti.
- Tidak percaya sistem pelaporan saat ini.

**Behavior**

- Sudah mengetahui adanya solusi digital pelindung (meskipun belum pernah gunakan).
- Cenderung akan menggunakan fitur tombol SOS jika tersedia.
- Menggunakan platform untuk mencari dukungan dari orang terdekat terlebih dahulu.

**Personality**

INTROVERT	EXTROVERT
ANALYTICAL	CREATIVE
LOYAL	FICKLE
PASSIVE	ACTIVE





# Affinity Mapping

Berdasarkan research yang telah kami lakukan, kami mengidentifikasi beberapa titik masalah yang dialami oleh pengguna yang menyebabkan rasa frustrasi.

Affinity Mapping

## Affinity Mapping

Kekerasan yang dialami user beragam terutama kekerasan fisik & pelecehan verbal, dan mayoritas belum berani melapor.

Faricha Dillia

User membutuhkan aplikasi yang mengatasi hambatan psikologis (takut, malu), dan memberikan navigasi pelaporan yang jelas, cepat, dan anonim.

Faricha Dillia

User lebih memilih untuk melaporkan kepada orang dekat dibanding lembaga formal.

Faricha Dillia

User membutuhkan fitur tombol darurat (SOS), pelacakan secara real-time, laporan anonim, dan ChatBot pendamping untuk solusi digital.

Faricha Dillia

## Problem Statement

Dalam hasil riset yang telah dilakukan, teridentifikasi bahwa banyak pengguna yang mengalami atau menyaksikan kekerasan justru memilih diam. Hal ini disebabkan oleh rasa takut tidak ditindaklanjuti, perasaan malu, serta kebingungan ke mana harus melapor. Kurangnya akses terhadap sistem pelaporan yang aman, empatik, dan mudah digunakan membuat kebutuhan ini belum sepenuhnya terpenuhi.



**IDEATE**



## How Might We?

Bagaimana aplikasi ini dapat menciptakan ruang yang aman, ramah, dan bebas stigma sehingga korban berani melapor tanpa rasa takut dan malu?

FATKHI MAULANA

Bagaimana aplikasi ini bisa menjadi jembatan antara korban dengan relawan atau pihak berwenang dengan jalur pelaporan yang jelas dan terpercaya?

FATKHI MAULANA

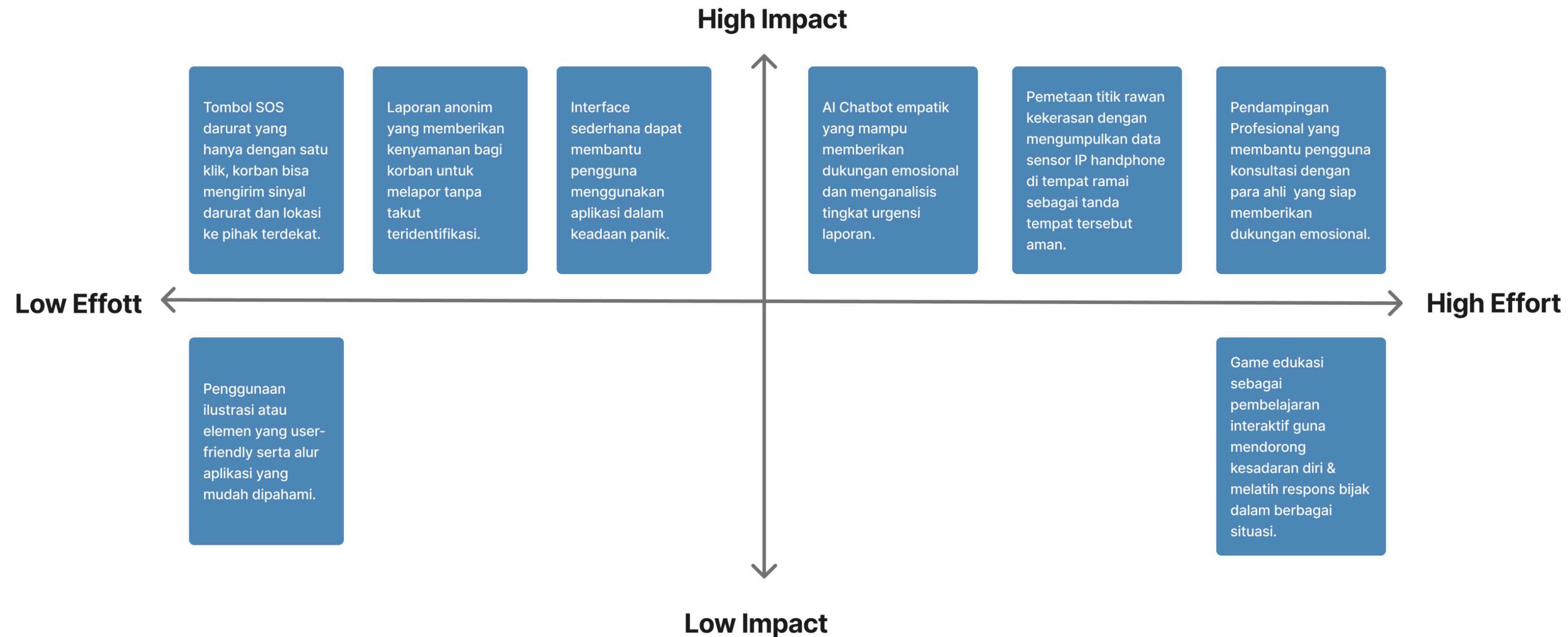
Bagaimana aplikasi ini memberikan informasi rute aman, titik rawan, dan shelter terdekat untuk mengurangi rasa takut saat beraktivitas di ruang publik?

FATKHI MAULANA



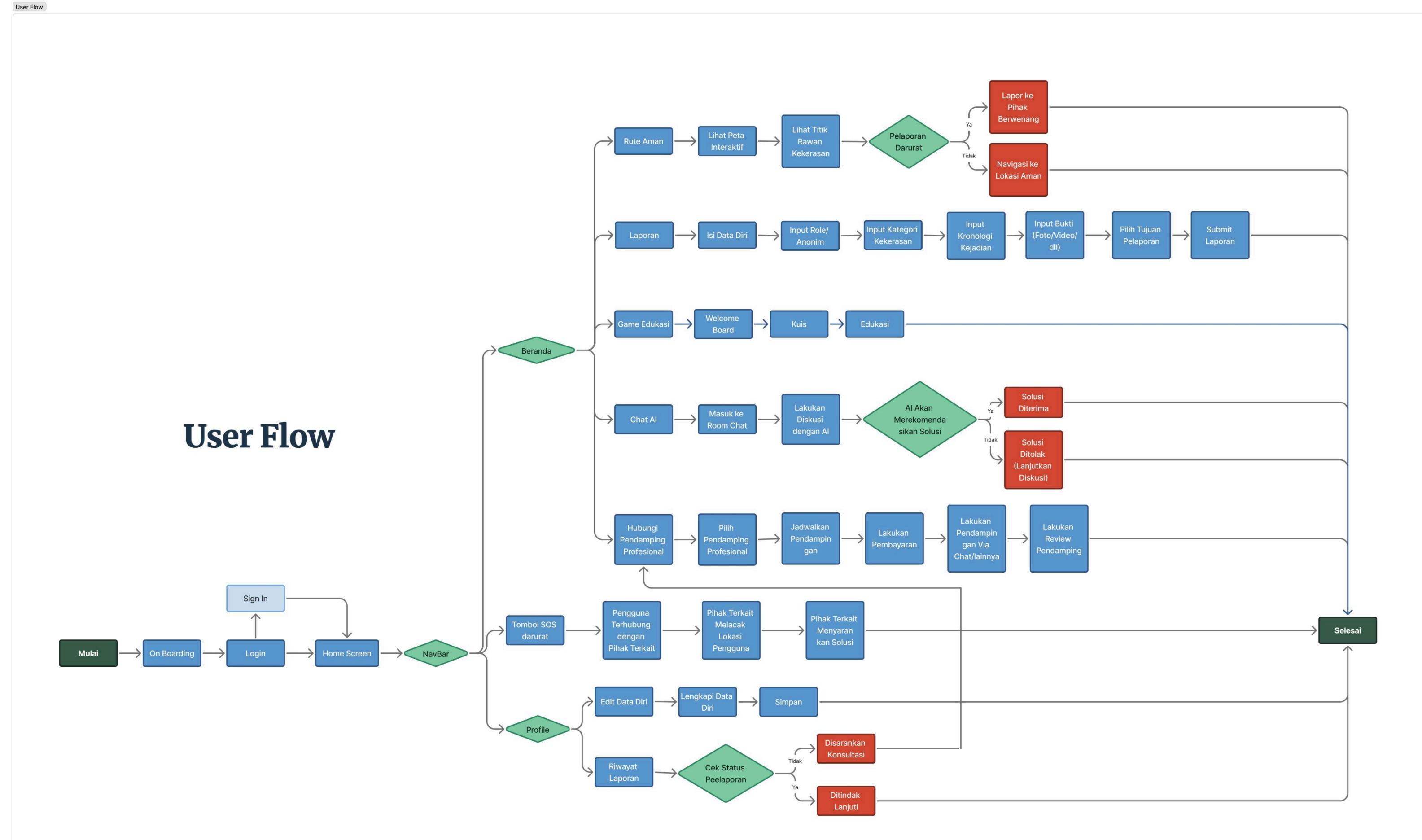
### Prioritization Matrix

## Prioritization Matrix

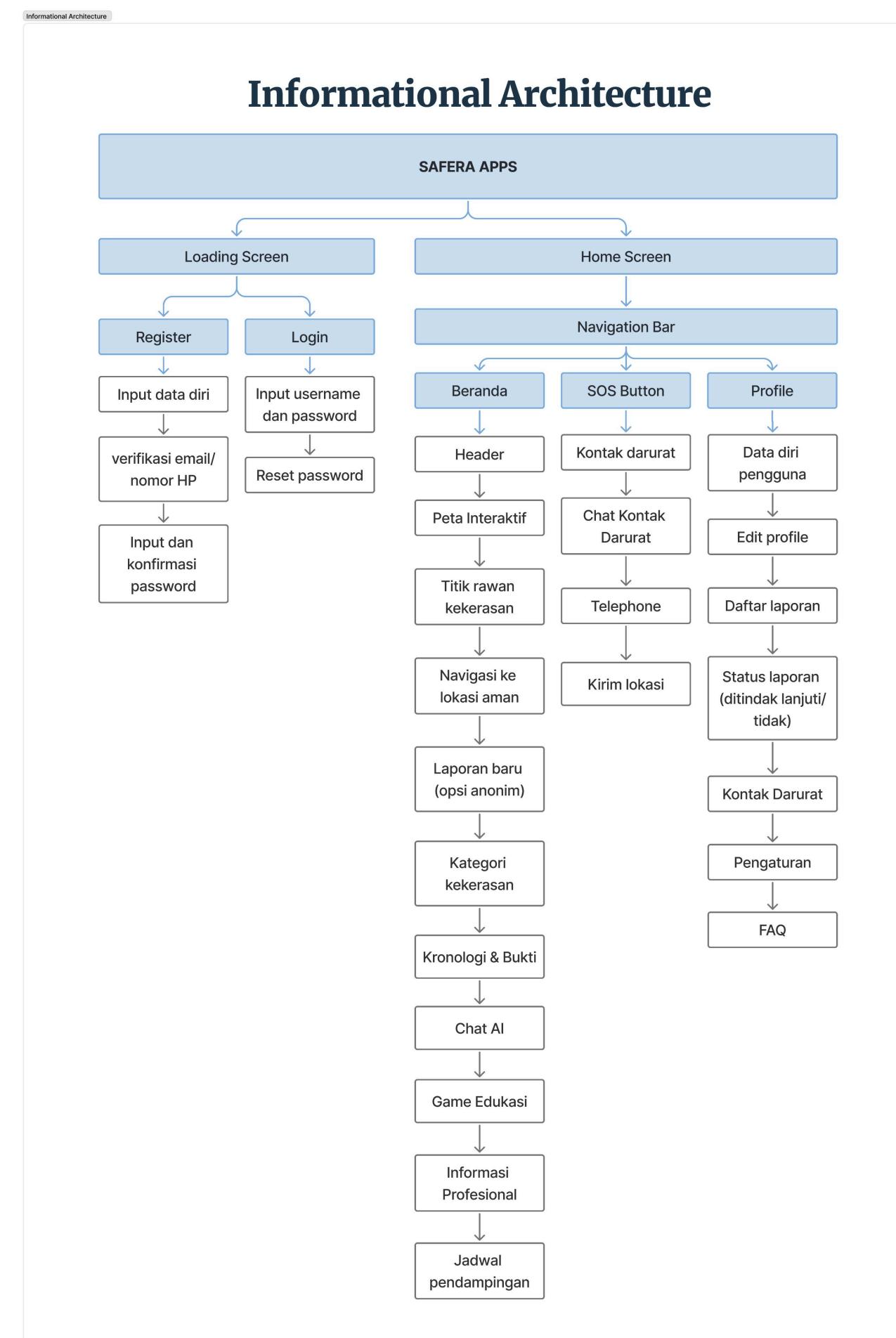


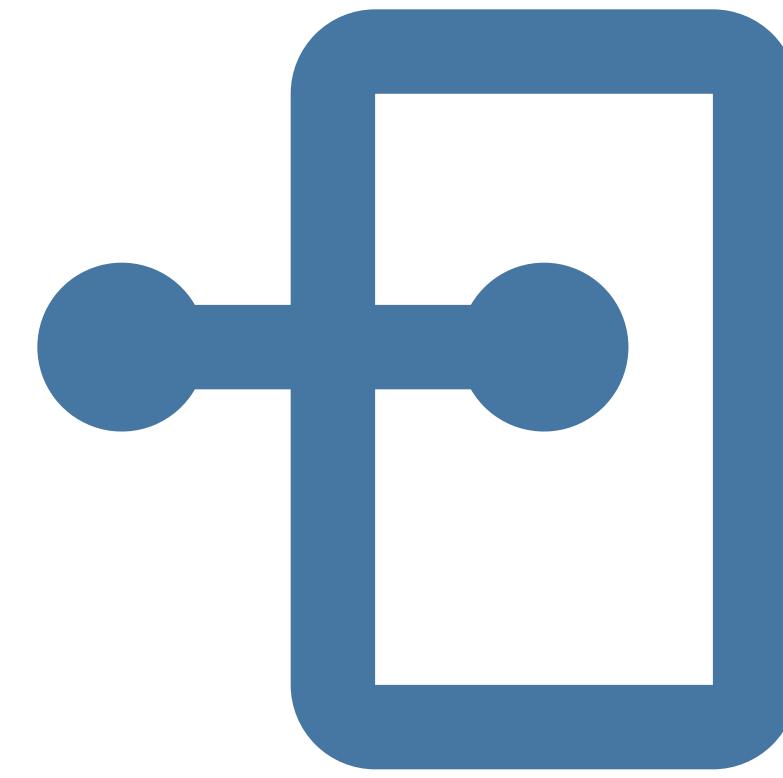


# User Flow



# Informational Architecture





**PROTOTYPE**

# Wireframe

## Onboarding

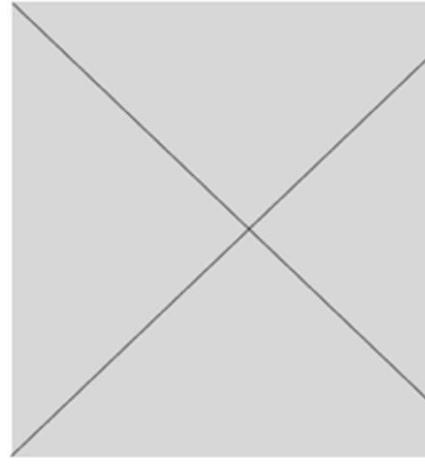


**Lapor Tanpa Takut**

Laporkan kejadian secara anonim atau dengan identitasmu. Kami bantu teruskan ke pihak terkait.

• • •

← →



**Temukan Jalur yang Lebih Aman**

Navigasi rute berdasarkan keramaian sekitar agar perjalananmu lebih tenang.

• • •

← →

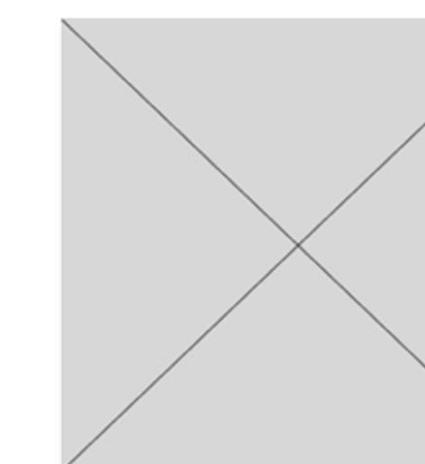


**Teman Virtual Saat Kamu Butuh**

Gunakan AI Chat untuk cari solusi cepat dan tanya informasi penting

• • •

← →



**Satu Tekan untuk Darurat**

Langsung hubungi polisi saat kamu dalam bahaya.

• • •

← →



# Wireframe

## Homepage

The wireframe illustrates the design of the Safera app's homepage, comparing two different layout approaches.

**Left Version:**

- Top Bar:** Displays a greeting "Hi, Bella!" and a message "Bagaimana perasaanmu hari ini?". Includes a notification bell icon.
- Map Area:** Shows a map of "Jl. HS. Ronggopaloyo, Telukjambe Timur, Karawang" with several location markers and navigation icons.
- Central Callout:** A large white box contains the text "Dunia Nggak Selalu Aman, Tapi Kami Siap Jaga Kamu". Below it, a paragraph explains the app's purpose: "Kami hadir buat kamu — dalam situasi darurat, saat butuh teman, atau hanya ingin merasa aman. Yuk mulai jelajahi fitur yang siap bantu kapan pun kamu perlu." It includes a "Masuk ke Beranda" button.
- Game Section:** Features three categories: "Cyberbullying", "Pelecehan", and "Kekerasan", each with a "Mainkan" button.
- Professional Section:** Shows a profile for "Ahmad Khaerulriza Psikolog" with a "Safe AI" button.
- Bottom Navigation:** Includes "Beranda", "SOS", and "Profile" buttons.

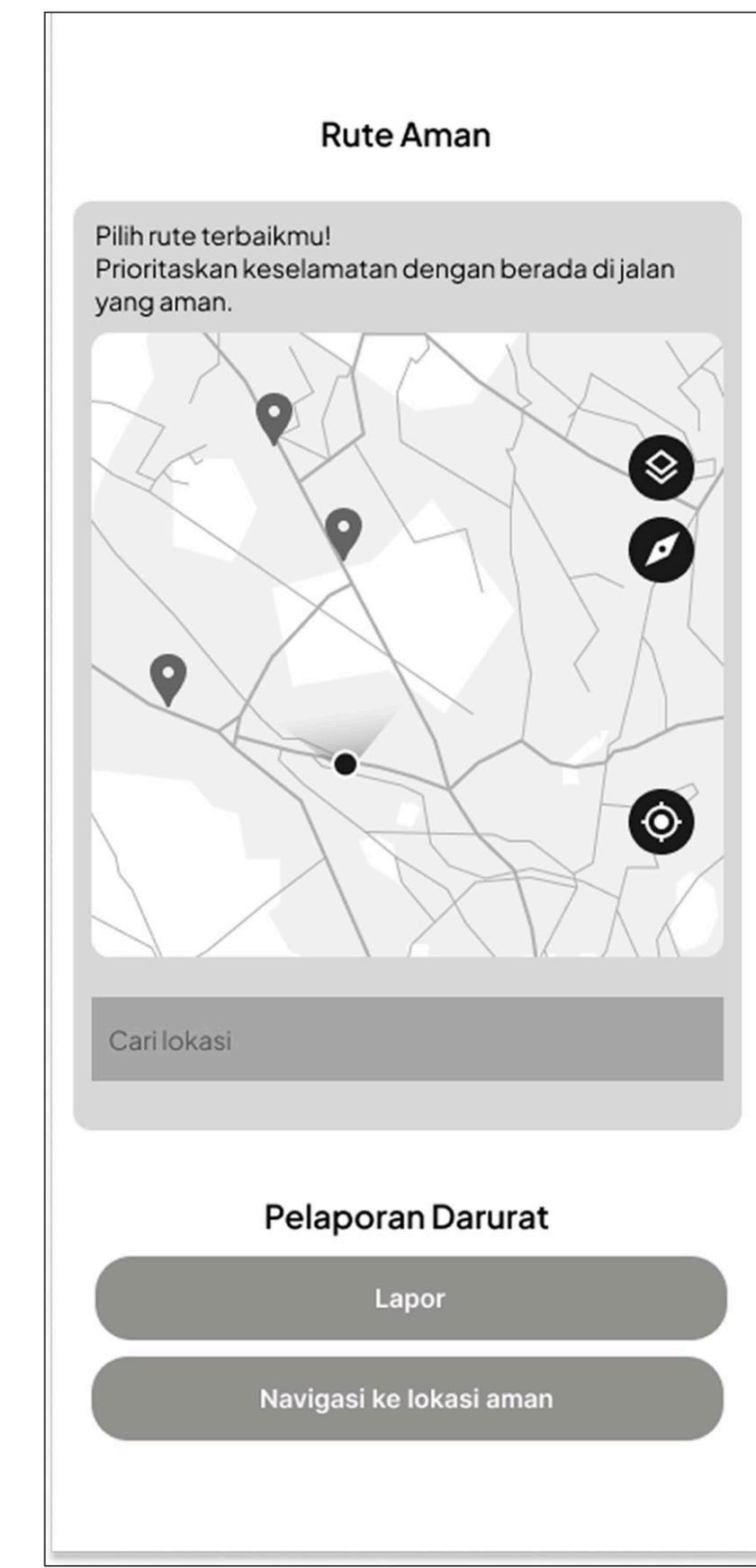
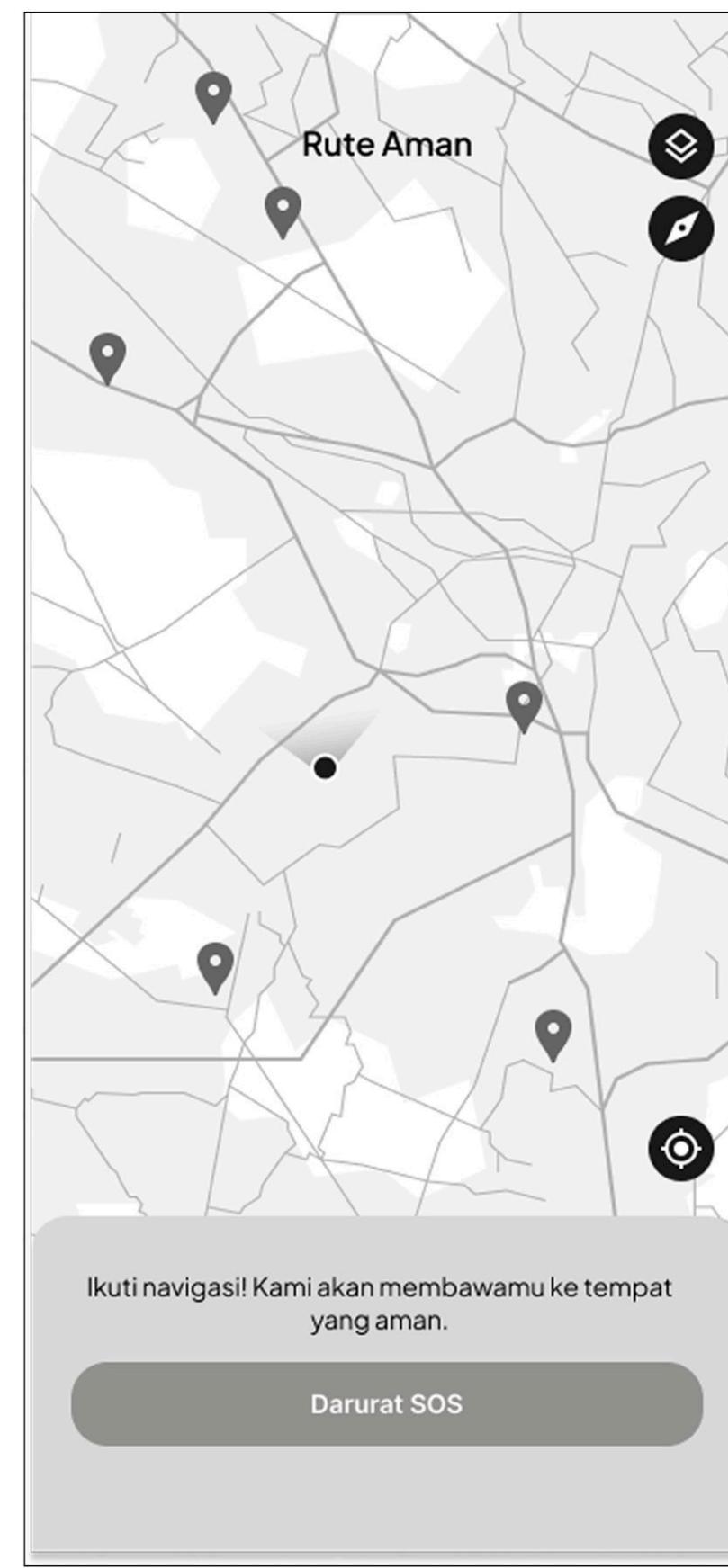
**Right Version:**

- Top Bar:** Displays a greeting "Hi, Bella!" and a message "Bagaimana perasaanmu hari ini?". Includes a notification bell icon.
- Map Area:** Shows a map of "Jl. HS. Ronggopaloyo, Telukjambe Timur, Karawang" with several location markers and navigation icons.
- Callout:** A large white box displays the text "Rute Aman" with an arrow icon.
- Pelaporan Darurat:** A section for reporting incidents, with a "Lapor Sekarang" button.
- Game Edukasi:** Features three categories: "Cyberbullying", "Pelecehan", and "Kekerasan", each with a "Mainkan" button.
- Professional Section:** Shows a profile for "Ahmad Khaerulriza Psikolog" with a "Safe AI" button.
- Bottom Navigation:** Includes "Beranda", "SOS", and "Profile" buttons.



## Wireframe

### Rute Aman





# Wireframe Profesional

The image displays four wireframes of a mobile application interface, likely for a mental health platform named Safera.

- Screen 1: Home or Search Screen**

9:41

Hi, Bella!

Butuh pendampingan profesional?  
Tenang, kami beramamu

Rekomendasi.

  - Nesi Merlitha, S.Psi. Psikolog +3 tahun >
  - Nesi Merlitha, S.Psi. Psikolog +3 tahun >
  - Nesi Merlitha, S.Psi. Psikolog +3 tahun >
  - Nesi Merlitha, S.Psi. Psikolog +3 tahun >

Pendamping.

  - Nesi Merlitha, S.Psi. Psikolog +3 tahun >
  - Nesi Merlitha, S.Psi. Psikolog +3 tahun >
  - Nesi Merlitha, S.Psi. Psikolog +3 tahun >
  - Nesi Merlitha, S.Psi. Psikolog +3 tahun >
- Screen 2: Profile or Booking Details Screen**

9:41

Dr. Kurnia, S.Psi., M.Psi.

Deskripsi

Agustus 2025

Sen 11 Sel 12 Rab 13 Kam 14 Jum 15 Sab 16 Min 17

Jadwal Tersedia 6 Jadwal

11:00 AM 12:00 AM 01:00 PM  
02:00 PM 04:00 PM 05:00 PM

Lanjutkan pembayaran
- Screen 3: Chat Session with Haris Makmur**

9:41

Haris Makmur, S.Psi., M.Psi. Online 6 Agustus 2025

Halo! Perkenalkan saya Haris, kita mulai sesi pendampingannya ya!  
kamu boleh ceritakan semuanya pada saya, santai saja..

Halo, saya Bella, saya takut begini..

Apa yang harus saya lakukan ya untuk mengatasinya?

Terima kasih sudah cerita sedetail itu. Sekarang yang harus kamu lakukan ada ambil nafas dalam dan dengarkan saya..

Bagaimana apakah perasaanmu jadi lebih baik sekarang?

Ketik sesuatu di sini!
- Screen 4: Call or Video Call Confirmation**

9:41

Haris Makmur, S.Psi., M.Psi. 13.48

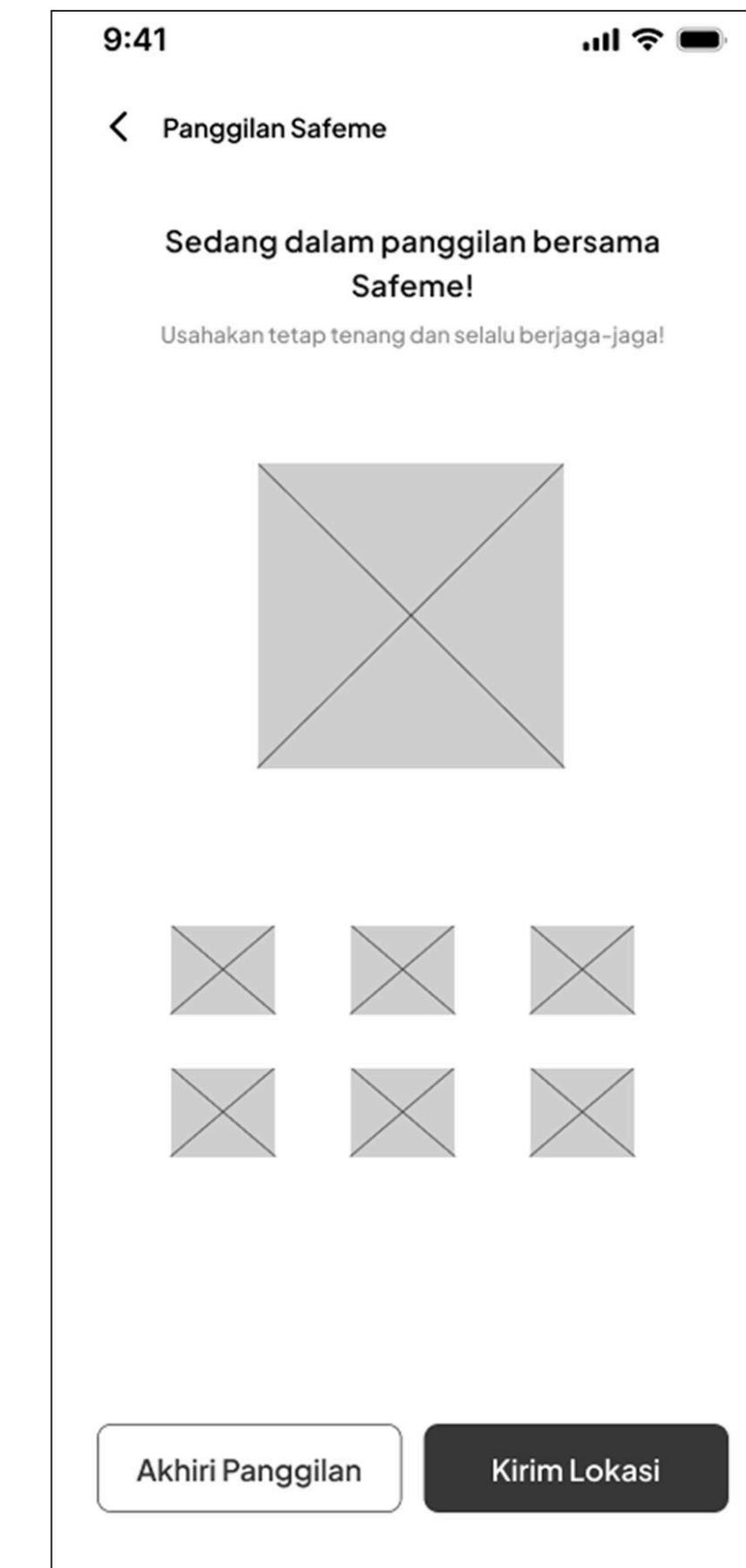
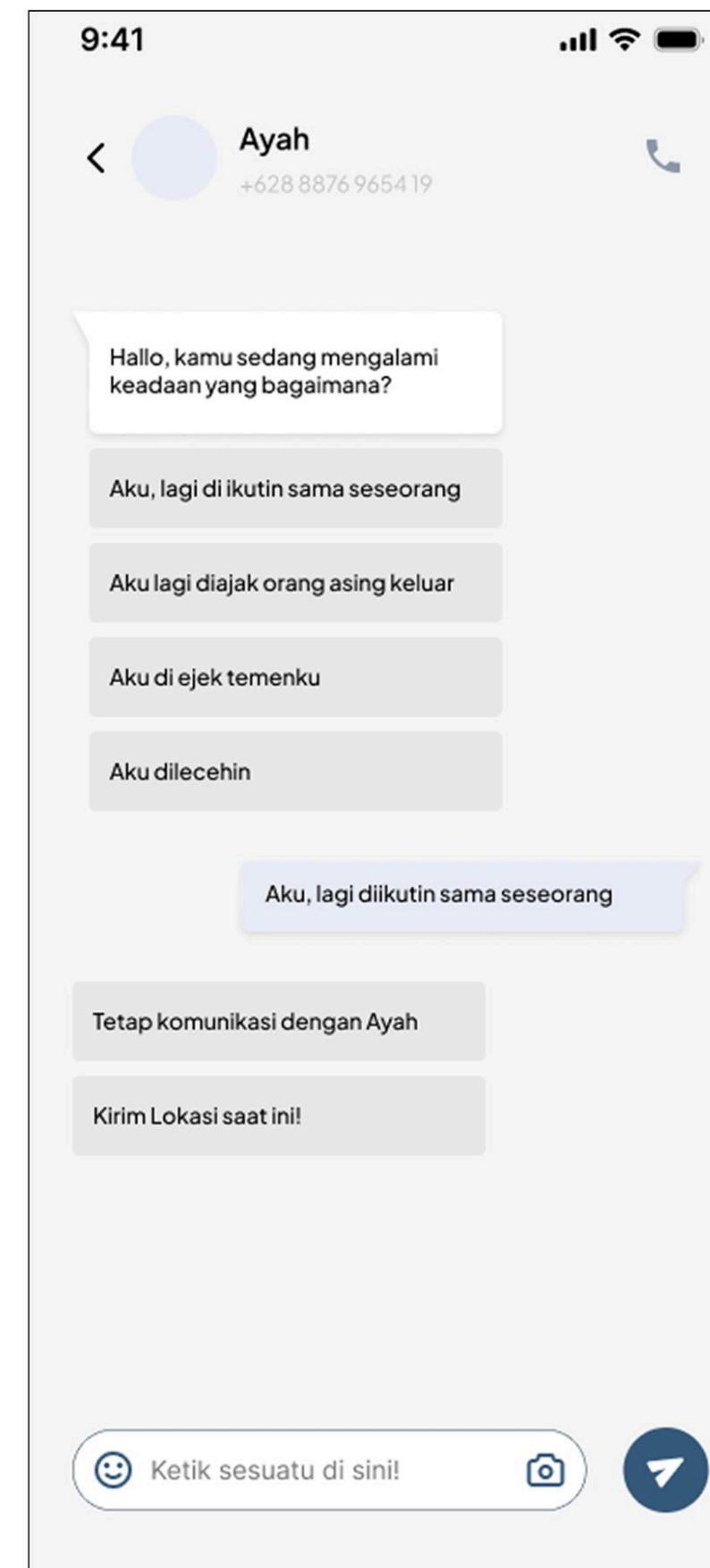
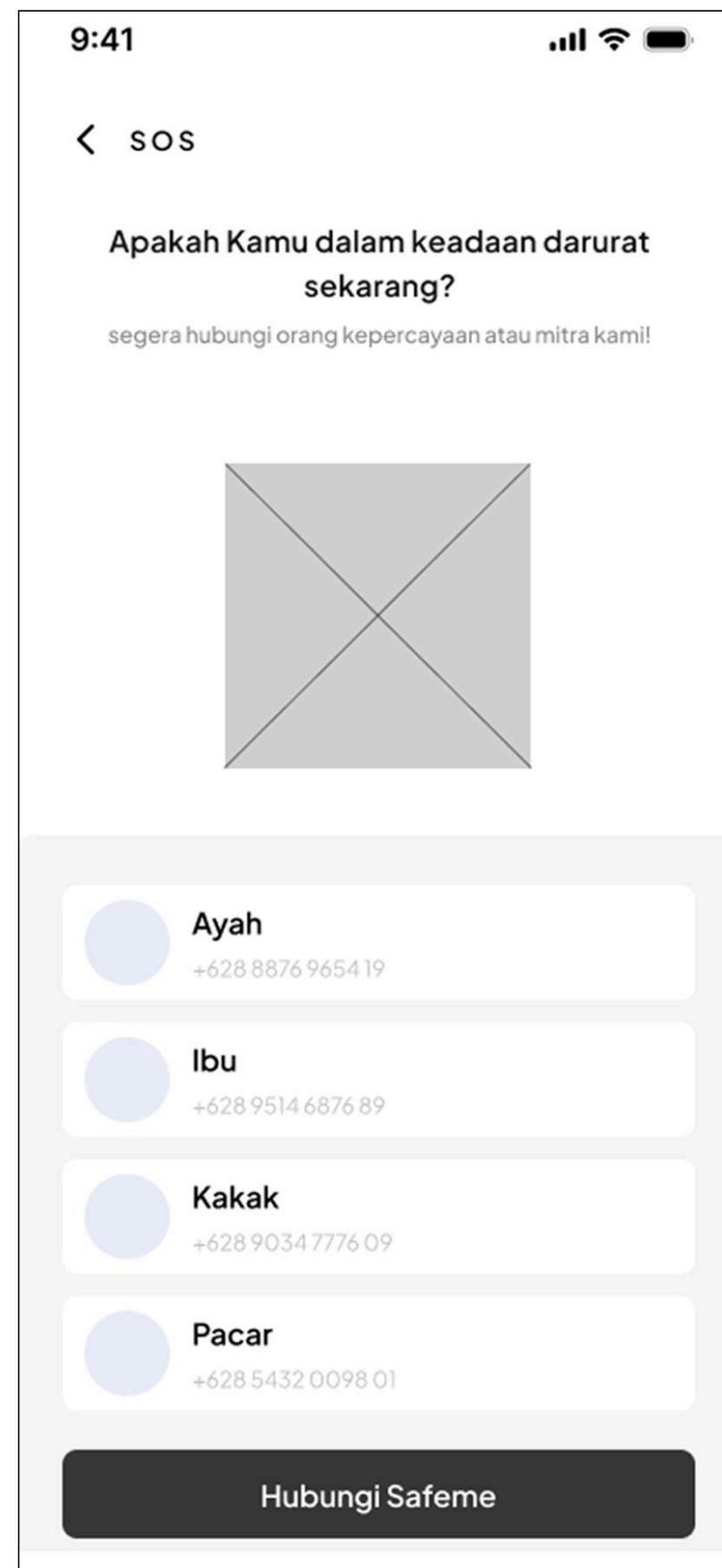
Call, Video, Microphone icons

Tarik untuk lihat chat



# Wireframe

## Fitur SOS





# Wireframe

## Pelaporan Darurat

**Pelaporan Darurat**

**Nama Pelapor**

**Posisi Pelapor**

- Mahasiswa
- Mahasiswa
- Mahasiswa

**Kategori Kekerasan**

**Kronologi**

Laporanmu telah kami terima!

Kami hadir buat kamu — dalam situasi darurat, saat butuh teman, atau hanya ingin merasa aman. Yuk mulai jelajahi fitur yang siap bantu kapan pun kamu perlu.

**Bukti**

**Tujuan Pelaporan**

**Submit Laporan**

**Kembali ke Beranda**

**Pelaporan Darurat**

**Nama Pelapor**

**Posisi Pelapor**

- Mahasiswa
- Mahasiswa
- Mahasiswa

**Kategori Kekerasan**

**Kronologi**

Tulis kronologi

**Bukti**

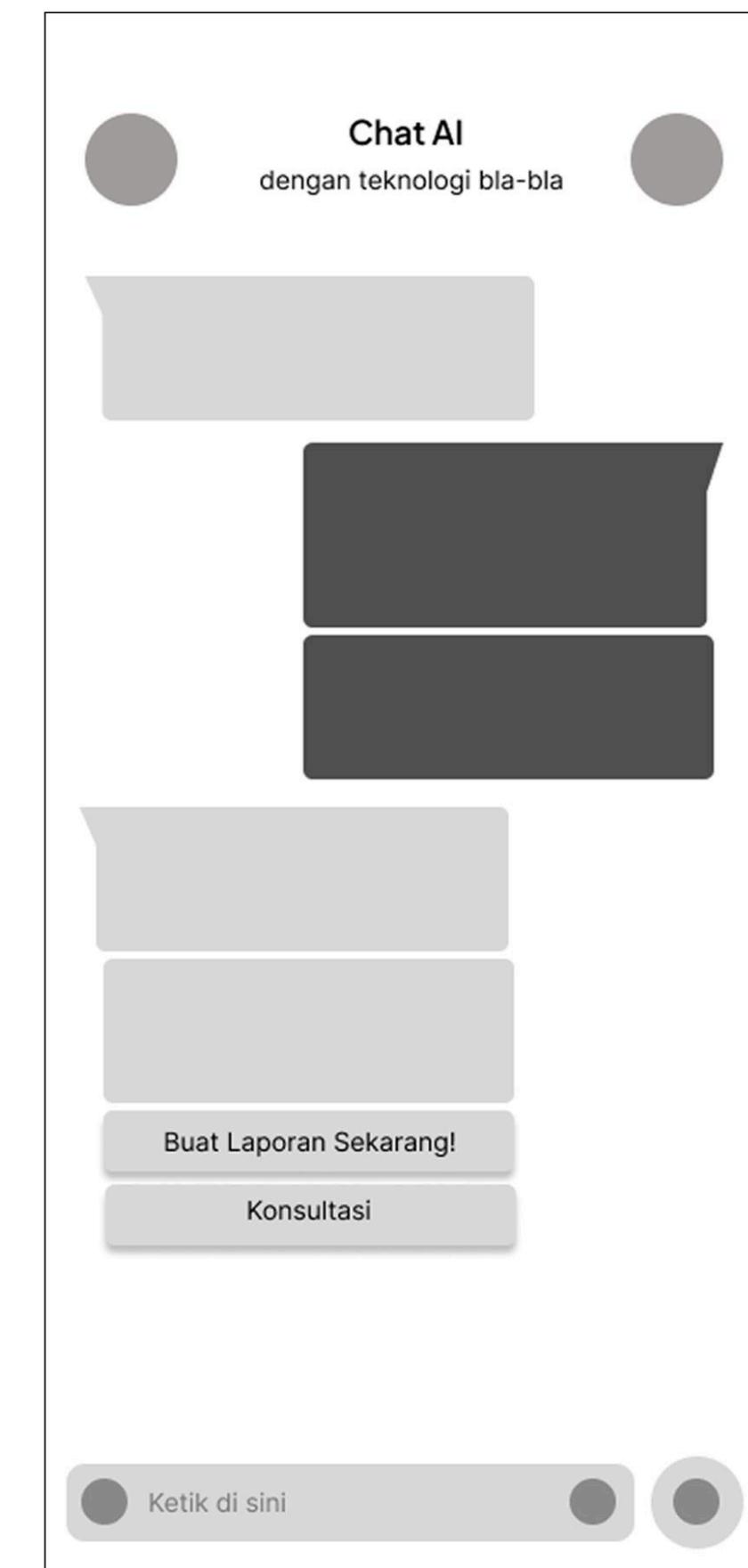
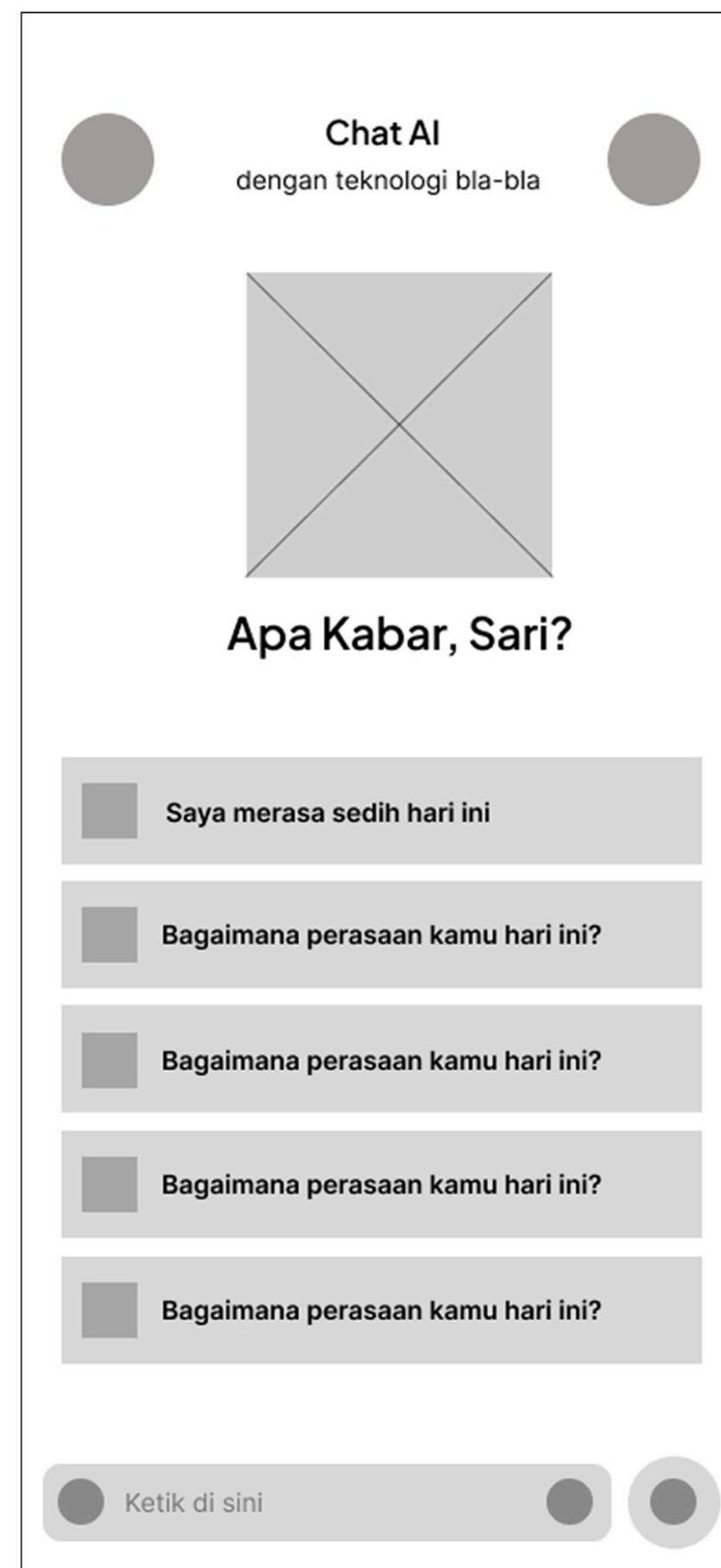
**Tujuan Pelaporan**

**Submit Laporan**



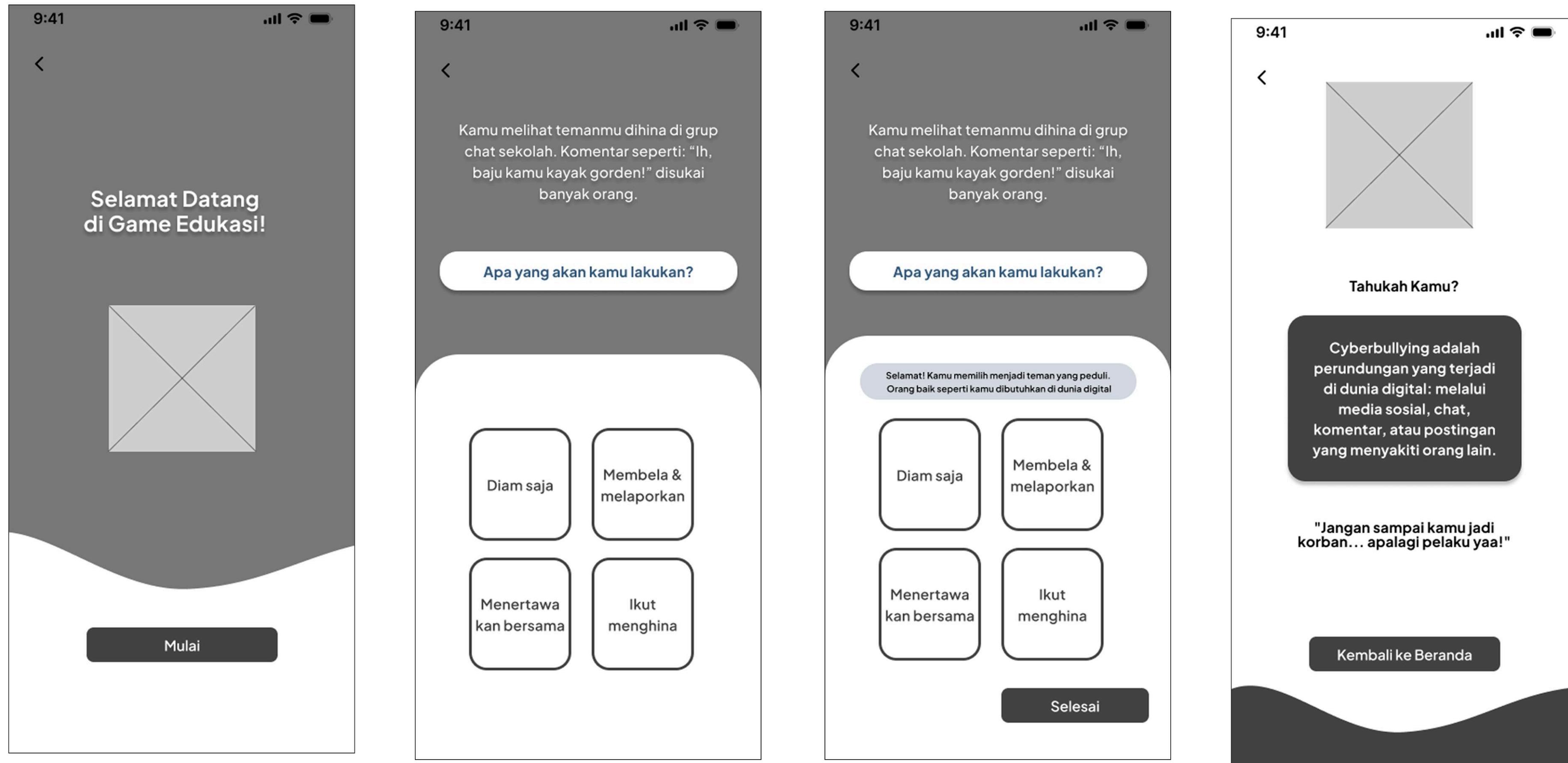
# Wireframe

## Chat AI



# Wireframe

## Edukasi Game





## Wireframe Registrasi, Login, Profile

9:41

Hallo, Selamat Datang!

Safera hadir untuk anda yang membutuhkan bantuan.

Login

Nama

Sandi

Log In

Sign In

atau

G

9:41

Hallo, Selamat Datang!

Safera hadir untuk anda yang membutuhkan bantuan.

Registrasi

Nama

No Telephone

Email

Sandi

Sign In

Log In

Akun Saya

Bella Ardellia  
082222222222

Pengaturan Akun

Riwayat Laporan

Kontak Darurat

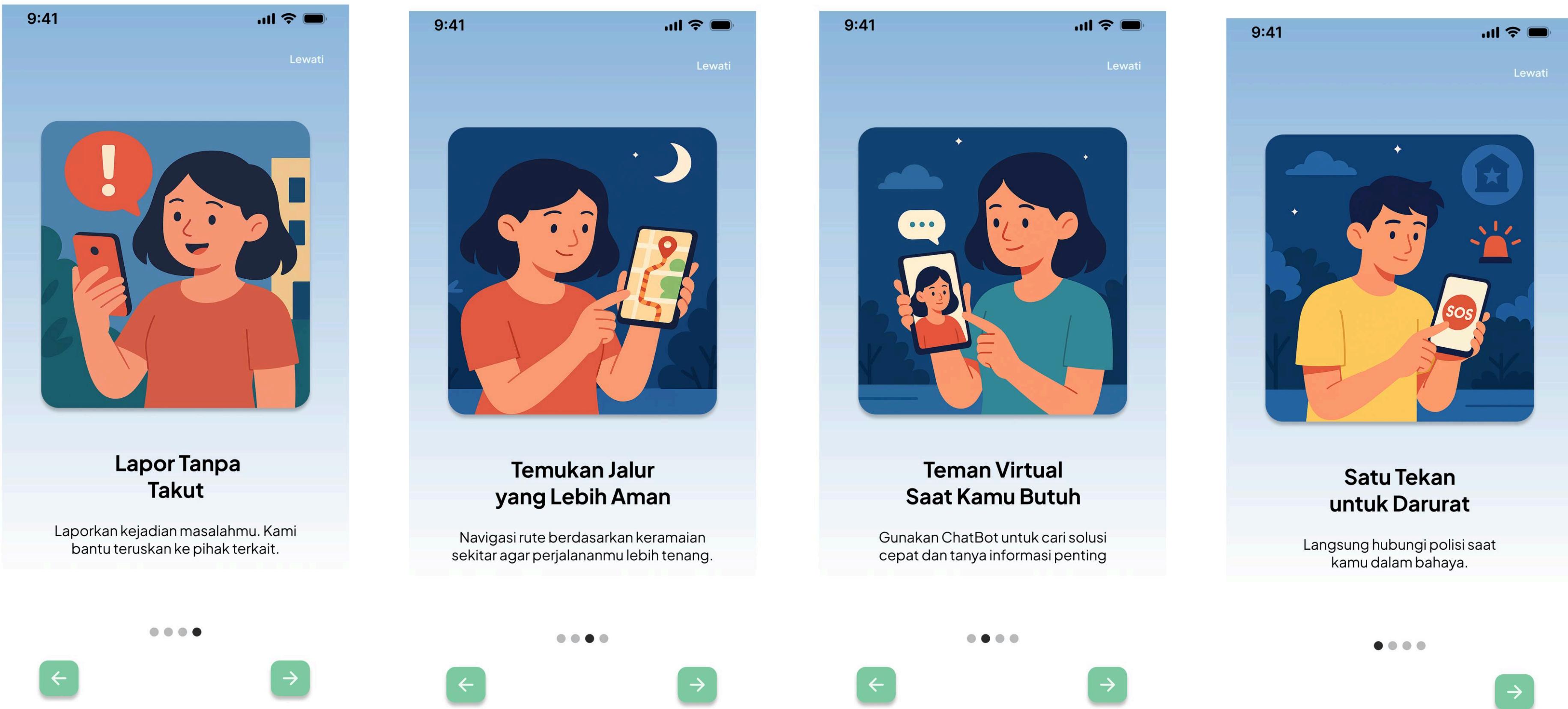
Bantuan & Dukungan

Hapus Akun

Logout

Beranda SOS Profile

## High Fidelity Onboarding



The image displays four mobile phone screens showing the onboarding process for the Safera app. Each screen features a blue header bar with the time '9:41' and signal strength indicators. In the top right corner of each screen, there is a small 'Lewati' (skip) button.

- Lapor Tanpa Takut**  
Laporkan kejadian masalahmu. Kami bantu teruskan ke pihak terkait.
- Temukan Jalur yang Lebih Aman**  
Navigasi rute berdasarkan keramaian sekitar agar perjalananmu lebih tenang.
- Teman Virtual Saat Kamu Butuh**  
Gunakan ChatBot untuk cari solusi cepat dan tanya informasi penting
- Satu Tekan untuk Darurat**  
Langsung hubungi polisi saat kamu dalam bahaya.

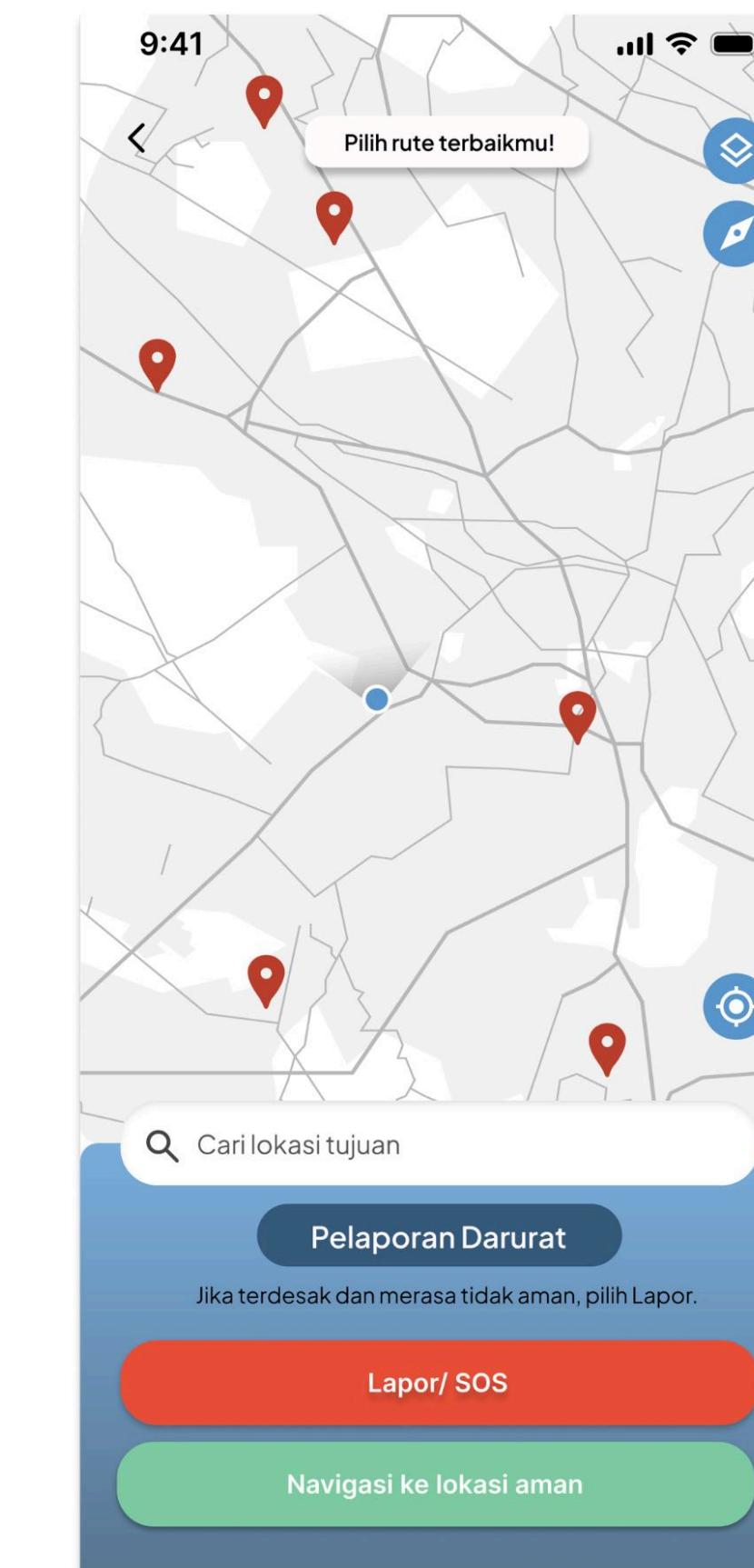
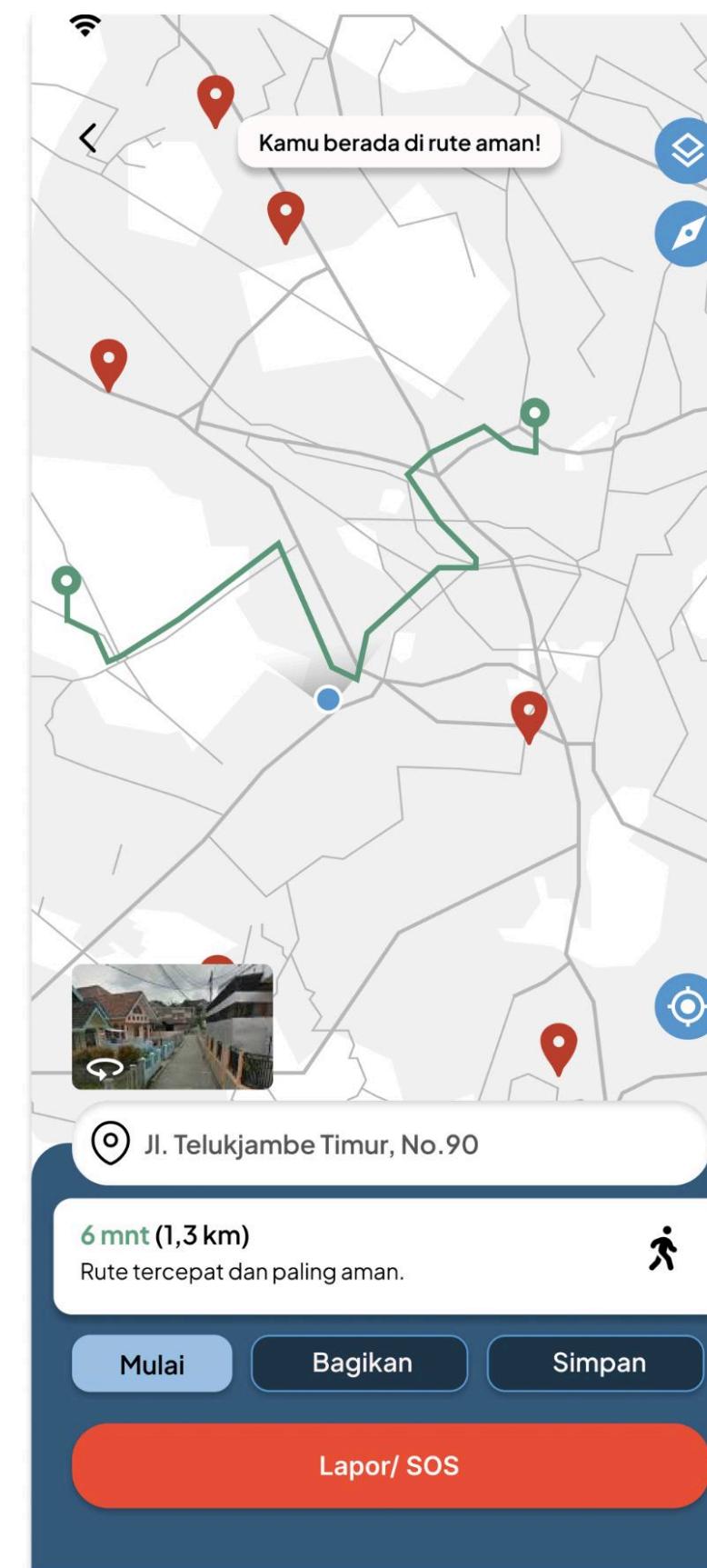
At the bottom of the image, there are four sets of navigation arrows, each consisting of a left arrow and a right arrow, positioned under each corresponding screen. Above each set of arrows are three small circular dots, indicating the progression of the onboarding steps.



# High Fidelity Homepage



## High Fidelity Rute Aman





# High Fidelity

## Fitur SOS

9:41



&lt; SOS

Apakah Kamu dalam keadaan darurat sekarang?

segera hubungi orang kepercayaan atau mitra kami!



Ayah  
+628 8876 965419

Ibu  
+628 9514 6876 89

Kakak  
+628 9034 7776 09

Pacar  
+628 5432 0098 01

Hubungi Safeme

9:41



&lt; Ayah

+628 8876 965419



Hallo, kamu sedang mengalami keadaan yang bagaimana?

Aku, lagi diikutin sama seseorang

Aku lagi diajak orang asing keluar

Aku di ejek temenku

Aku dilecehin

Aku, lagi diikutin sama seseorang

Tetap komunikasi dengan Ayah

Kirim Lokasi saat ini!

Ketik sesuatu di sini!



9:41



&lt; Panggilan Safeme

Sedang dalam panggilan bersama Safeme!

Usahakan tetap tenang dan selalu berjaga-jaga!



Mute



Keypad



Speaker



Add Call



Video Call



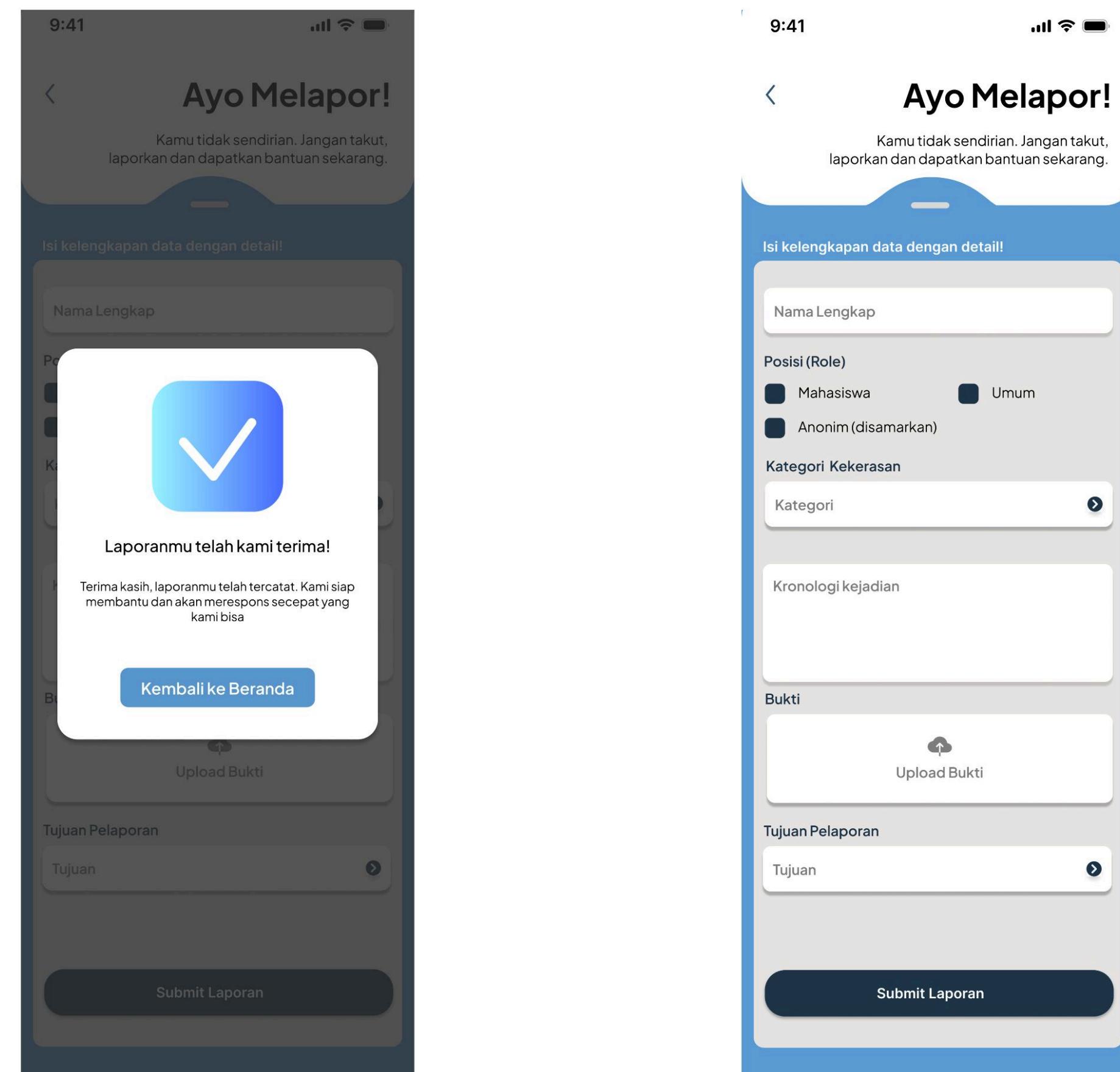
Hold

Akhiri Panggilan

Kirim Lokasi



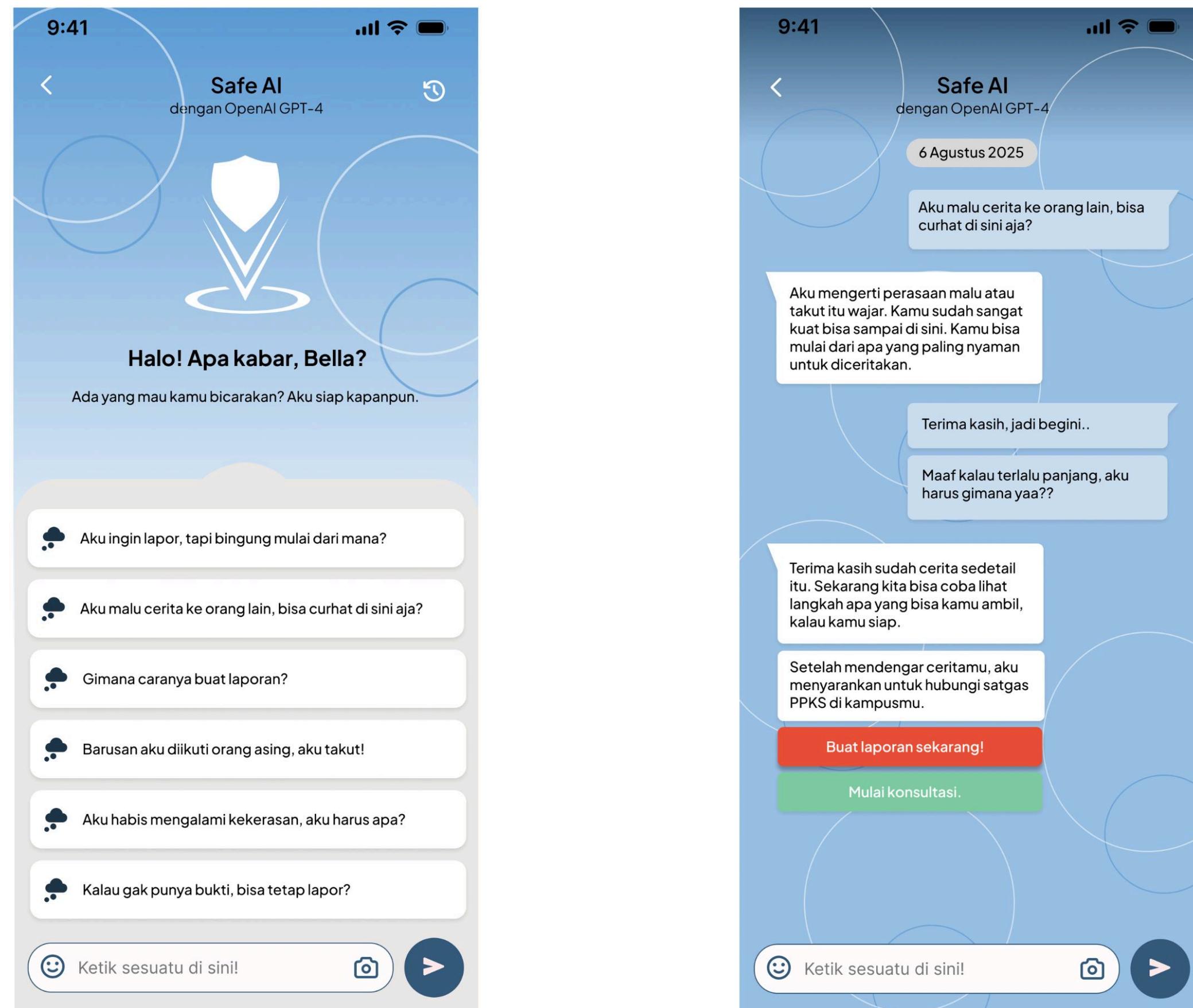
## High Fidelity Pelaporan Darurat





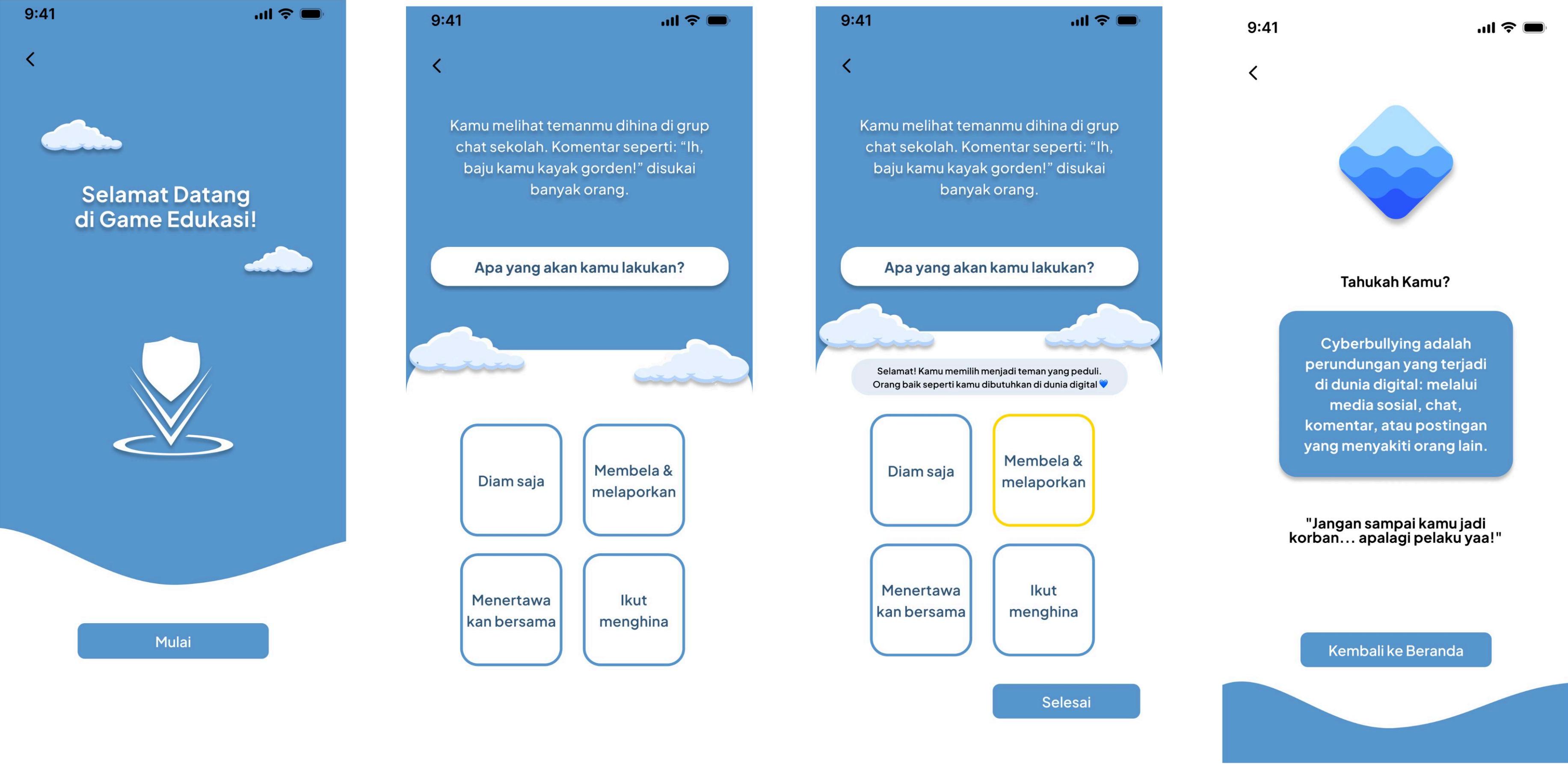
# High Fidelity

## Chat AI



# High Fidelity

## Game Edukasi



The image displays four screenshots of a mobile game titled "High Fidelity Game Edukasi".

**Screenshot 1:** The starting screen with a blue background featuring white clouds. It shows a shield icon with a stylized "V" shape inside. The text "Selamat Datang di Game Edukasi!" is displayed. At the bottom is a blue button labeled "Mulai".

**Screenshot 2:** A scenario screen showing a message: "Kamu melihat temanmu dihina di grup chat sekolah. Komentar seperti: 'Ih, baju kamu kayak gorden!' disukai banyak orang." Below this is a white rounded rectangle containing the question "Apa yang akan kamu lakukan?". Four options are listed in blue rounded rectangles: "Diam saja", "Membela & melaporkan", "Menertawa kan bersama", and "Ikut menghina".

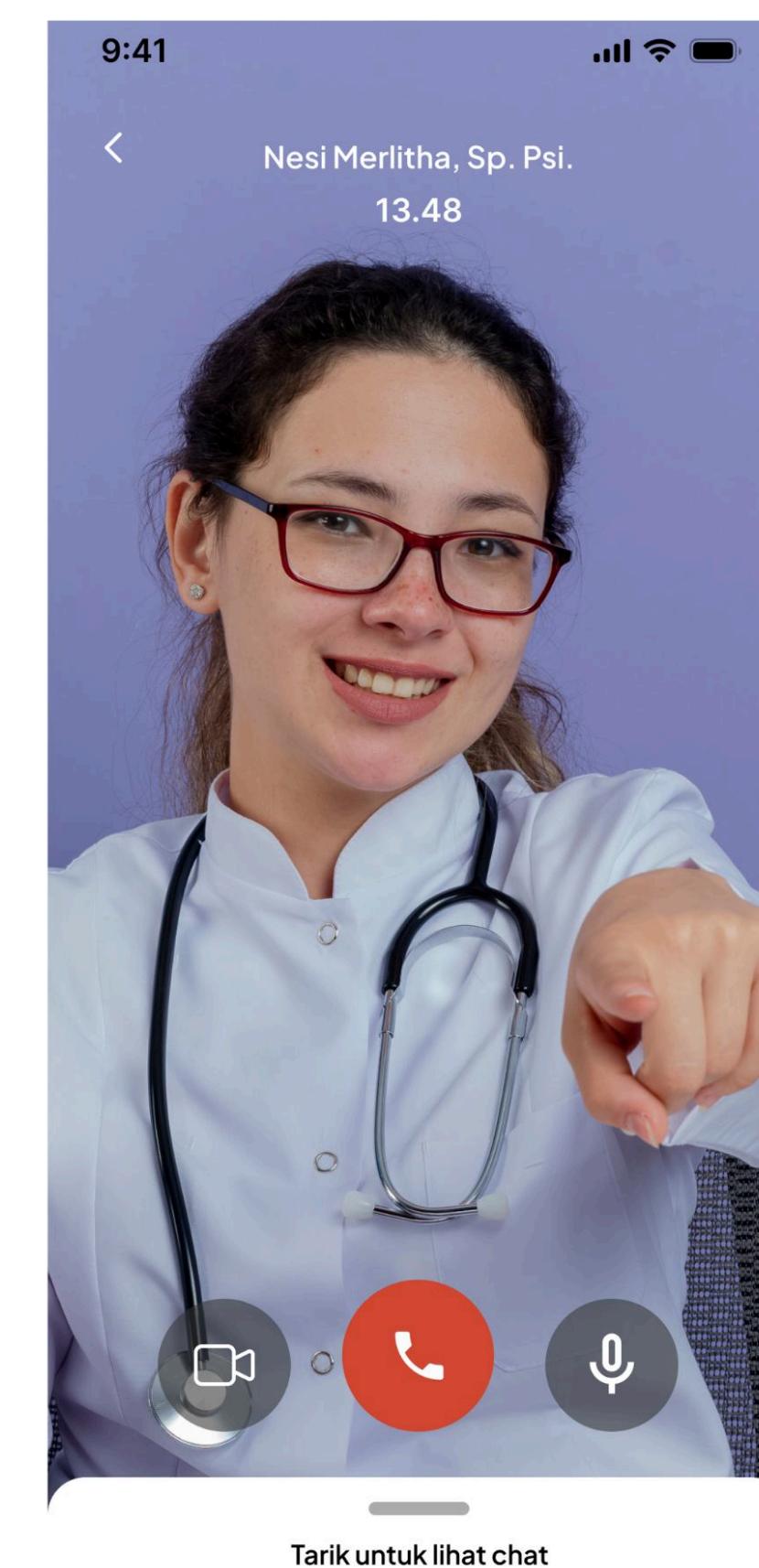
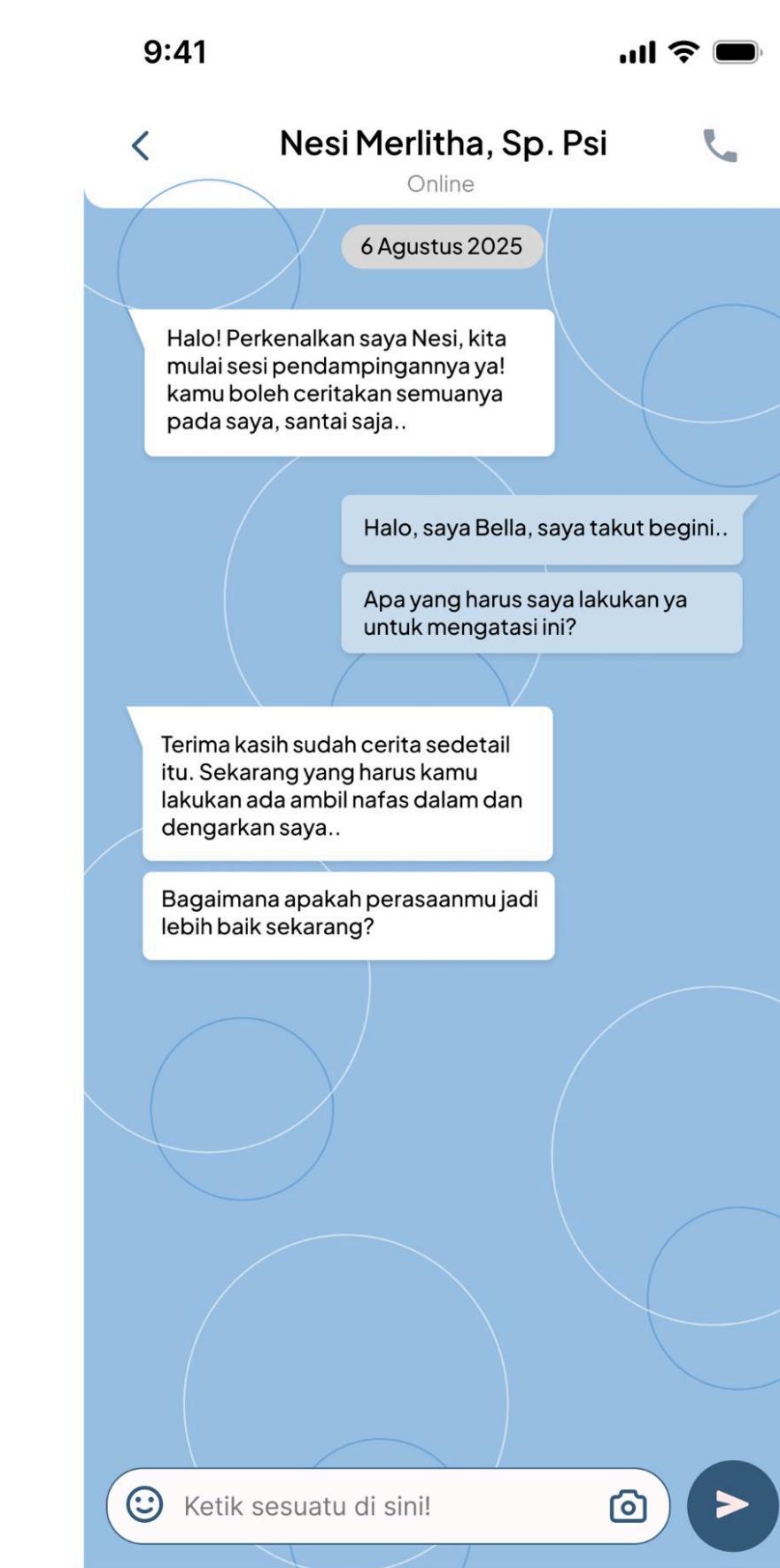
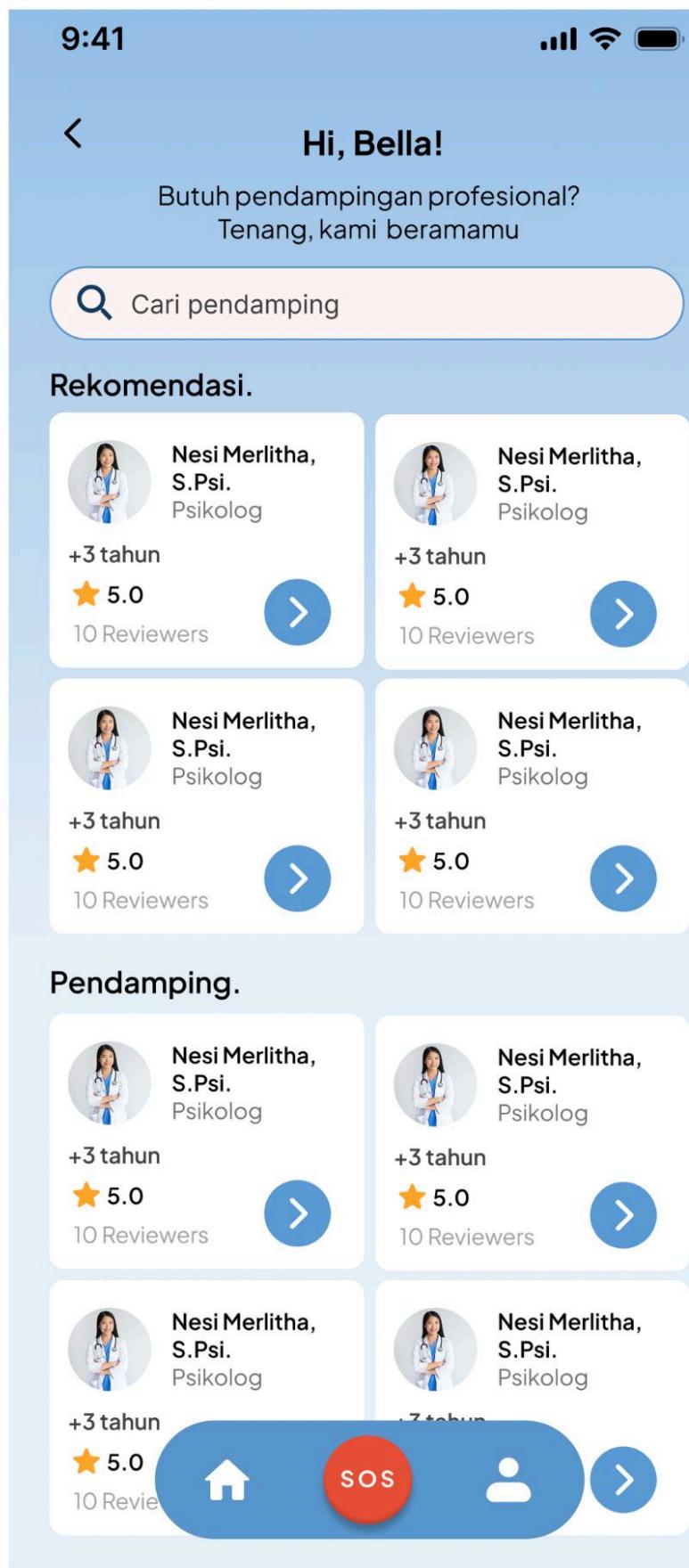
**Screenshot 3:** The same scenario screen as Screenshot 2. Below the options, a small blue box contains the text: "Selamat! Kamu memilih menjadi teman yang peduli. Orang baik seperti kamu dibutuhkan di dunia digital ❤️".

**Screenshot 4:** An informational screen with a blue wavy icon at the top. The text "Tahukah Kamu?" is followed by a large blue box containing the definition of cyberbullying: "Cyberbullying adalah perundungan yang terjadi di dunia digital: melalui media sosial, chat, komentar, atau postingan yang menyakiti orang lain.". Below this is a quote: "'Jangan sampai kamu jadi korban... apalagi pelaku yaa!'".

At the bottom of the fourth screenshot is a blue button labeled "Kembali ke Beranda".



# High Fidelity Profesional





# High Fidelity

## Registrasi, Login, Profile

9:41

Haloo, Selamat Datang!

Safera hadir untuk anda yang membutuhkan bantuan.

Login

Nama  
 masukkan nama anda

Sandi  
 buat sandi

Log In

Sign In

atau

9:41

Haloo, Selamat Datang!

Safera hadir untuk anda yang membutuhkan bantuan.

Registrasi

Nama  
 masukkan nama anda

No Telephone  
 masukkan no telephone anda

Email  
 masukkan email anda

Sandi  
 buat sandi

Sign In

Log In

9:41

Akun Saya

Bella Ardellia  
082222222222

Pengaturan Akun

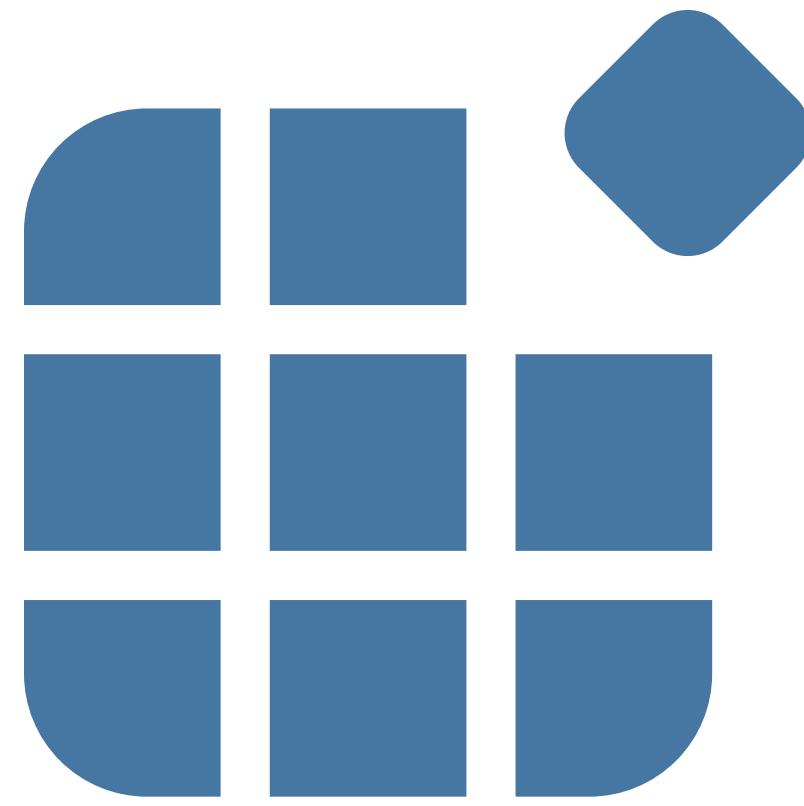
Riwayat Laporan

Kontak Darurat

Bantuan & Dukungan

Hapus Akun

Logout



# Usability Testing

# Usability Testing

Usability testing melibatkan beberapa responden dengan usia 17-25 tahun, dengan mayoritas berstatus mahasiswa. Adapun hasil dari pengujian yang telah dilakukan terdapat beberapa pain point yang dialami pengguna ketika mencoba prototype aplikasi Safera.



# Hasil Usability Testing

Category	Feedback	Author
UT SOS	setelah berhasil kirim lokasi di fitur SOS langsung di arahain ke halaman telfon lagi	Sasa
UT PROFILE	tombol SOS lbh di highlight lagi	Erlin Dwi Haryanti
UT PROFILE	tambahin shortcut hub safeme sekaligus kirim lokasi (SOS)	Erlin Dwi Haryanti
UT SAFE AI	penyampaian ai dibikin ga terlalu kaku biar serasa kaya lagi chat ke temen	Sasa
UT RUTE AMAN	ada suara untuk pengarah jalannya	Sasa
UT RUTE AMAN	bisa tambahkan opsi untuk melihat alternatif rute lain beserta tingkat keamanannya dan waktu tempuh, agar pengguna bisa membandingkan dan memilih sesuai kebutuhan dan kondisi mereka. misal rute A (jalur hijau polos): aman, tanpa titik rawan. rute B (jalur hijau dengan satu titik simbol ! dgn opsi "Lihat detail"): relatif aman, tapi ada zona rawan (misal jalan sepi atau minim lampu).	Erlin Dwi Haryanti
UT PELAPORAN DARURAT	meskipun sistem otomatis menyarankan 1 rute terbaik, pengguna tetap perlu tahu alasan di balik rekomendasi tsb, misal menampilkan indikator visual: zona rawan, titik penerangan, atau laporan terbaru di sepanjang rute.	Erlin Dwi Haryanti
UT GAME EDUKASI	dibagian kategori, kurang banyak kasusnya karena kalau ada kasus diluar kategori berarti g bisa lapor kah :(	Sasa
UT GAME EDUKASI	nama gamenya di ubah menjadi lebih ramah gitu	Sasa
UT GAME EDUKASI	bungkus materi belajar dalam sebuah storyline yang menarik	Erlin Dwi Haryanti
UT GAME EDUKASI	game dibikin interajif dan nama game diubah menjadi lebih menarik	Sasa
UT GAME EDUKASI	game edu kasi sedikit desc dan ikon berbeda tiap kategori	Erlin Dwi Haryanti

# Usability Testing

## Homepage

9:41



Hi, Bella!  
Bagaimana perasaanmu hari ini?

Rute Aman ke Lokasi Tujuan →

Pelaporan  
Lapor kejadian secara anonim atau dengan identitasmu.

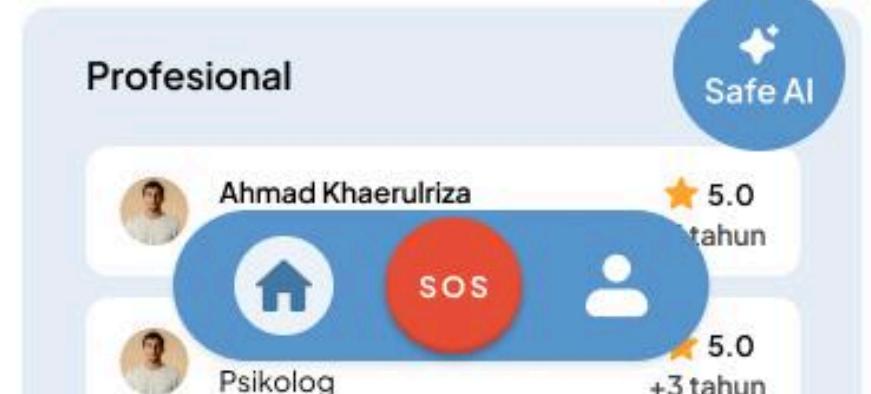
Lapor Sekarang



Cyberbullying  
Latih dirimu melawan perundungan online.  
Mainkan

Pelecehan  
Pelajari cara berkata tidak dan melapor.  
Mainkan

Kekerasan  
Temukan langkah aman saat hadapi kekerasan.  
Mainkan



Profesional

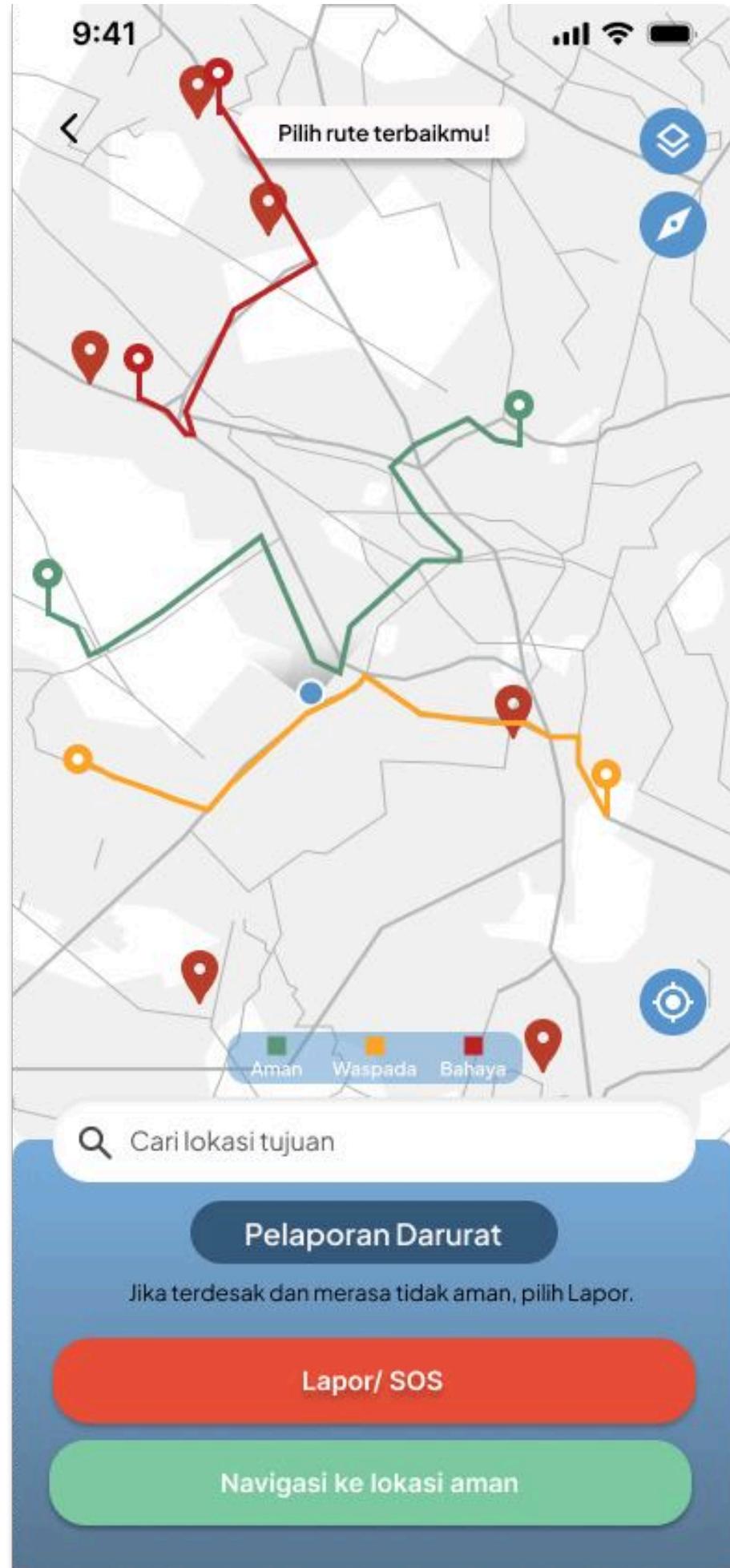
Ahmad Khaeruliza ★ 5.0 tahun  
Psikolog ★ 5.0 +3 tahun

SOS

Tampilan homepage disesuaikan menjadi lebih optimal terutama di bagian navigasi tombol SOS yang diperbesar, ditambahkannya deskripsi singkat pada game edukasi, dan mengubah informasi menjadi rute aman ke lokasi tujuan.

# Usability Testing

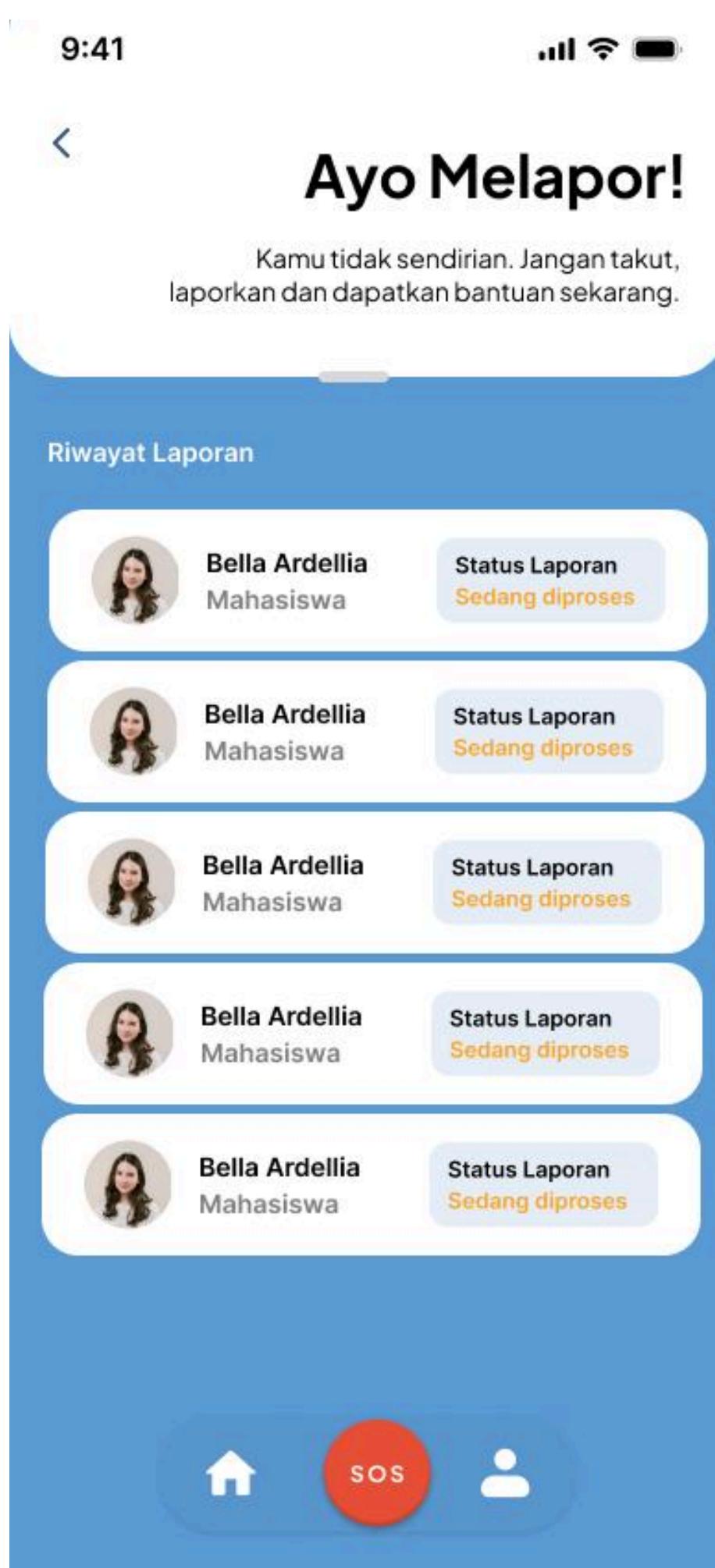
## Rute Aman



Rute aman ditambahkan dengan beberapa informasi rute yang menjelaskan dari 3 kategori yaitu rute berwarna merah menandakan rute tersebut berbahaya, rute berwarna kuning menandakan rute tersebut harus berhati-hati atau waspada, dan rute berwarna hijau menandakan rute tersebut sangat aman sehingga pengguna dapat melewati rute yang disesuaikan dengan kondisi secara real-time.

# Usability Testing

## Laporan Darurat



Laporan darurat menambahkan fitur riwayat hasil pengguna ketika selesai membuat laporan untuk mentracking status ketika sudah ditindaklanjuti atau sedang diproses, sehingga dapat memudahkan pengguna untuk mengidentifikasi hasil dari laporan yang telah mereka buat.



# THANK YOU