

Power Rangers WargaJaga

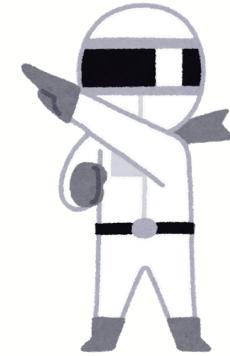


The image shows three mobile phone screens demonstrating the WargaJaga application:

- Left Screen:** Shows a search interface titled "Cari Riwayat Kejadian". It displays the current location as "Lokasi Saat Ini: Depok, Jawa Barat" and a map of the area.
- Middle Screen:** Shows the main dashboard for user "Mira Setiawan" located in "Jakarta". It includes buttons for "Riwayat Kejadian di Lokasi", "Buat Laporan Baru", and "Laporan Saya". Below this is a "Statistik Laporan" section showing 10 reports created, 8 completed, and 2 processed.
- Right Screen:** Shows the "Progress Laporan" section for a report titled "Tahap 2 : Pengecekan Berkas". It includes a detailed description of a robbery incident where a blue-colored person was snatched at gunpoint in Depok, and a timestamp of 13:02.



Power Rangers - Sister E



Farah Dhiya Ramadhina (2206082934)



Syifa Mahira R. Dharmawan (2206083205)

Adrian Aryaputra Hamzah (2206811474)



Alden Luthfi Arrahman (2206028932)



Devin Faiz Faturahman (2206830593)

Thifaalinno Fawwaz Abdi (2206082253)

WargaJaga



Solusi untuk peningkatan pelaporan dan
penanganan kejahatan melalui aplikasi
WargaJaga



Dikembangkan sebagai tugas akhir mata kuliah Sistem Interaksi
di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia

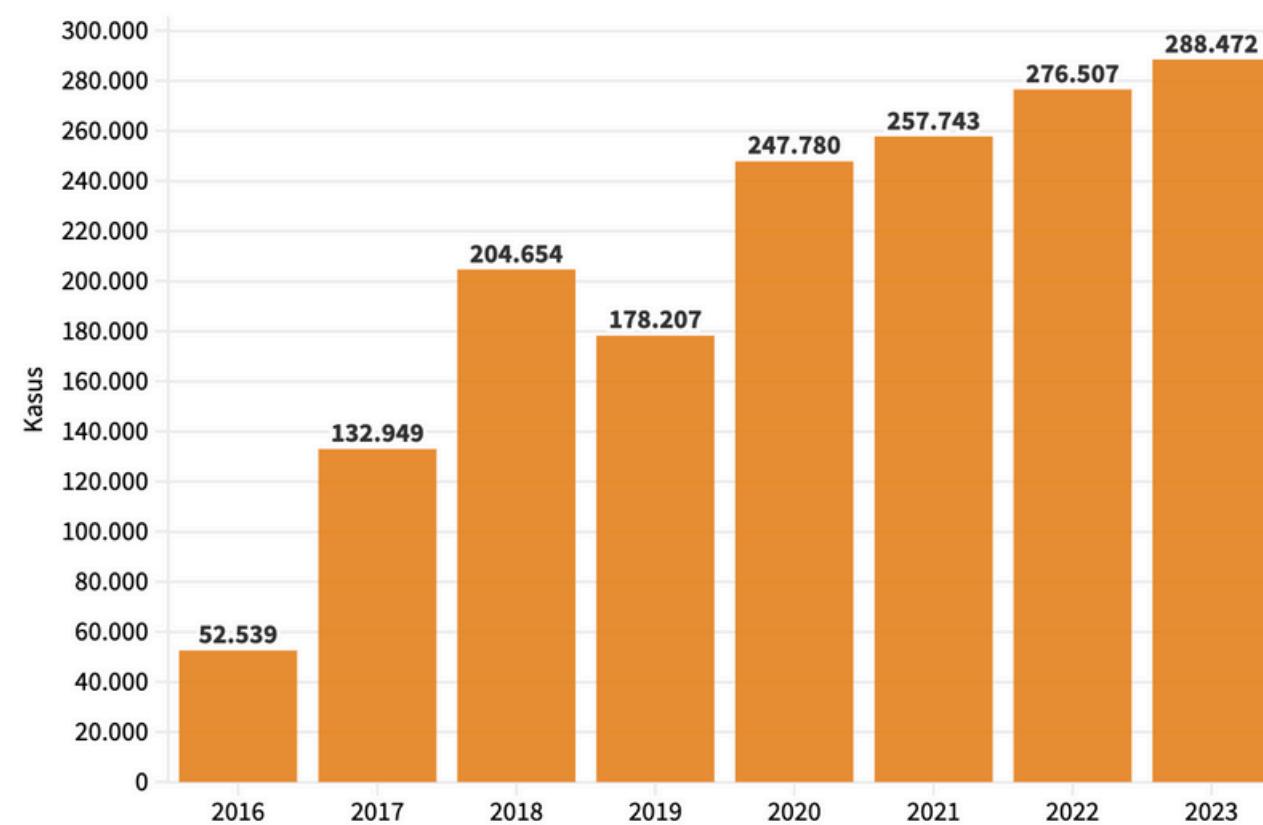
Mengapa WargaJaga?



Meningkatnya kejahatan setiap tahun menekankan kebutuhan akan aplikasi pelaporan yang efektif, yang dapat memberikan solusi cepat dan mudah bagi masyarakat untuk melaporkan kejahatan tersebut.

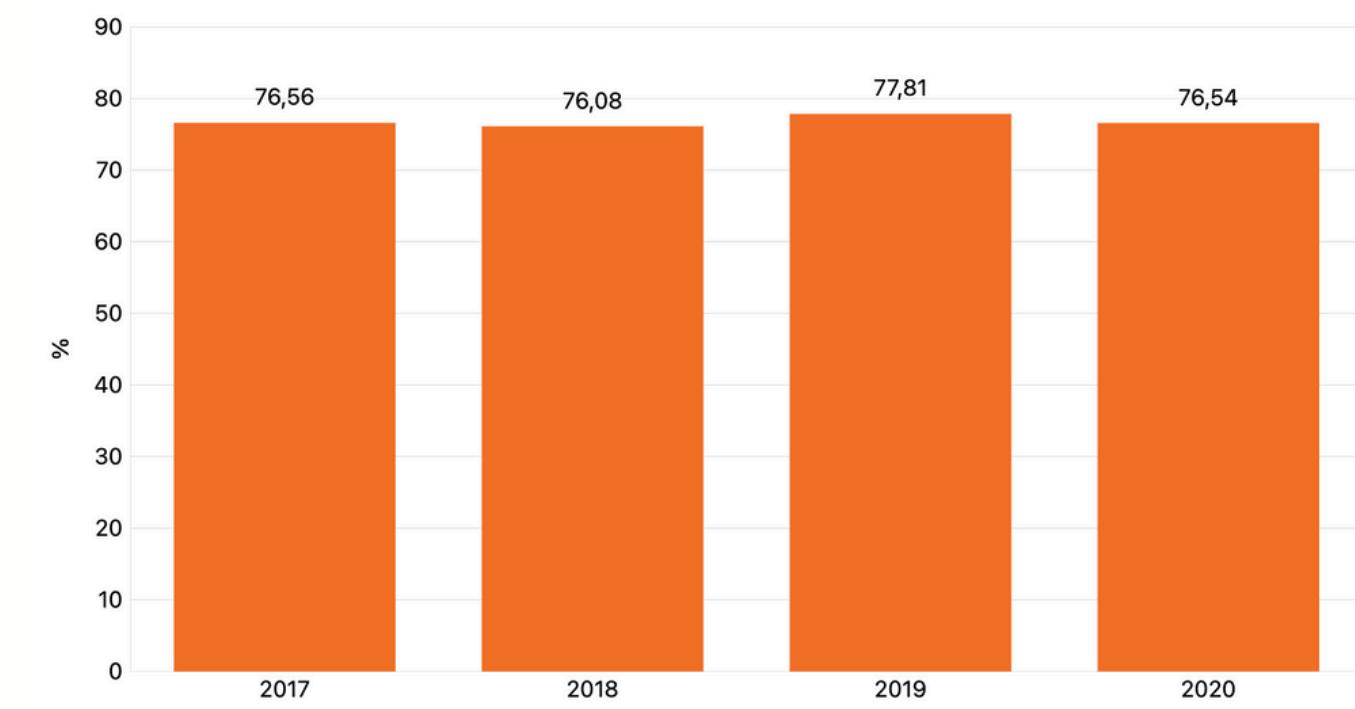
Mengapa WargaJaga?

Pada tahun 2023, Kepolisian Republik Indonesia (Polri) mencatat **288.472** kasus kejahatan, menunjukkan peningkatan sebesar 4,33% dari tahun sebelumnya (Pratiwi, 2023).



Gambar 1. Jumlah Kejahatan di Indonesia (2016-2023).
Sumber: DatalIndonesia.id

Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020 mencatat bahwa sebanyak **76,54%** korban kejahatan memilih untuk tidak melaporkan kejadian yang mereka alami ke polisi (Jayani, 2021).



Gambar 2. Persentase Penduduk Korban Kejahatan yang Tidak Melaporkan ke Polisi (2017-2020). Sumber: Databoks

Tujuan WargaJaga



- Membuat pengalaman pelaporan yang mudah dan cepat dengan desain aplikasi yang user-friendly
- Meningkatkan kepercayaan publik melalui platform yang transparan dan respons yang cepat
- Mendukung polisi dalam mengelola dan menyelesaikan laporan lebih efisien melalui sistem yang terintegrasi

Ruang Lingkup dan Batasan WargaJaga



- Tersedia pada platform Android dan iOS untuk memastikan aksesibilitas luas di berbagai perangkat mobile
- Menargetkan masyarakat umum yang memerlukan platform untuk melaporkan tindak kriminal atau mendapatkan informasi keamanan di lingkungan mereka
- Fokus pada pelaporan tindak kriminal dengan batasan penggunaan aplikasi hanya untuk kejadian kriminal, bukan kejadian non-kriminal



Design Process

**Value
Proposition
Canvas**

User
Research

User Journey
Mapping

Information
Architecture
and Design

Usability
Testing

Value Proposition Canvas

Aldebaran (Polisi)

USER PERSONA 1

ALDEBARAN

Age: 45 tahun
Occupation: Petugas Polisi di Direktorat Reserse Kriminal Umum
Location: Jakarta Selatan

DESCRIPTION

Aldebaran adalah seorang polisi yang berpengalaman lebih dari 15 tahun di Direktorat Reserse Kriminal Umum dan bertugas di Jakarta Selatan. Meskipun memiliki dedikasi yang kuat, dia sering merasa frustrasi karena sulitnya menyelesaikan kasus kejahatan secara efisien. Aldebaran menyadari bahwa keengganan warga untuk melapor menjadi salah satu faktor yang menghambat proses investigasi. Aldebaran terus berupaya mencari solusi untuk meningkatkan efektivitas kerjanya dan memastikan keamanan masyarakat tetap terjaga.

BEHAVIOUR

- Berinisiatif mengadakan pertemuan dengan masyarakat untuk mendengar kekhawatiran mereka dan mencari solusi bersama.
- Berkolaborasi dengan rekan dan atasan untuk mengembangkan strategi pelaporan kejahatan yang aman, serta mendorong program dan inisiatif untuk memperkuat hubungan dengan masyarakat.
- Mengadakan pelatihan kesadaran keamanan dan memanfaatkan teknologi untuk memfasilitasi proses pelaporan, dengan tujuan meningkatkan kepercayaan publik dan efektivitas dalam menanggulangi kejahatan.

GOALS & MOTIVATION

- Meningkatkan efisiensi penanganan kasus dengan mempermudah proses pelaporan, termasuk mengembangkan sistem pelaporan daring yang dapat diakses dari mana saja.
- Menghilangkan rasa takut dan hambatan dalam melaporkan kejahatan, serta meningkatkan partisipasi masyarakat.
- Mengungkap lebih banyak kasus kejahatan, segera menanganinya, dan meningkatkan kinerja Direktorat Reserse Kriminal Umum dalam menciptakan lingkungan yang aman.

FRUSTRATION

- Kesulitan mendapatkan laporan kejahatan yang tepat waktu dan efektif karena ketakutan warga akan adanya pembalasan dari pelaku dan keengganan untuk terlibat langsung.
- Hambatan dalam upaya penegakan hukum dan menciptakan lingkungan yang aman akibat kurangnya laporan kejahatan.

Nadhira (Mahasiswi)

USER PERSONA 2

NADHIRA

Age: 20
Occupation: Mahasiswa Ilmu Komputer
Fakultas Ilmu Komputer UI
Location: Depok / Jakarta

DESCRIPTION

Nadhira adalah mahasiswa berusia 20 tahun yang sedang menempuh pendidikan di jurusan Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer UI. Dia sangat aktif dalam kegiatan kampus, mengikuti berbagai kegiatan dan sering menghadiri rapat yang sering kali berakhir larut malam. Karena ia tinggal di Jakarta Pusat, dan memutuskan untuk tidak nge-kost, ia sering menggunakan transportasi umum untuk pulang dari Kampus UI Depok ke rumahnya. Peningkatan laporan kejahatan malam hari di daerahnya, ditambah dengan keharusan membawa peralatan elektronik seperti laptop & iPad karena jurusannya, membuatnya merasa tidak aman selama perjalanan pulang, yang memengaruhi partisipasinya dalam aktivitas malam hari di kampus.

BEHAVIOUR

- Nadhira sering terlibat dalam berbagai kegiatan kampus yang selesai pada malam hari. Sebagai mahasiswa yang tidak nge-kost, Nadhira rutin menggunakan transportasi umum atau berjalan kaki saat pulang, yang dapat menjadi risiko keamanan tinggi, terutama malam hari.
- Nadhira memiliki semangat tinggi dalam mugejar ilmu di bidangnya dan tidak ingin kekhawatiran akan keamanan menghambat pendidikannya atau aktivitas sosialnya.
- Karena jurusannya, Nadhira sering membawa laptop atau iPad, yang meningkatkan kekhawatirannya akan keamanan pribadi dan barang bawaannya. Ia membutuhkan solusi keamanan yang dapat mendukung mobilitasnya di malam hari dengan aman.

GOALS & MOTIVATION

- Nadhira ingin merasa aman saat pulang dari kegiatan kampus larut malam, baik saat berjalan kaki maupun menggunakan transportasi umum. Tujuannya adalah untuk mengurangi rasa takut dan kekhawatiran akan potensi bahaya yang mungkin dihadapi di jalan.
- Nadhira membutuhkan aplikasi yang dapat men-track kejadian yang ada di sekitar serta memudahkan untuk pelaporan kejadian untuk memastikan kekhawatiran keamanan tidak menghambat keterlibatannya dalam mengikuti aktivitas-aktivitas di malam hari.
- Ingin berkontribusi pada keamanan lingkungannya serta lingkungan kampus. Dengan aplikasi yang mendukung pelaporan kejadian secara online, hal ini dapat menjadi alat yang bisa memperkuat jaringan dukungan di antara mahasiswa, staf, dan keamanan kampus, menciptakan lingkungan yang lebih aman dan inklusif untuk semua.

FRUSTRATION

- Keterbatasan opsi keamanan yang ada saat ini, membuatnya khawatir akan keselamatan pribadinya, terutama saat membawa barang-barang berharga di malam hari, yang membuatnya menjadi target potensial untuk kejahatan.
- Kurangnya informasi mengenai bagaimana proses pelaporan kejadian ke pihak berwenang dan pernah merasa kesulitan ketika mengurus berkas ke kepolisian
- Seringkali mendapat respons yang lambat atau kurangnya tindakan preventif dari pihak kampus dan aparat keamanan lokal mengenai kejadian atau isu sosial yang terjadi di lingkungannya



Design Process

**Value
Proposition
Canvas**

**User
Research**

**User Journey
Mapping**

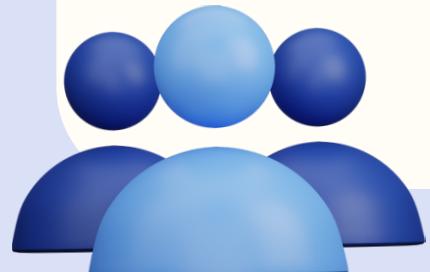
**Information
Architecture
and Design**

**Usability
Testing**

User Interview

Untuk Warga Sipil

1. Identifikasi profil narasumber
2. Identifikasi pengalaman narasumber terkait pelaporan tindak kriminal
3. Mengidentifikasi harapan dan kasus penggunaan aplikasi "WargaJaga"



Untuk Aparat Kepolisian

1. Identifikasi profil narasumber
2. Mengidentifikasi Penggunaan dan Kebutuhan Aplikasi Teknologi
3. Mengidentifikasi Saran untuk Optimalisasi Aplikasi "WargaJaga"



User Persona

USER PERSONA 1 – LUISA

Luisa Wijayanto
Mahasiswa Ilmu Komputer

Umur : 22 tahun
Jenis kelamin: Perempuan
Lokasi : Depok

"Butuh banget nih, aplikasi user-friendly yang bisa meningkatkan rasa aman di kampus dan di perjalanan. Tentunya yang ga ribet dan mudah dipake biar sat-set"

MOTIVASI

Kegiatan Luisa yang padat di kampus, sehingga ia terkadang harus buru-buru berpindah tempat untuk mengikuti kegiatan lain, yang membuat ia terkadang kelupaakan akan barang-barangnya dan pernah mengalami kehilangan dompet di Mushola. Selain itu, pulang pada malam hari dan melewati jalanan yang sepi, membuatnya takut akan tindakan kriminal pada jalan pulang ke rumah. Namun proses pelaporan terasa sulit, dan prosesnya bertele-tele, serta kurang transparansi dan respons lanjutan terkait status pelaporan

DESKRIPSI DIRI

Lisa adalah mahasiswa tahun ketiga di jurusan Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia. Sehari-hari, Lisa pergi ke kampus menggunakan motor yang ia bawa. Kegiatannya padat, tidak hanya datang ke kelas, namun ia juga merupakan ketua biro humas BEM Fasilkom, sehingga ia terkadang mengerjakan beberapa hal sekaligus. Ia merasa kurang aman ketika meninggalkan barangnya di kampus di antara kesibukannya, dan ketika pulang pada malam hari setelah mengikuti acara kampus, sehingga ia butuh aplikasi yang dapat membantunya merasa aman pulang ke rumah.

TUJUAN MENGGUNAKAN APLIKASI

Agar dapat melakukan pelaporan tindakan kriminal dengan lebih mudah dan cepat dimana privasi pengguna terjaga serta terdapat transparansi terkait status pelaporan

USER PERSONA 2 – HENDRA

Hendra Setiawan
Kanit Binmas Polsek Cibinong

Usia: 52
Jenis kelamin: Laki-laki
Lokasi: Cibinong, Bogor

"Aplikasi pelaporan kriminal idealnya harus mudah diakses dan memiliki fitur yang memungkinkan masyarakat terlibat langsung dalam proses pelaporan."

KESULITAN

Proses pelaporan tindakan kriminal terkesan cukup ribet selama ini karena pelapor perlu datang ke kantor polisi. Selain itu, pemrosesan dari laporan memakan waktu yang lama, sehingga kadang laporan dilewatkannya karena prosedurnya tidak dilaksanakan secara lengkap. Apabila melihat tindakan kejahatan, Luisa juga bingung bagaimana membantu melaporkan hal tersebut karena proses yang ribet dan terkadang terasa sia-sia karena minim adanya feedback dari kepolisian.

KEGIATAN

- Kuliah pukul 09.00-15.00 pada hari Senin dan Rabu, serta pukul 11.00-17.00 pada hari Selasa dan Kamis
- Mengikuti rapat dan program kerja HUMAS BEM FASILKOM UI
- Mengikuti pertemuan anggota organisasi Paragita UI
- Mengerjakan tugas mingguan dan bermain bersama teman sepuлang kuliah

MOTIVASI

Hendra bertanggung jawab untuk memastikan keamanan dan ketertiban di wilayahnya. Sebagai pemimpin unit keamanan masyarakat, dia mengutamakan komunikasi yang efisien dengan masyarakat untuk mengumpulkan informasi penting dan menangani insiden keamanan.

KESULITAN

Kesulitan utama yang dihadapi Hendra adalah keterbatasan sarana komunikasi tradisional yang memperlambat penanganan laporan. Dia membutuhkan aplikasi yang bisa menyediakan informasi yang lengkap dan akurat tentang insiden, seperti ciri-ciri fisik, gambar, atau rekaman CCTV untuk mempercepat identifikasi.

KEGIATAN

- Mengawasi keamanan masyarakat
- Menanggapi laporan dari masyarakat
- Koordinasi dengan tim polsek
- Pengembangan dan pelatihan
- Pemeliharaan hubungan masyarakat
- Pemantauan dan evaluasi kinerja

DESKRIPSI DIRI

Hendra adalah seorang Kanit Binmas di Polsek Cibinong, dan telah mengabdi sebagai anggota polisi sejak tahun 1995. Hendra bertanggung jawab atas keamanan dan ketertiban di wilayahnya. Mengingat tugasnya yang memerlukan banyak interaksi dengan masyarakat untuk mengumpulkan informasi, Hendra menghadapi tantangan dalam komunikasi dan pelaporan kriminal yang efisien. Oleh karena itu, ia sangat membutuhkan aplikasi yang dapat memfasilitasi laporan cepat dan akurat dari warga, mempercepat proses penanganan kasus, serta memungkinkan polisi untuk bertindak secepatnya berdasarkan data yang akurat dan terverifikasi.

TUJUAN MENGGUNAKAN APLIKASI

Hendra ingin memperbaiki sarana komunikasi antara masyarakat dan kepolisian dengan menggunakan teknologi, sehingga memudahkan proses pelaporan dan penyelidikan. Aplikasi yang dia cari harus memungkinkan laporan cepat dan respon efisien dari kepolisian.



Design Process

Value
Proposition
Canvas

User
Research

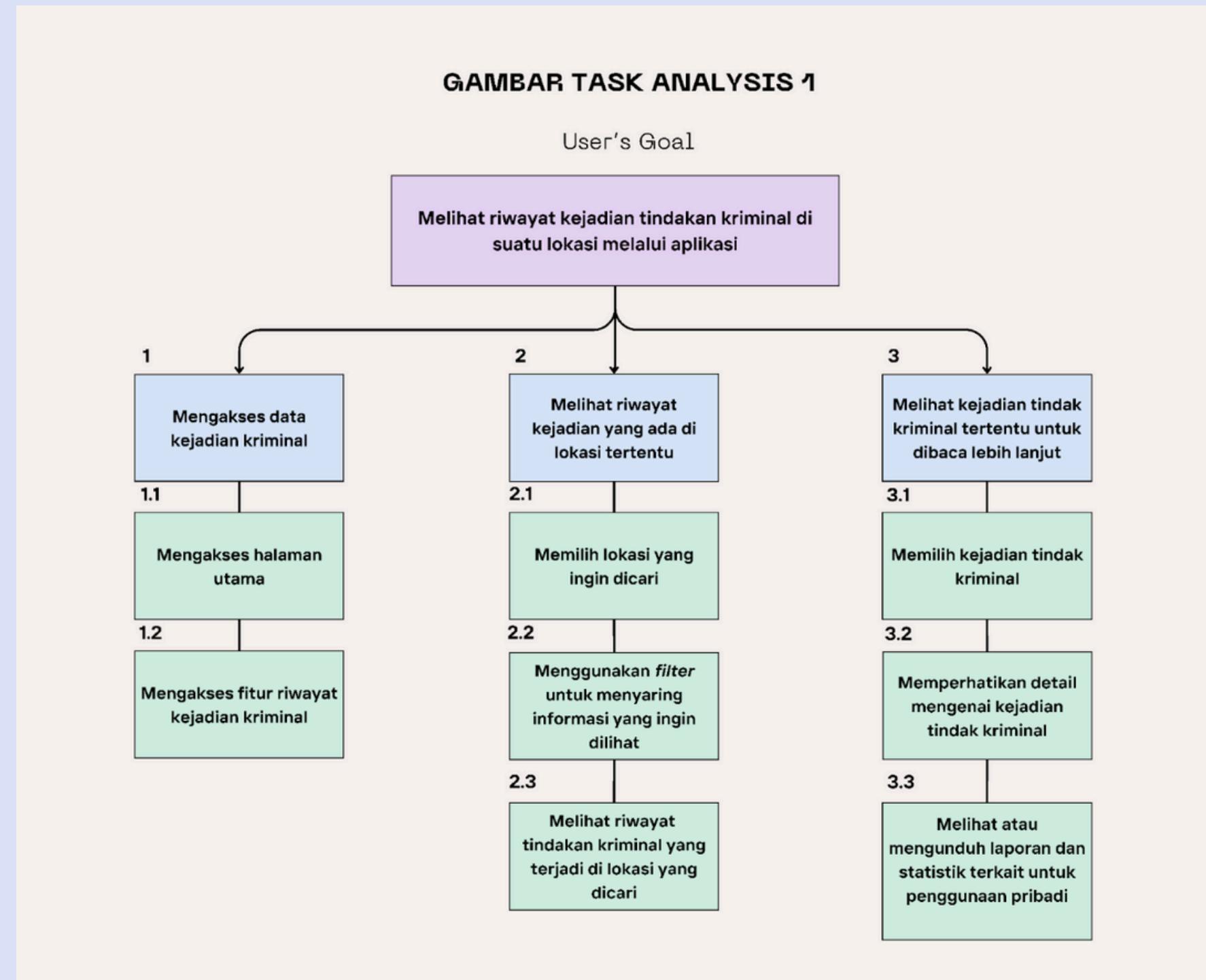
User Journey
Mapping

Information
Architecture
and Design

Usability
Testing

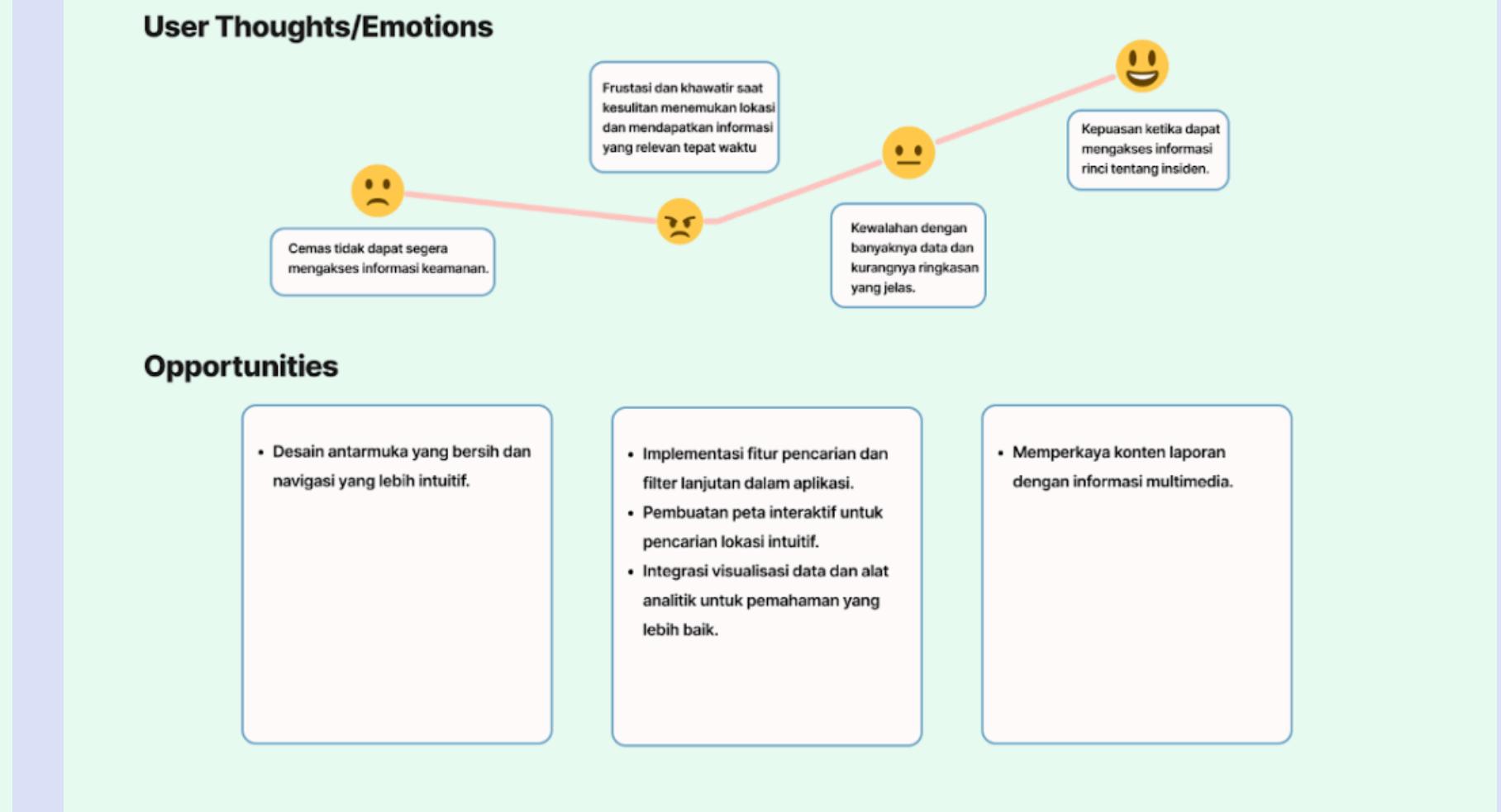
Task Analysis 1

Melihat Riwayat Tindakan Kriminal



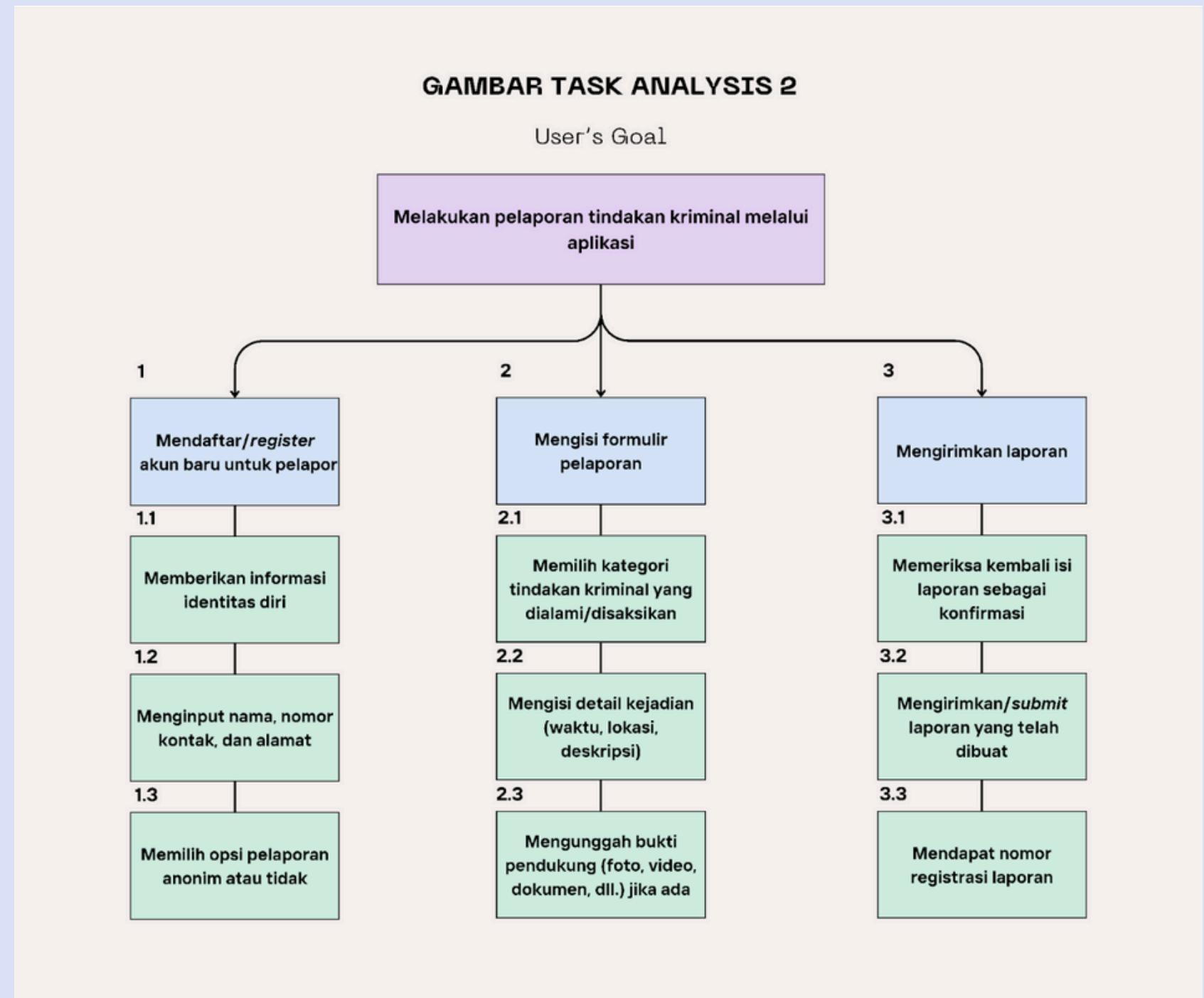
User Journey 1

Melihat Riwayat Tindakan Kriminal



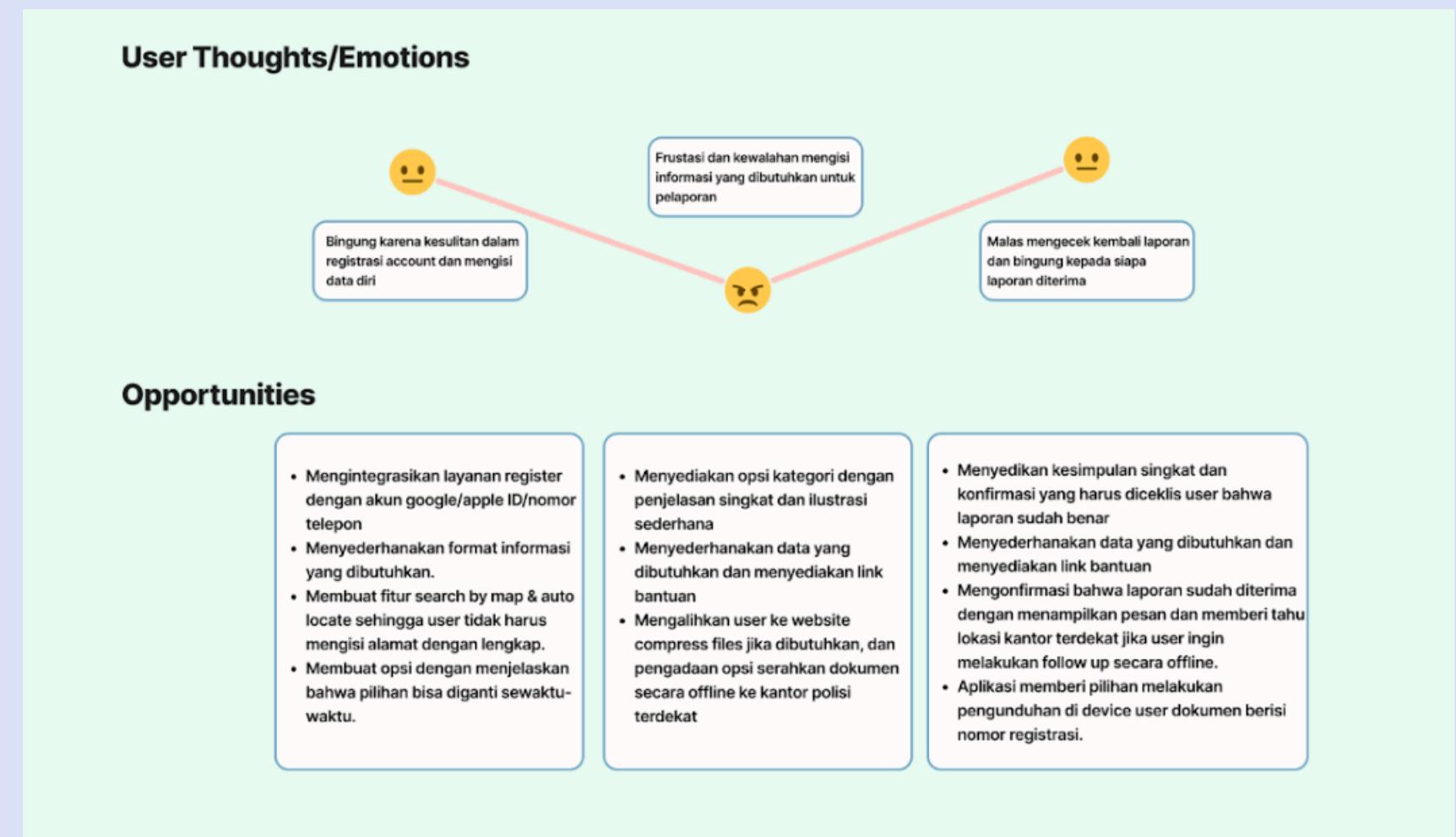
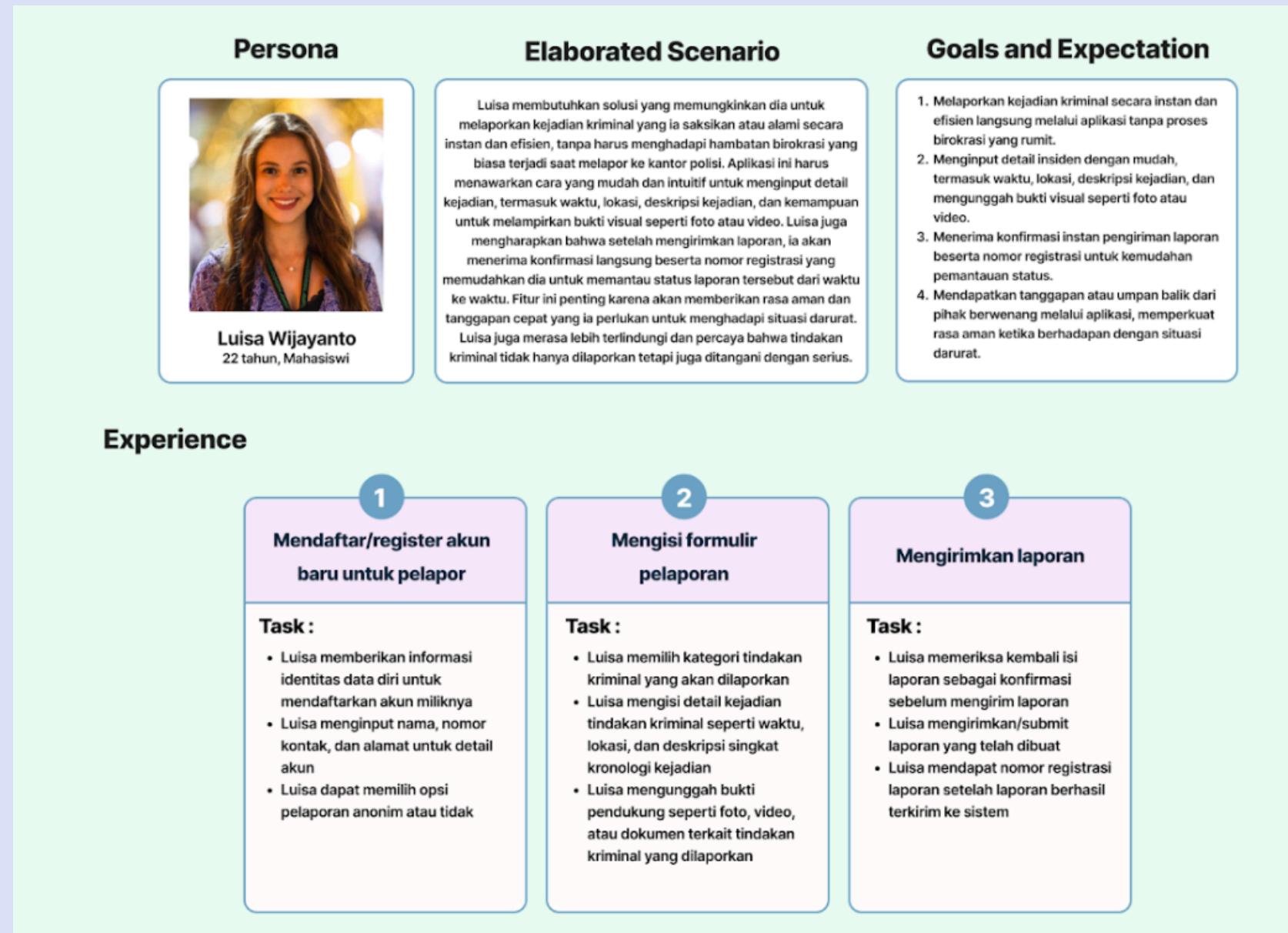
Task Analysis 2

Membuat Pelaporan Melalui Aplikasi



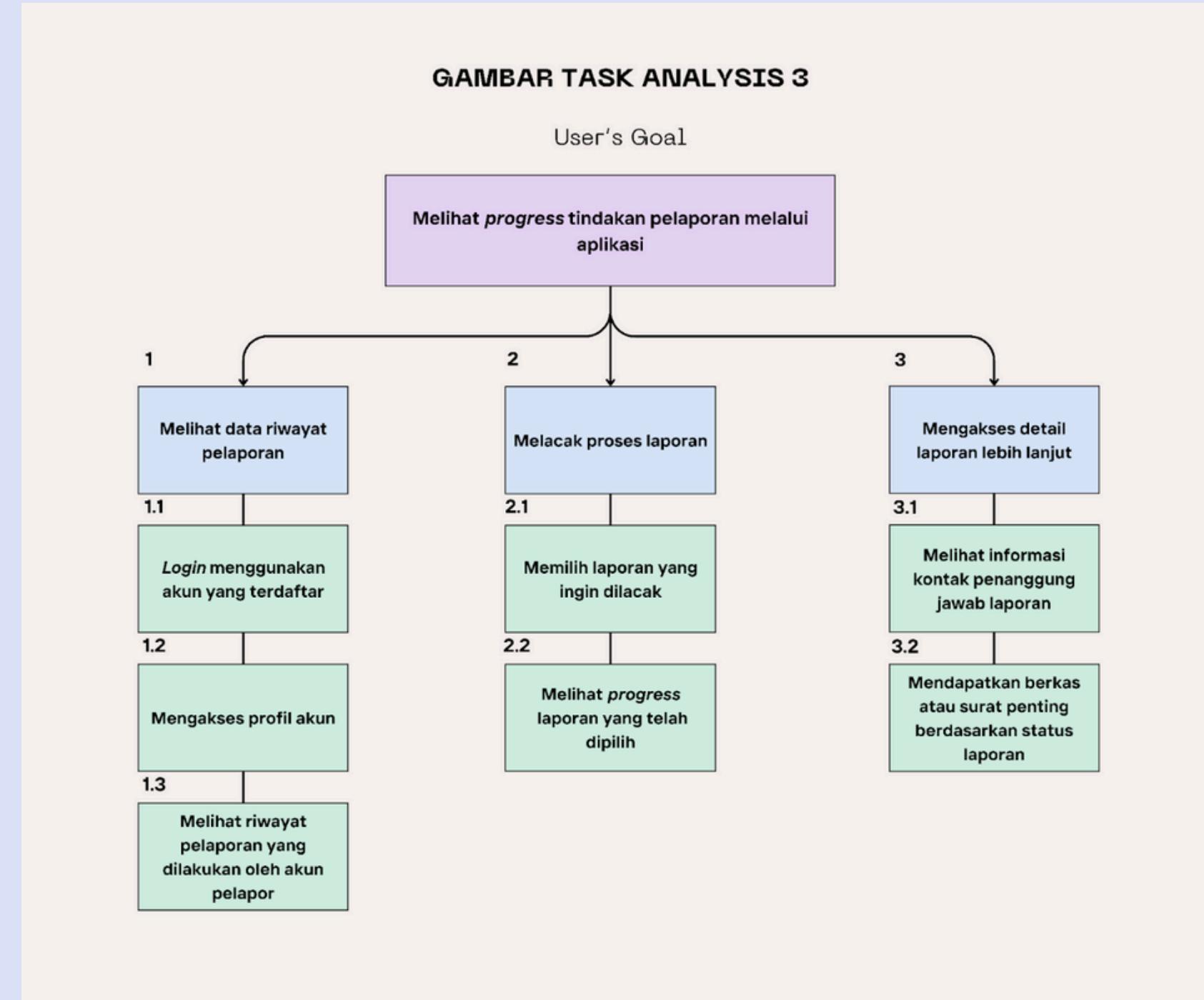
User Journey 2

Membuat Pelaporan Melalui Aplikasi



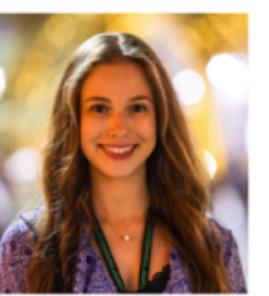
Task Analysis 3

Melihat Progress Pelaporan Tindakan Kriminal



User Journey 3

Melihat Progress Pelaporan Tindakan Kriminal

Persona	Elaborated Scenario	Goals and Expectation
 <p>Luisa Wijayanto 22 tahun, Mahasiswi</p>	<p>Luisa mengharapkan transparansi dan efisiensi dalam memantau kemajuan laporan tindakan kriminal yang telah dia buat. Luisa ingin memastikan bahwa setiap laporan yang dia kirimkan tidak hanya diterima tetapi juga diproses dengan cepat dan efektif. Hal ini sangat penting untuk memberikan kepercayaan bahwa tindakan yang dia laporkan sedang ditangani dengan serius. Luisa ingin memiliki kemampuan untuk melihat status terkini dari laporannya, termasuk timeline proses tindakan yang sedang berlangsung, siapa yang bertanggung jawab atas pemeriksaan laporannya, dan estimasi waktu penyelesaian. Aplikasi harus menyediakan notifikasi atau update status secara real-time dan memungkinkan Luisa untuk berinteraksi langsung dengan pihak berwenang melalui aplikasi untuk diskusi atau klarifikasi yang diperlukan. Fitur ini akan meningkatkan rasa aman dan kepercayaan Luisa terhadap sistem keamanan di lingkungannya, memungkinkan dia untuk tetap tenang dan terinformasi selama proses penanganan laporan.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Menerima konfirmasi penerimaan laporan segera setelah pengiriman untuk memastikan bahwa laporan telah diterima dengan sukses. Melihat status terkini laporan termasuk siapa yang memeriksa dan timeline dari proses tindakan yang sedang berlangsung. Mendapatkan notifikasi atau pembaruan status secara real-time untuk tetap terinformasi tentang kemajuan laporan. Memiliki kemampuan untuk berinteraksi langsung dengan pihak berwenang melalui aplikasi untuk diskusi atau klarifikasi yang diperlukan.

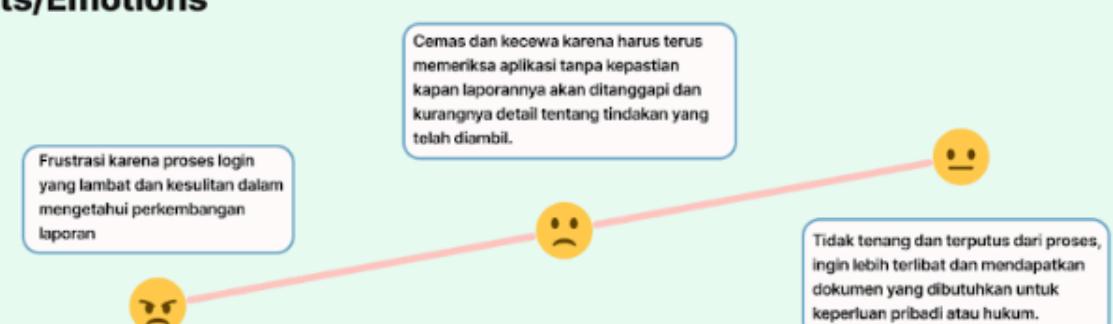
Experience

- 1 Melihat data riwayat pelaporan**
- Task :**
 - Luisa login menggunakan akun yang terdaftar
 - Setelah berhasil login, Luisa mengakses profil akun nya
 - Luisa memilih menu riwayat pelaporan pada akunnya untuk melihat riwayat laporan yang ia lakukan sebelumnya

- 2 Melacak proses pelaporan**
- Task :**
 - Dari riwayat pelaporan yang telah ia lakukan, Luisa memilih laporan yang ingin dilacak.
 - Luisa melihat progress proses tindakan kriminal dari laporan yang telah dipilih.

- 3 Mengakses detail laporan lebih lanjut**
- Task :**
 - Dari halaman detail riwayat laporan yang ia pilih, Luisa dapat melihat informasi kontak penanggung jawab laporan.
 - Luisa mendapatkan berkas atau surat penting mengenai tindakan kriminal yang sedang diproses berdasarkan status laporan.

User Thoughts/Emotions



Cemas dan kecawa karena harus terus memeriksa aplikasi tanpa kepastian kapan laporannya akan ditanggapi dan kurangnya detail tentang tindakan yang telah diambil.

Frustrasi karena proses login yang lambat dan kesulitan dalam mengetahui perkembangan laporan

Tidak tenang dan terputus dari proses, ingin lebih terlibat dan mendapatkan dokumen yang dibutuhkan untuk keperluan pribadi atau hukum.

Opportunities

- Menambahkan filter pencarian berdasarkan tanggal, status, atau jenis kejahatan dan menandai laporan terbaru atau yang sedang aktif dengan label yang jelas.
- Integrasi single sign-on atau autentikasi biometrik untuk login yang lebih cepat.
- Implementasi sistem notifikasi push yang memberitahukan pengguna secara real-time tentang perubahan status laporan mereka.
- Menyediakan estimasi waktu untuk setiap tahapan penyelesaian laporan berdasarkan data historis dari laporan-laporan sebelumnya.
- Menyediakan ringkasan aksi yang telah dilakukan untuk setiap laporan pada halaman riwayat, seperti status investigasi atau tindakan yang telah diambil.
- Menambahkan fitur chat langsung atau kontak dengan penanggung jawab laporan untuk diskusi yang lebih mendalam mengenai kasus yang dilaporkan.
- Memberikan akses untuk mengunduh dokumen resmi atau bukti yang terkait dengan laporan, seperti laporan polisi atau foto bukti.



Design Process

**Value
Proposition
Canvas**

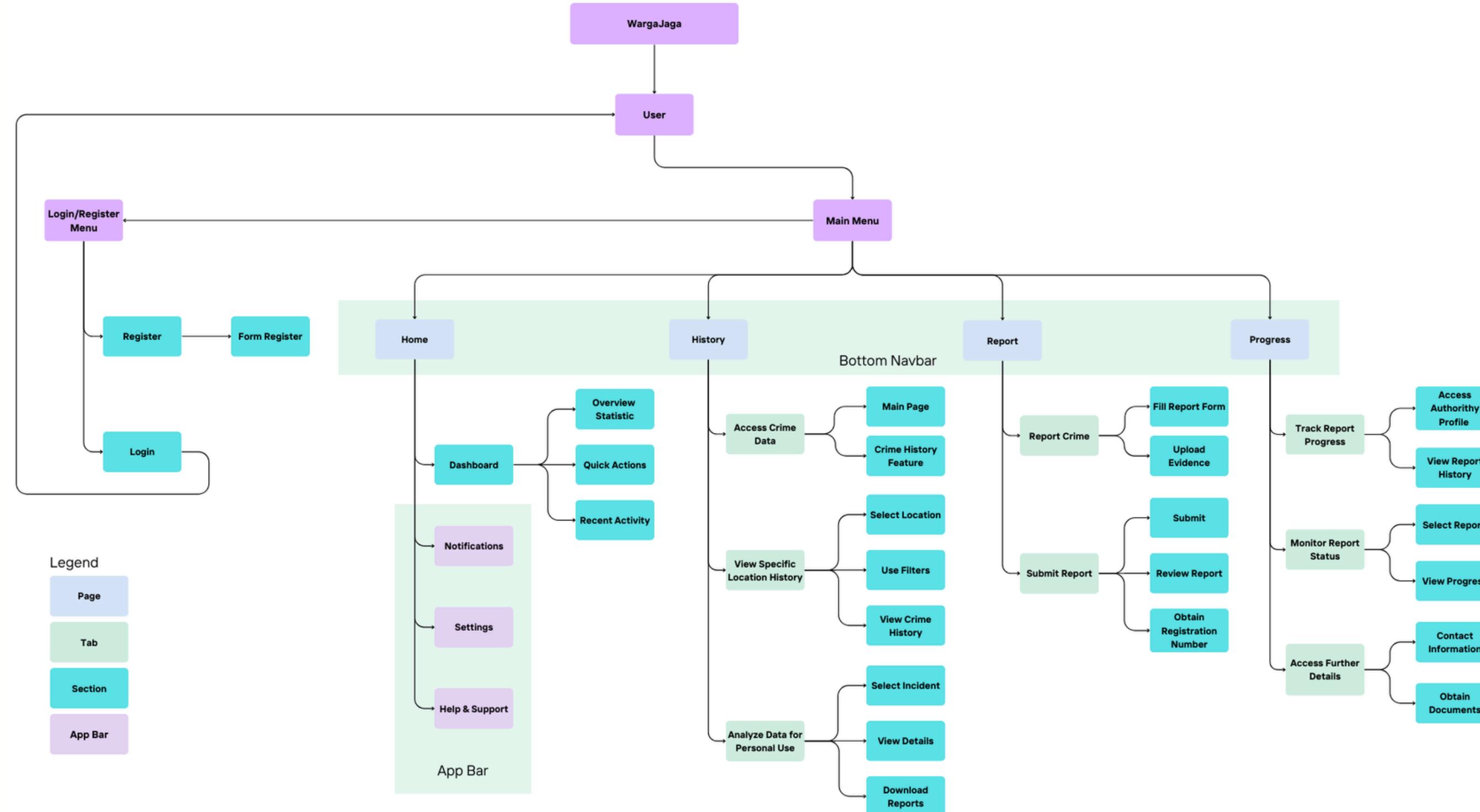
**User
Research**

**User Journey
Mapping**

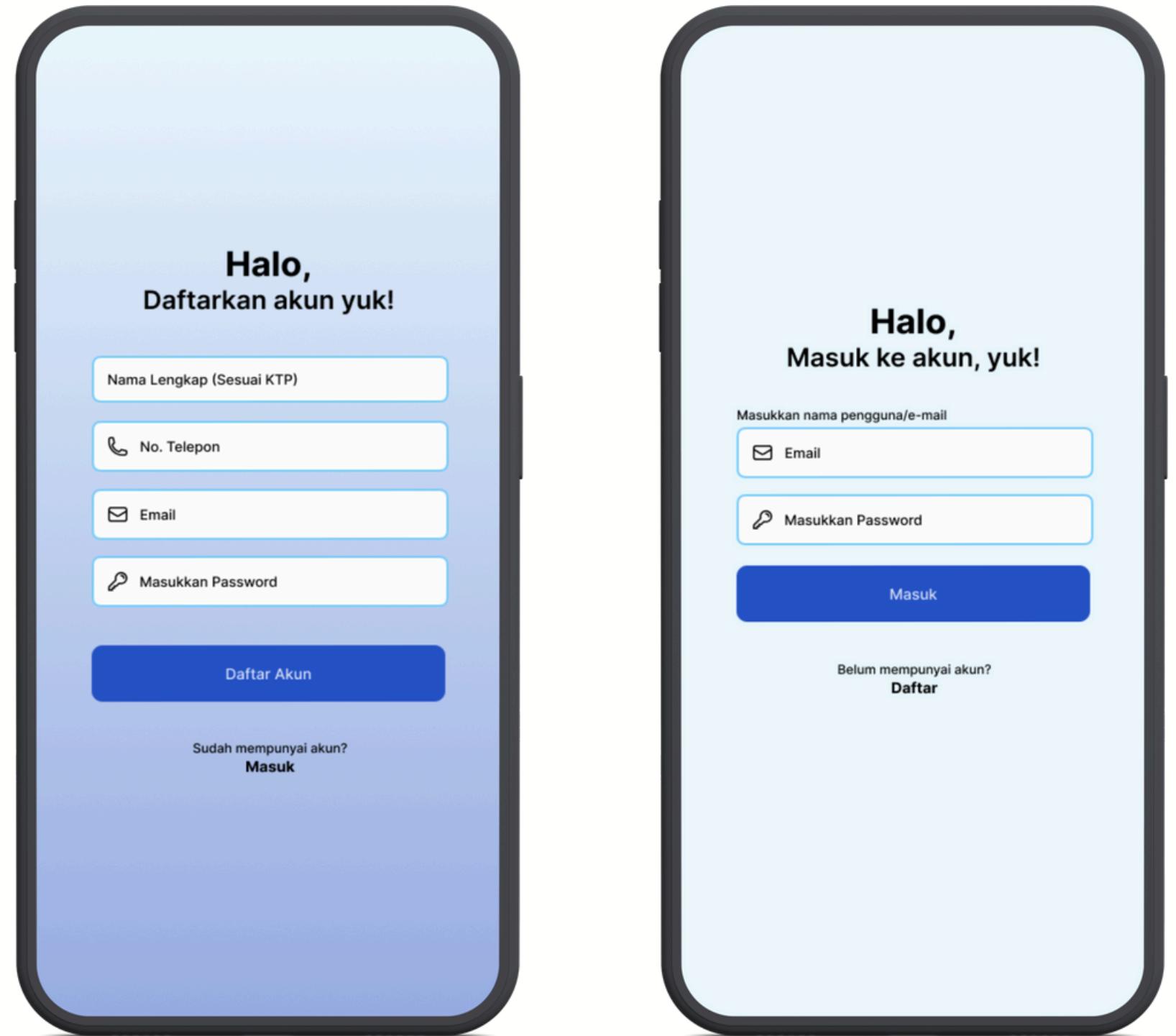
**Information
Architecture
and Design**

**Usability
Testing**

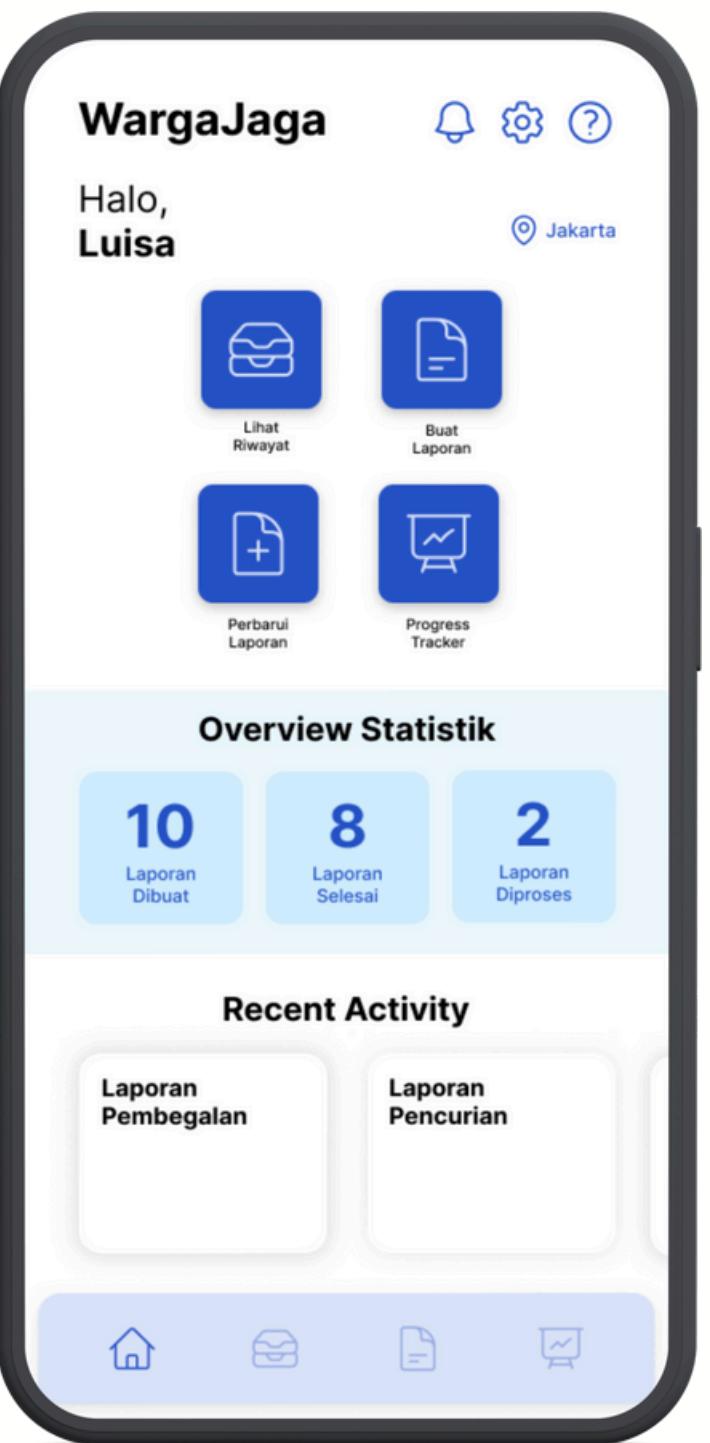
Information Architecture



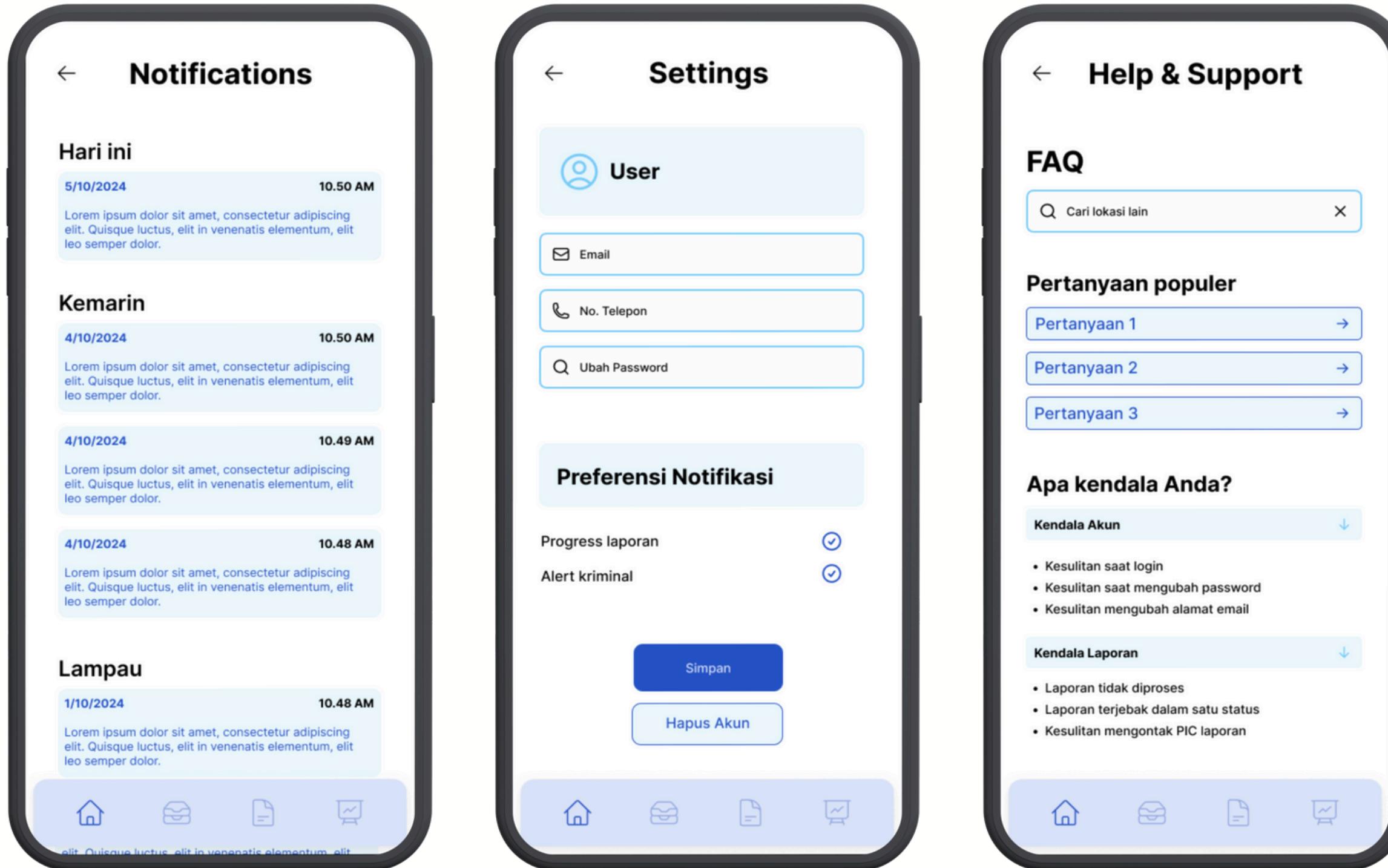
Autentikasi



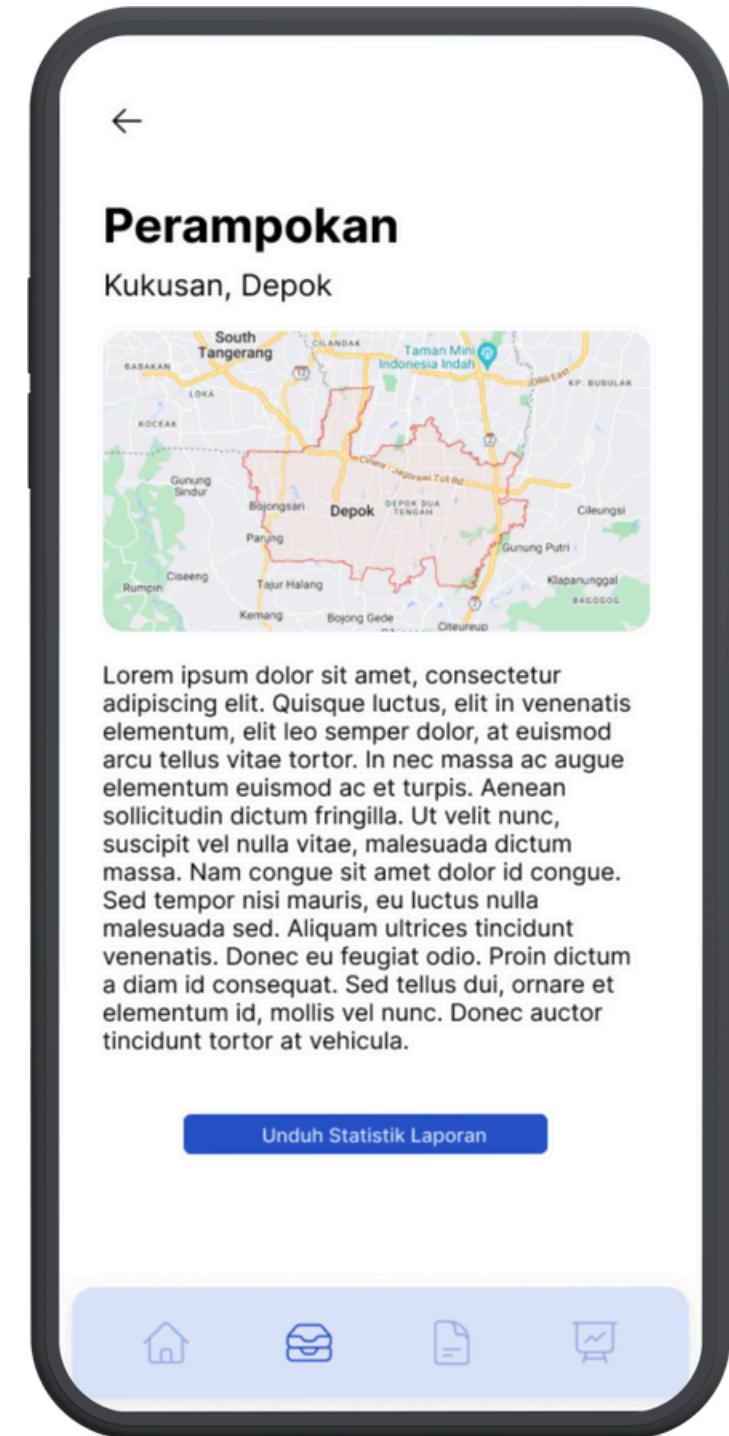
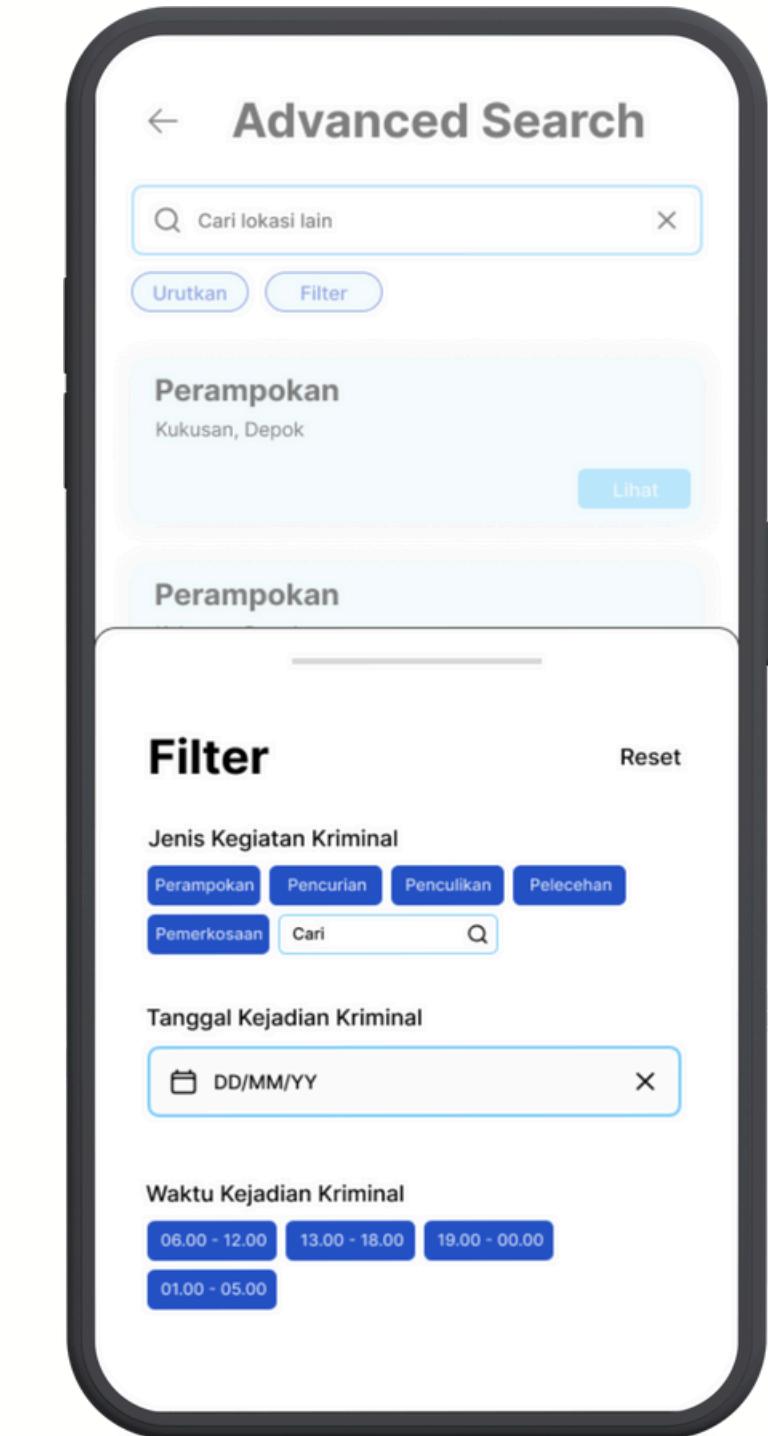
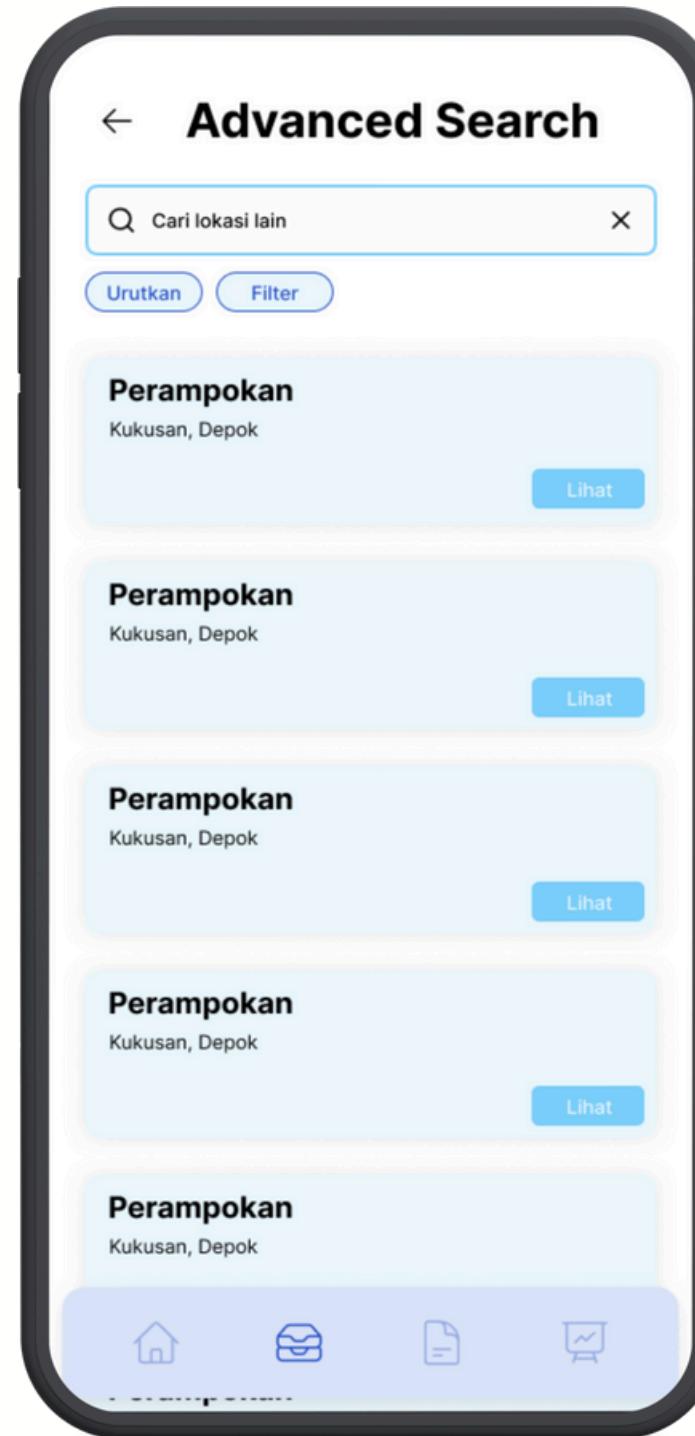
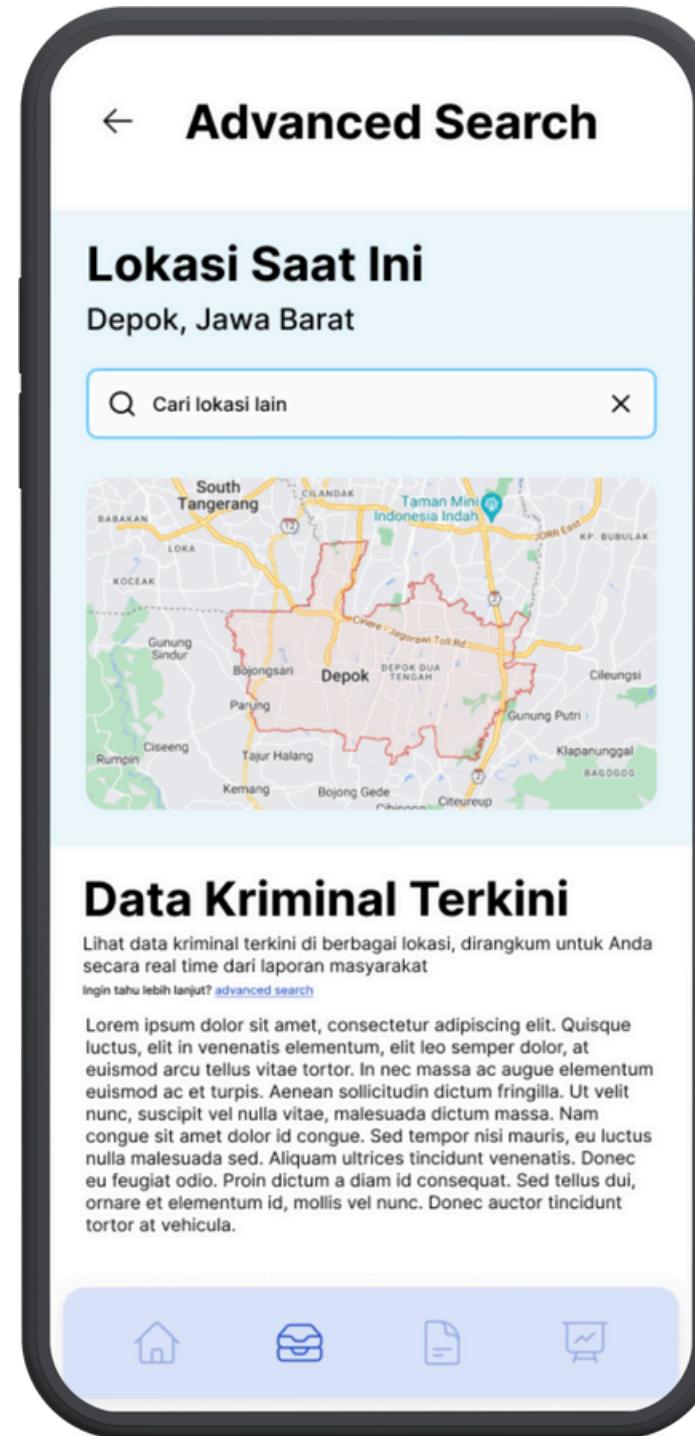
Home



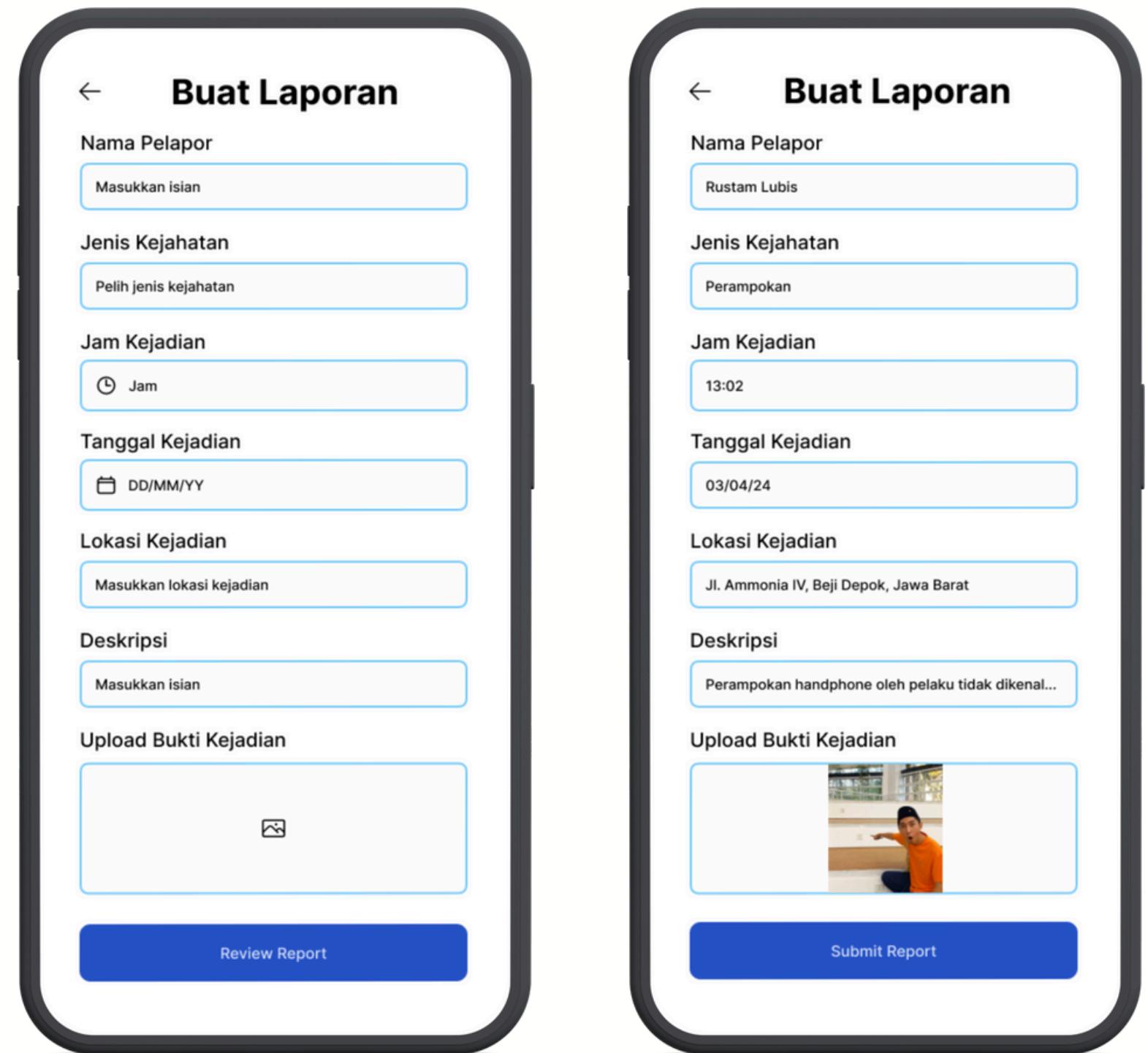
App Bar



Data Riwayat Kriminal



Membuat Laporan



Buat Laporan

Nama Pelapor
Masukkan isian

Jenis Kejahatan
Pilih jenis kejahatan

Jam Kejadian
Jam

Tanggal Kejadian
DD/MM/YY

Lokasi Kejadian
Masukkan lokasi kejadian

Deskripsi
Masukkan isian

Upload Bukti Kejadian

Review Report

Buat Laporan

Nama Pelapor
Rustam Lubis

Jenis Kejahatan
Perampokan

Jam Kejadian
13:02

Tanggal Kejadian
03/04/24

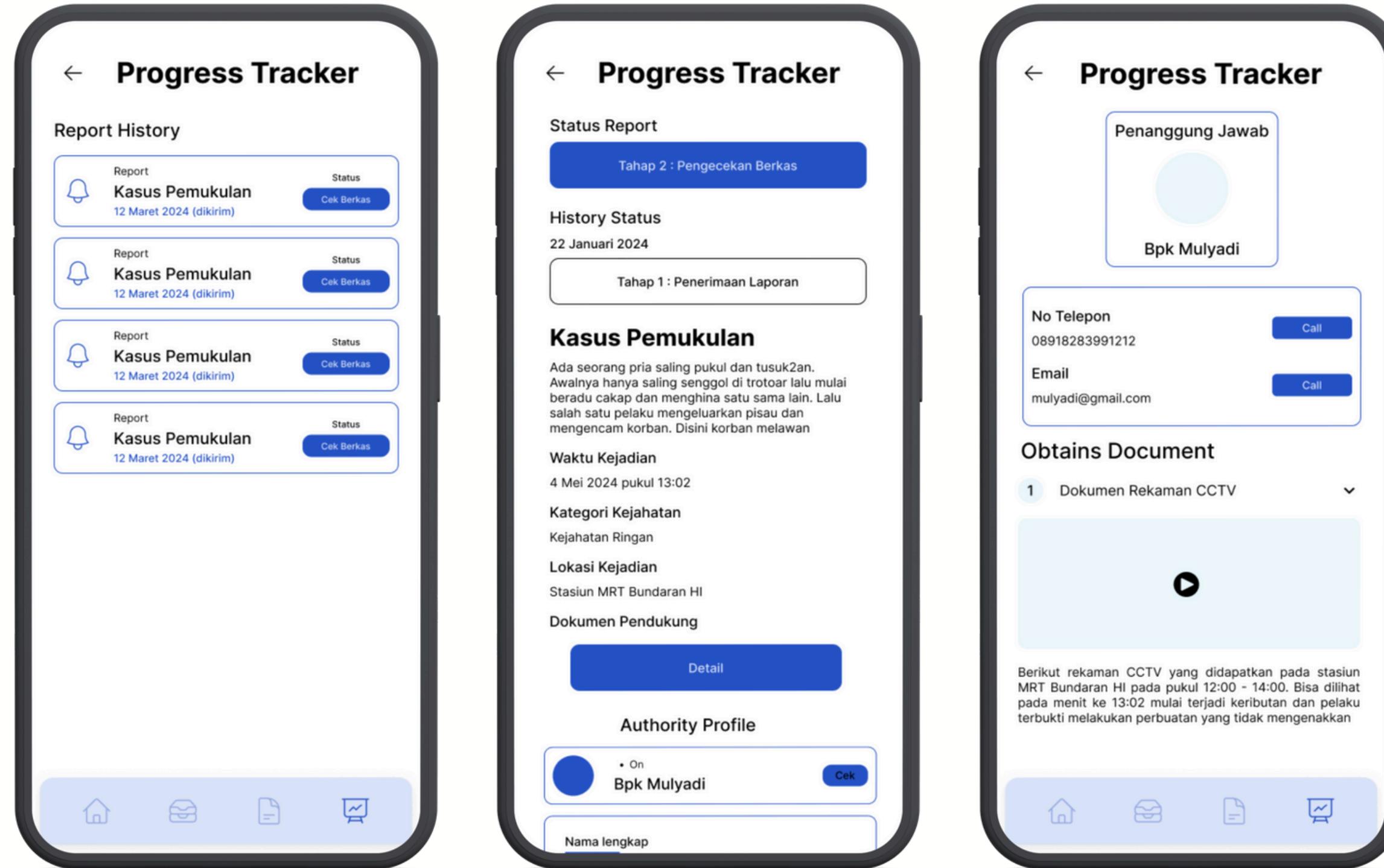
Lokasi Kejadian
Jl. Ammonia IV, Beji Depok, Jawa Barat

Deskripsi
Perampokan handphone oleh pelaku tidak dikenal...

Upload Bukti Kejadian

Submit Report

Progress Laporan





Design Process



**Value
Proposition
Canvas**

**User
Research**

**User Journey
Mapping**

**Information
Architecture
and Design**

**Usability
Testing**



Usability Testing WargaJaga

Usability Testing

Mewawancarai 4 Responden

Diani merasa ada masalah dengan aksesibilitas pada beberapa bagian aplikasi, terutama ukuran font dan card yang terlalu ecil. Selain itu, dia mengalami kebingungan dengan beberapa label fitur yang tidak jelas dan merasa alur navigasi di beberapa bagian aplikasi perlu diperbaiki. Namun, secara keseluruhan, Diani merasa aplikasi ini cukup berguna.

Diani Minarti, 52 tahun
Karyawan Swasta

Usability Testing

Mewawancarai 4 Responden

Kemal merasa bahwa nama beberapa fitur agak membingungkan dan beberapa menu di Homepage redundant dengan button di navbar. Dia juga mengusulkan beberapa perbaikan pada fitur filter dan tombol submit laporan. Meskipun demikian, Kemal merasa alur aplikasi cukup jelas dan dapat menggunakannya dengan baik.

Kemal, 20 tahun
Mahasiswa FEB UGM

Usability Testing

Mewawancarai 4 Responden

Athira mengalami beberapa masalah dengan aksesibilitas, seperti space verifikasi KTP yang terlalu kecil dan konsistensi halaman login yang kurang. Dia juga merasa beberapa fitur perlu ditingkatkan, seperti daftar laporan pada halaman perbarui laporan dan range waktu pada filter tindakan kriminal. Secara keseluruhan, Athira merasa aplikasi sudah bagus namun perlu sedikit perbaikan.

Athira Reika, 20 tahun
Mahasiswa Fasilkom UI

Usability Testing

Mewawancarai 4 Responden

Cleo merasa kebingungan dengan penggunaan bahasa campuran dan beberapa ikon serta teks yang kurang intuitif. Dia mengusulkan perbaikan pada label dan ikon untuk mempermudah navigasi. Meski demikian, Cleo merasa bahwa alur aplikasi sudah cukup jelas dan dapat menggunakannya dengan baik.

Cleo, 19 tahun
Mahasiswi Fasilkom UI

Kesulitan

Nama fitur "Progress Tracker" dan "Lihat Riwayat" membingungkan responden. Responden mengira "Lihat Riwayat" berarti melihat riwayat laporan yang mereka buat sendiri, padahal sebenarnya fitur "Lihat Riwayat" adalah untuk melihat semua riwayat tindakan kriminal di lokasi responden.



Perbaikan

Ganti nama fitur "Lihat Riwayat" menjadi "Riwayat Kejadian di Lokasi" dan fitur "Progress Tracker" dilebur dengan fitur "Perbarui Laporan" menjadi fitur "Laporan Saya", serta mengubah ikon pada fitur "Buat Laporan Baru" dan "Laporan Saya" agar lebih mencerminkan fitur yang direpresentasikan.

Kesulitan

Menu utama di Homepage memiliki fungsi yang sama dengan tombol di navbar, sehingga dianggap redundant oleh responden.



Perbaikan

Menambahkan fungsi baru yang berbeda pada navbar misalnya shortcut untuk profile yang sebelumnya berada di "Settings" agar navbar dan menu utama berbeda dan dapat menjadi nilai tambah bagi user.

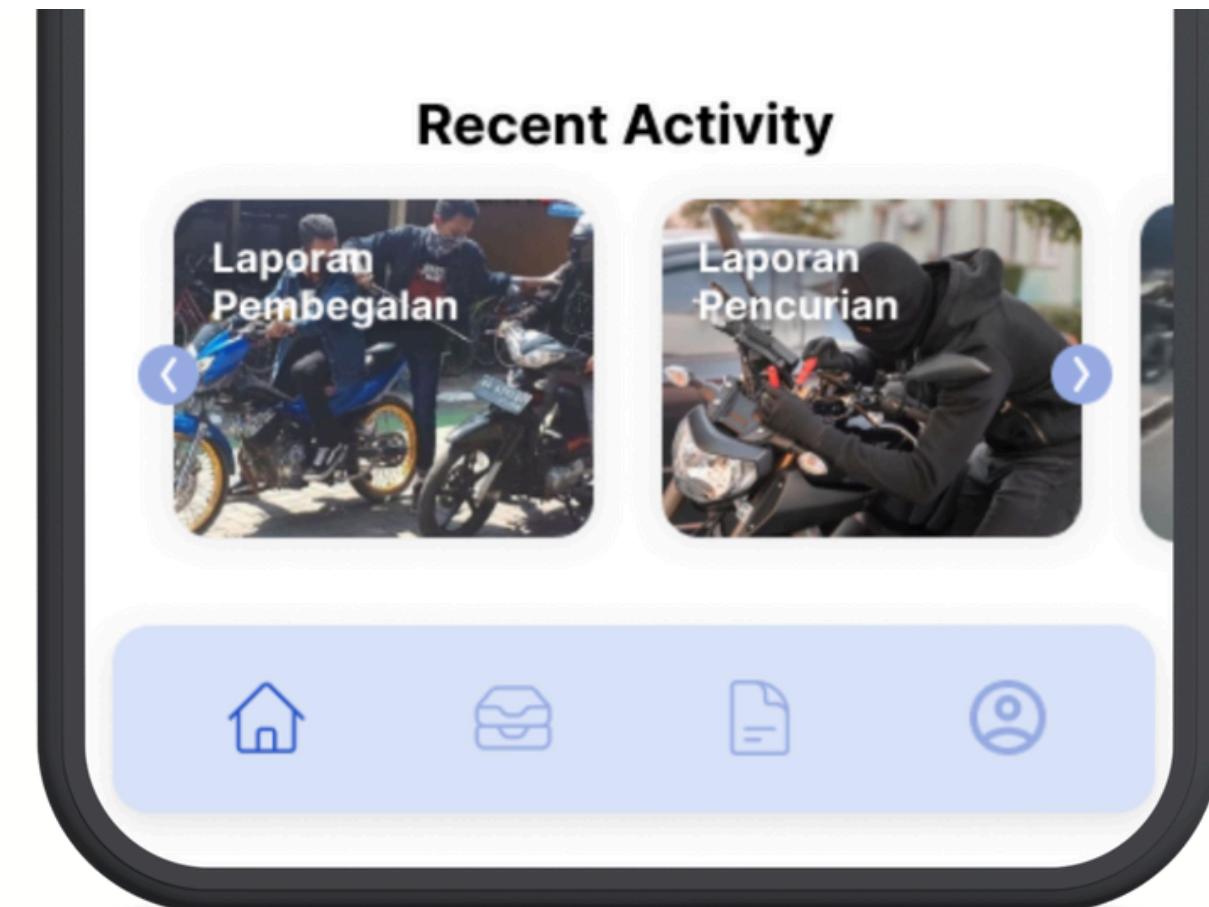


Kesulitan

Responden tidak menyadari bahwa recent activity bisa di-scroll karena tidak ada indikasi yang jelas.

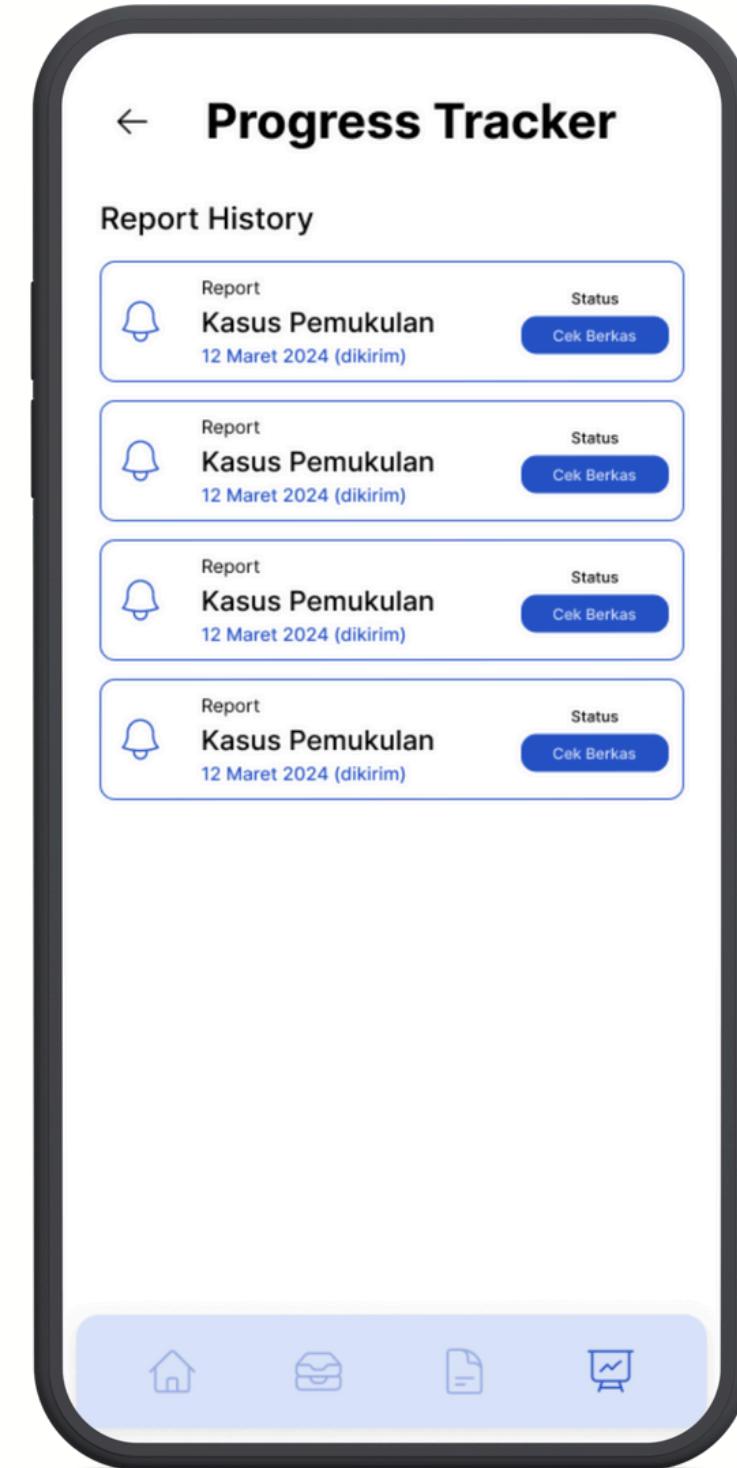
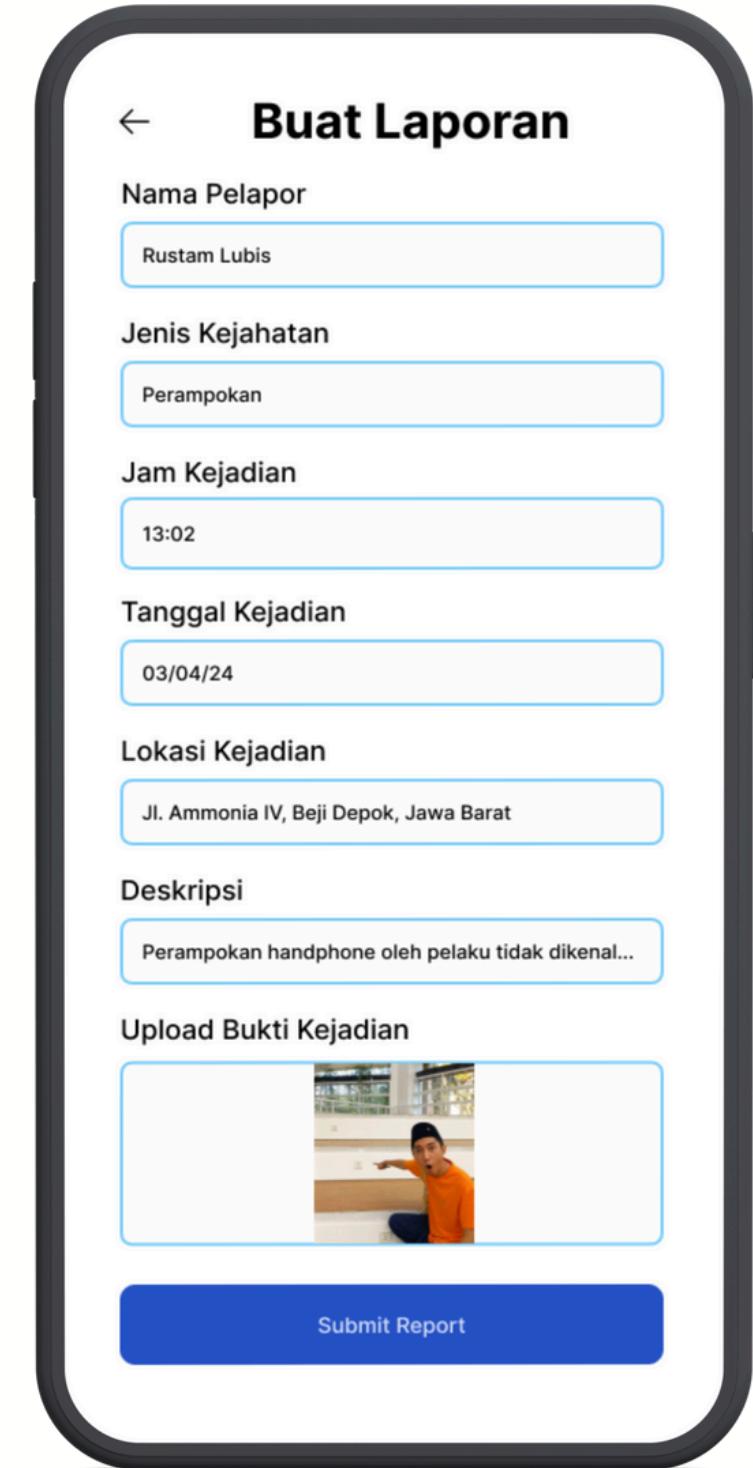
Perbaikan

Menambahkan arrow atau indikator scroll pada recent activity untuk memberikan petunjuk visual kepada responden.



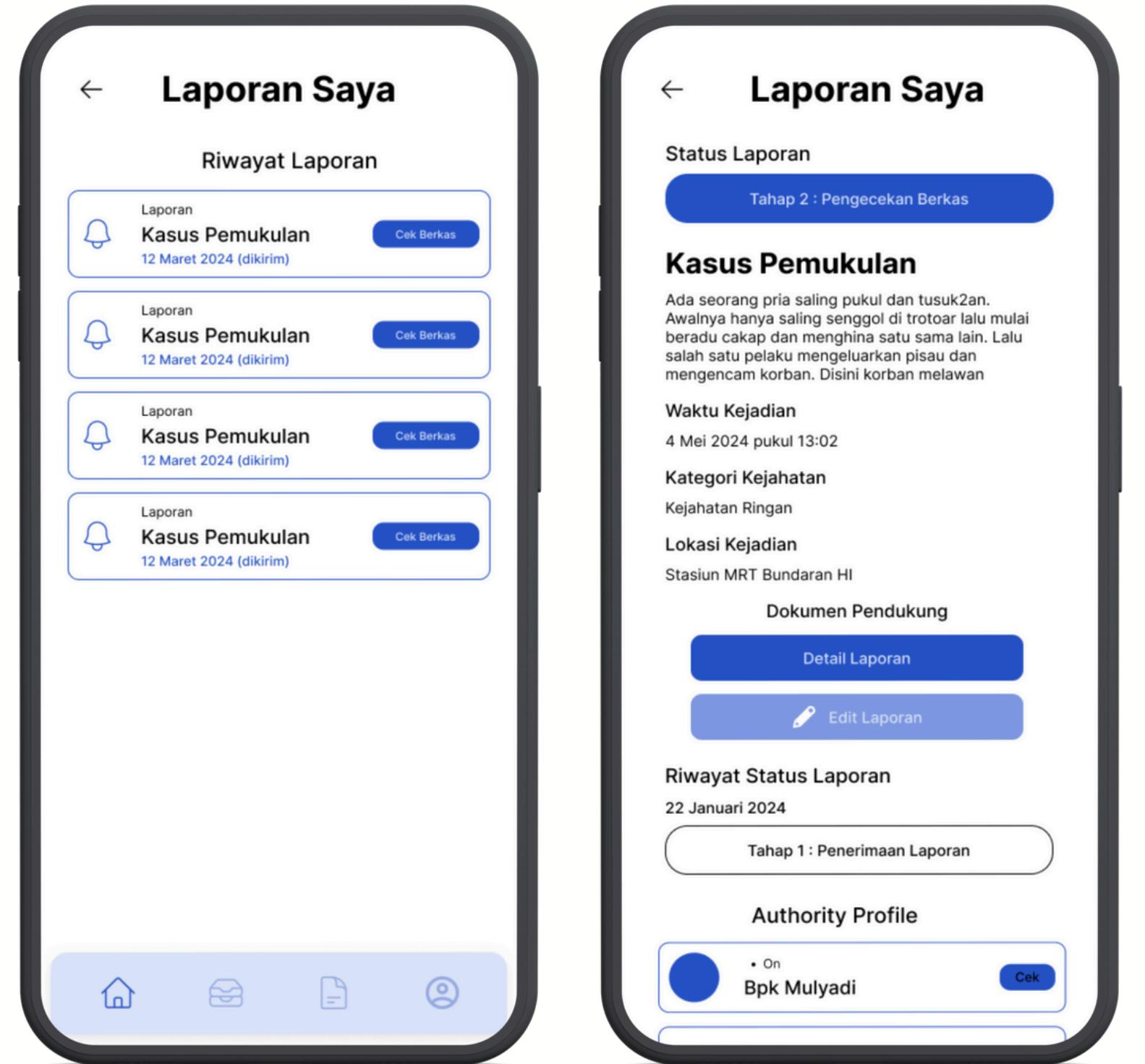
Kesulitan

Fitur “Perbarui Laporan” dan “Progress Tracker” terpisah, membuat responden harus berpindah-pindah halaman dalam membuat dan mengecek ulang laporan yang telah dibuat. Tidak terdapat konfirmasi setelah user meng-klik tombol submit laporan yang telah dibuat.



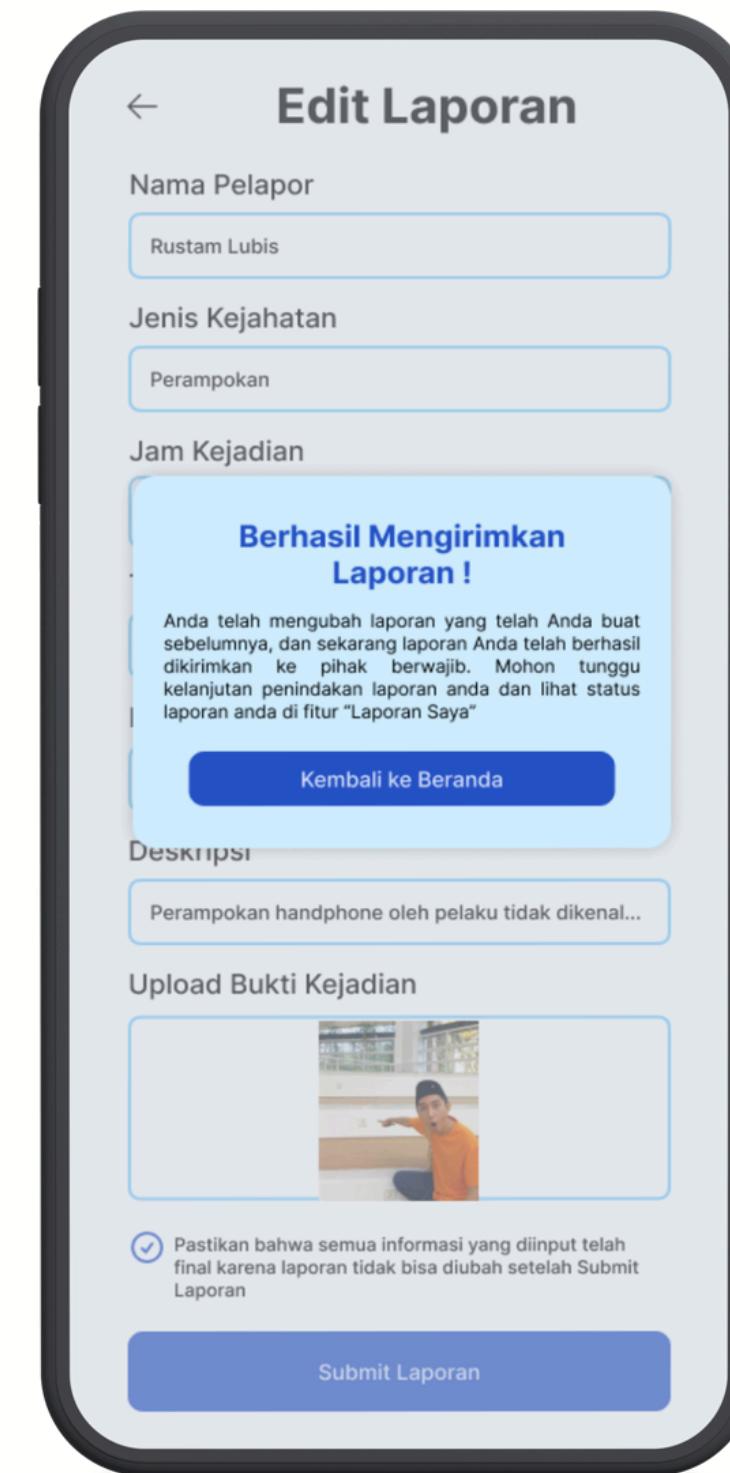
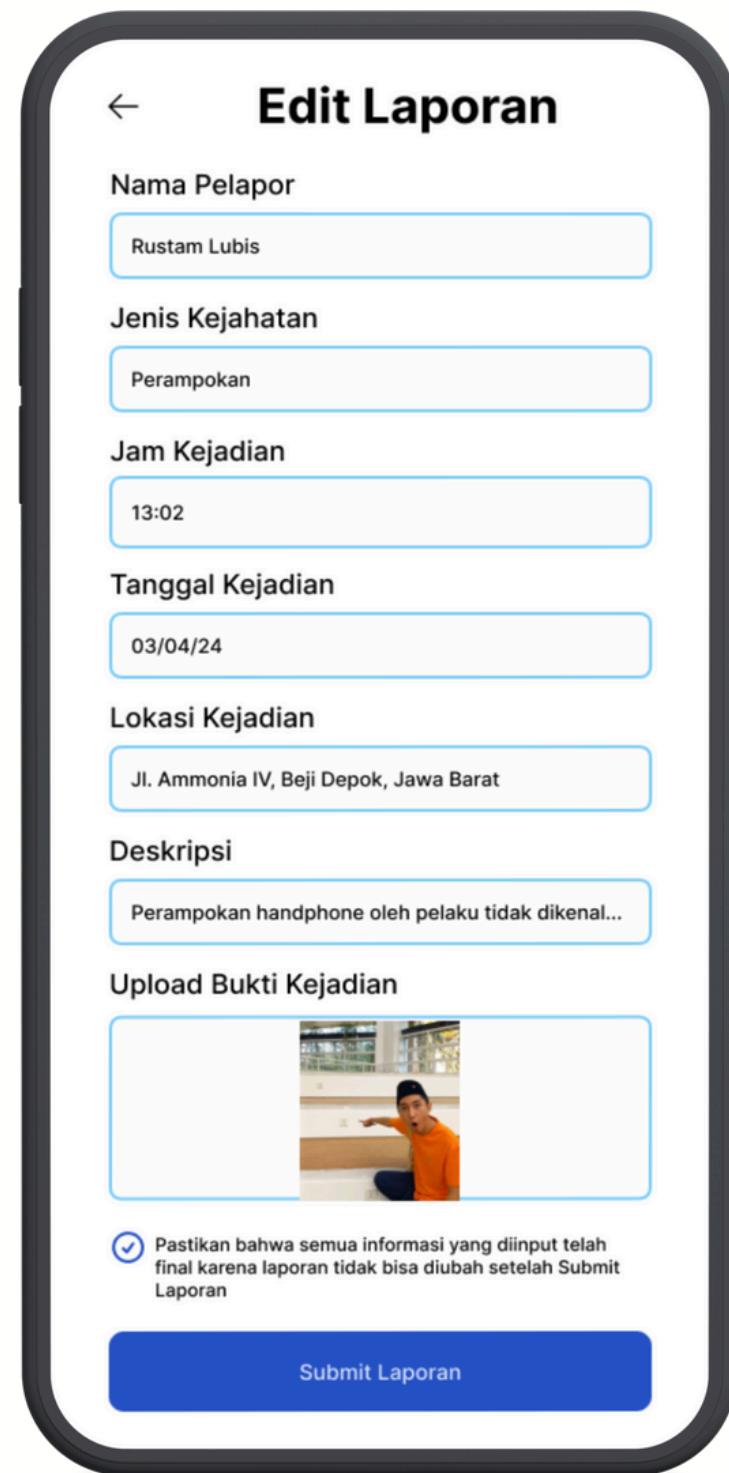
Perbaikan

Menggabungkan fitur "Perbarui Laporan" dan "Progress Tracker" menjadi satu halaman, yang nantinya halaman fitur tersebut akan berisi card-card untuk tiap laporan yang telah dibuat, sehingga user bisa melihat dengan jelas riwayat laporan yang telah dibuat, dan memilih laporan mana yang akan diperbarui. Tiap card laporan dapat di-klik untuk melihat detail laporan, dan akan memiliki tombol "Edit Laporan" untuk memperbarui laporan yang dipilih.



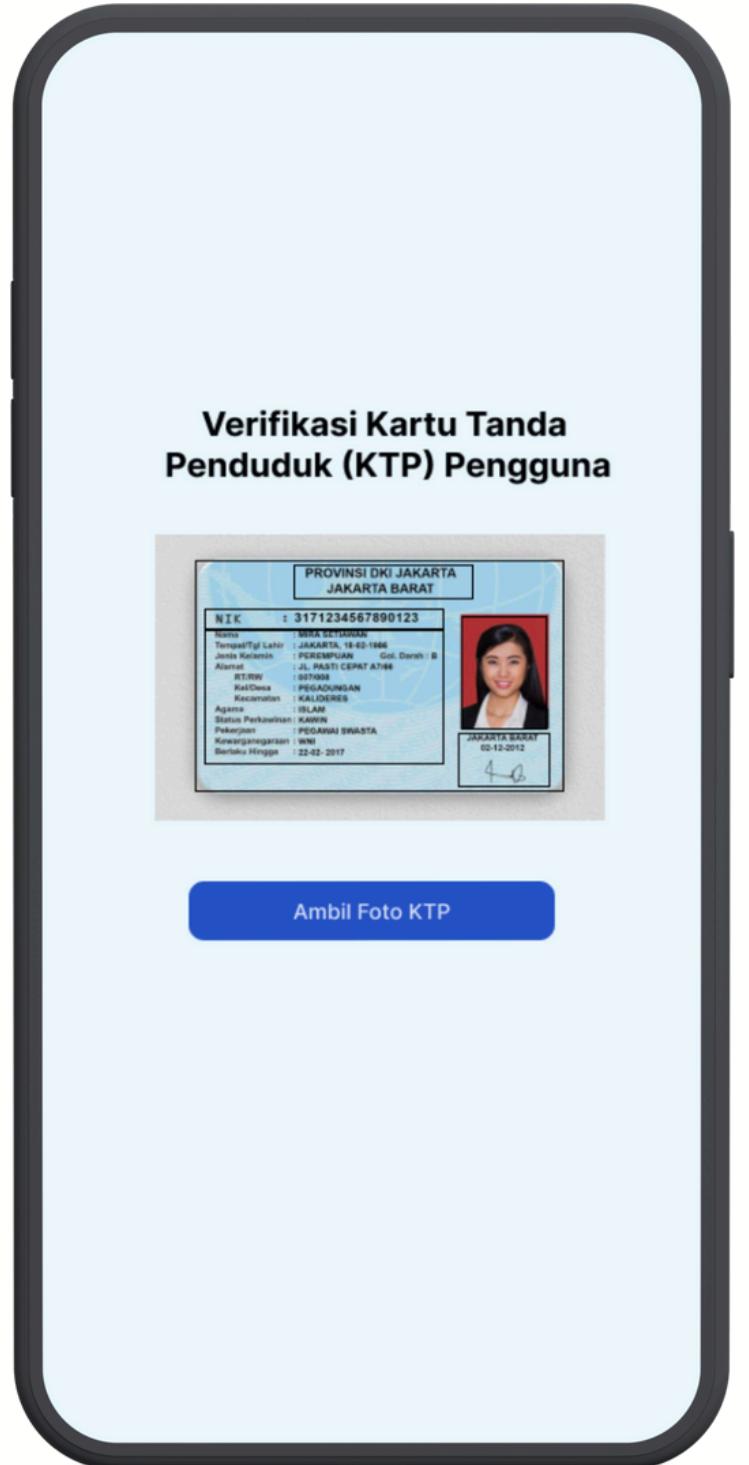
Perbaikan

Tambahkan pop-up message bahwa laporan gagal/berhasil di-submit oleh user, setelah user meng-klik tombol "Submit Laporan". Tambahkan tombol "Final Submit" untuk setiap laporan yang mengindikasikan laporan sudah selesai dan tidak bisa di-edit lagi.



Kesulitan

Responden merasa space untuk verifikasi KTP terlalu kecil sehingga menyulitkan proses input data.

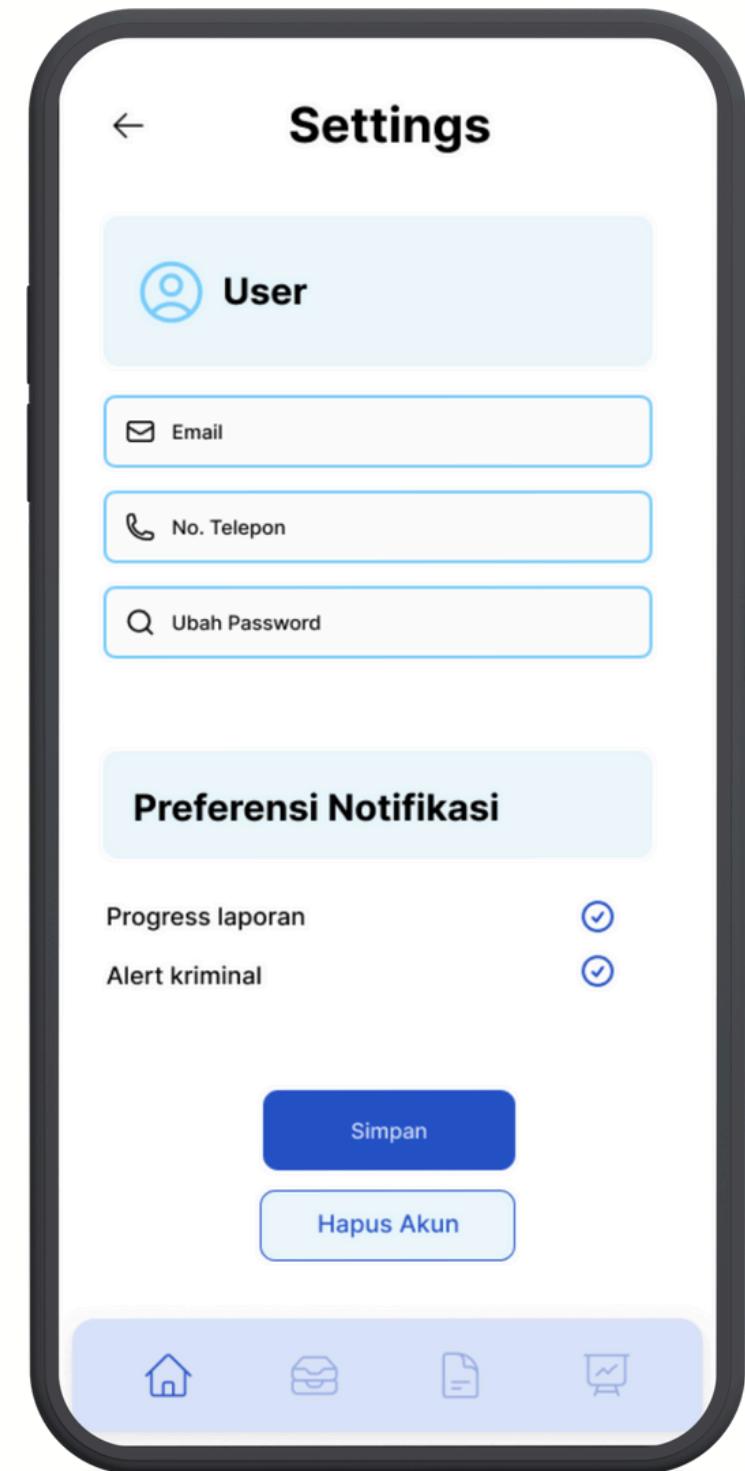


Perbaikan

Perbesar space verifikasi KTP agar responden lebih mudah memasukkan data dengan benar.

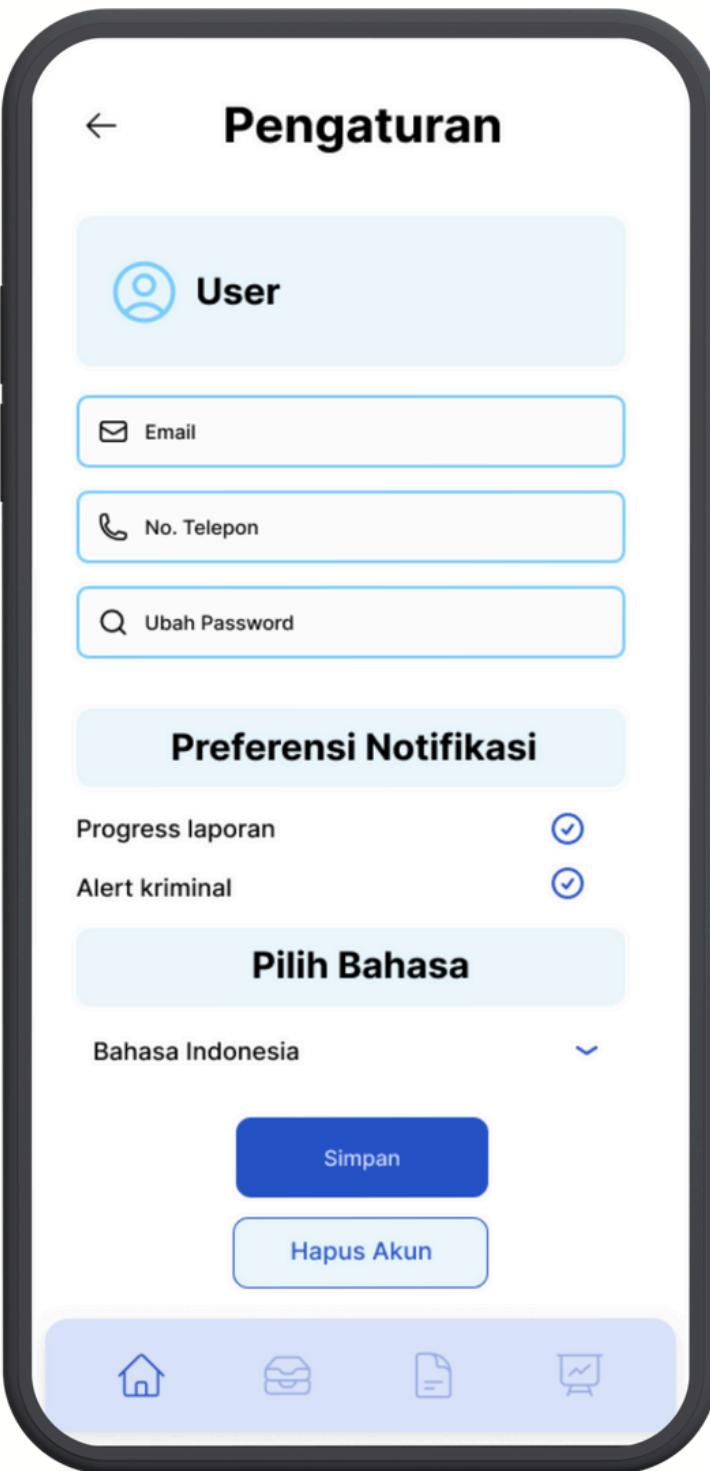
Kesulitan

Bahasa pada aplikasi bercampur antara bahasa Indonesia dan Inggris yang dapat membingungkan responden.



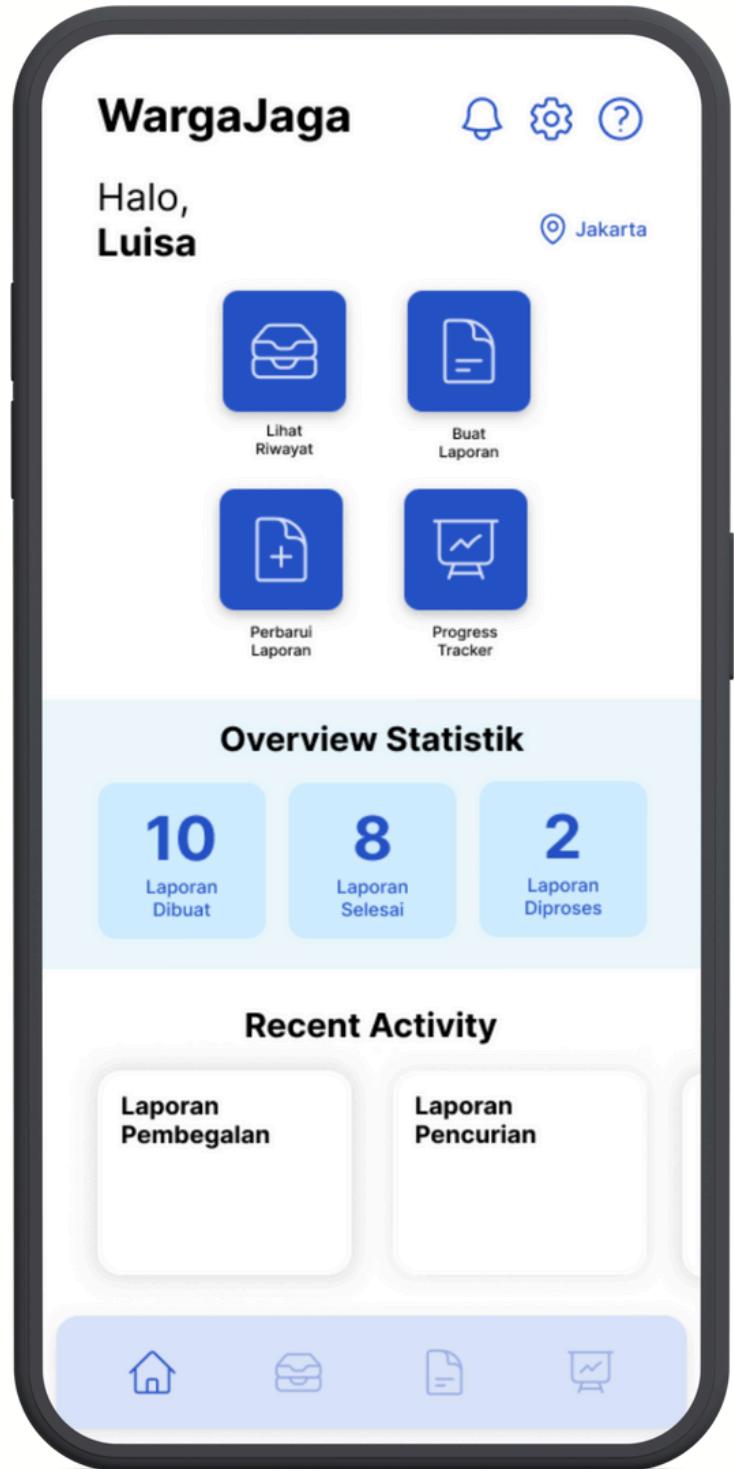
Perbaikan

Menambahkan pengaturan preferensi bahasa dalam aplikasi, sehingga responden bisa memilih bahasa yang diinginkan, apakah Indonesia atau Inggris.



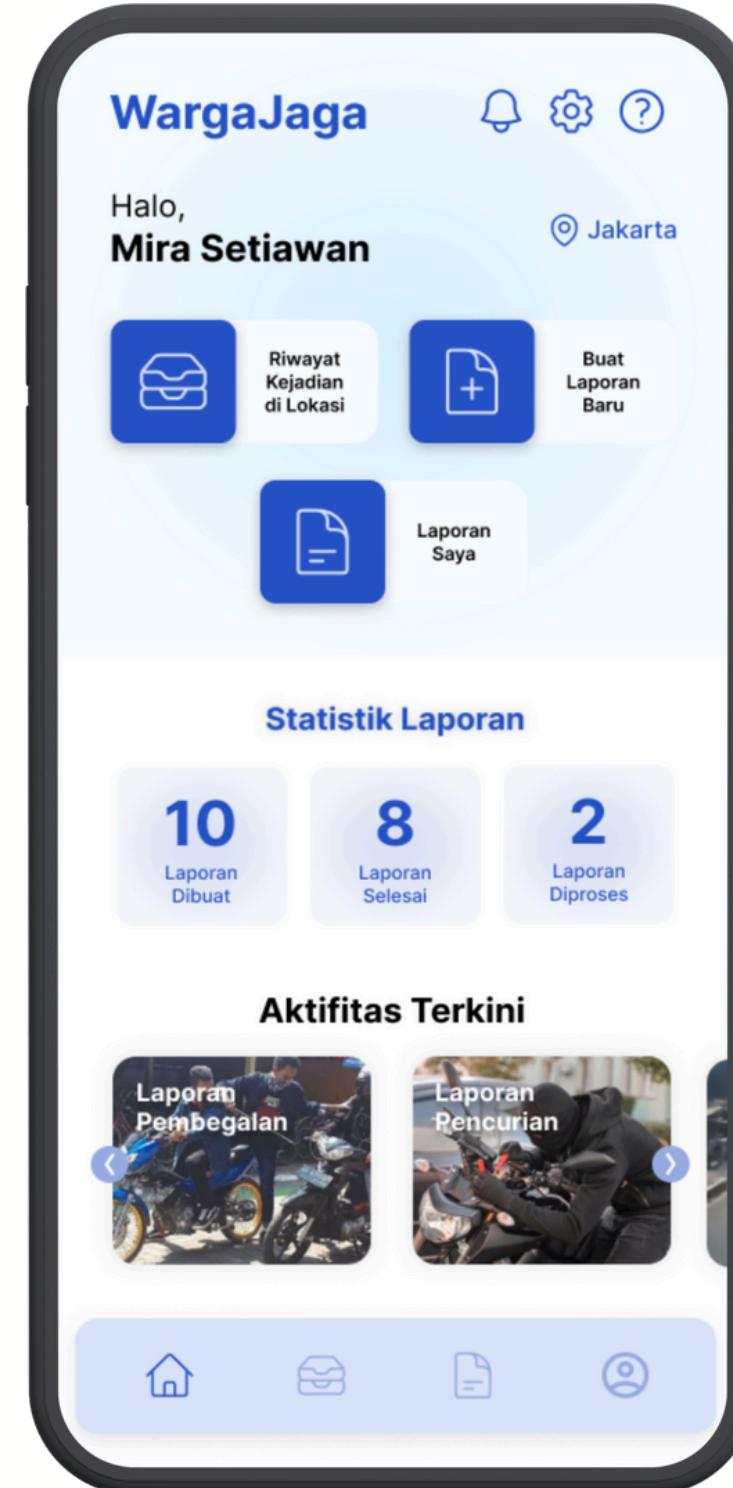
Kesulitan

Beberapa teks pada "Recent Activity" dan "Overview Statistik" tidak ditempatkan dengan baik, font pada "Overview Statistik" terlalu besar dan warnanya mengalihkan dari menu utama.



Perbaikan

Memposisikan teks "Recent Activity" lebih ke atas dan mengecilkan font pada "Overview Statistik".

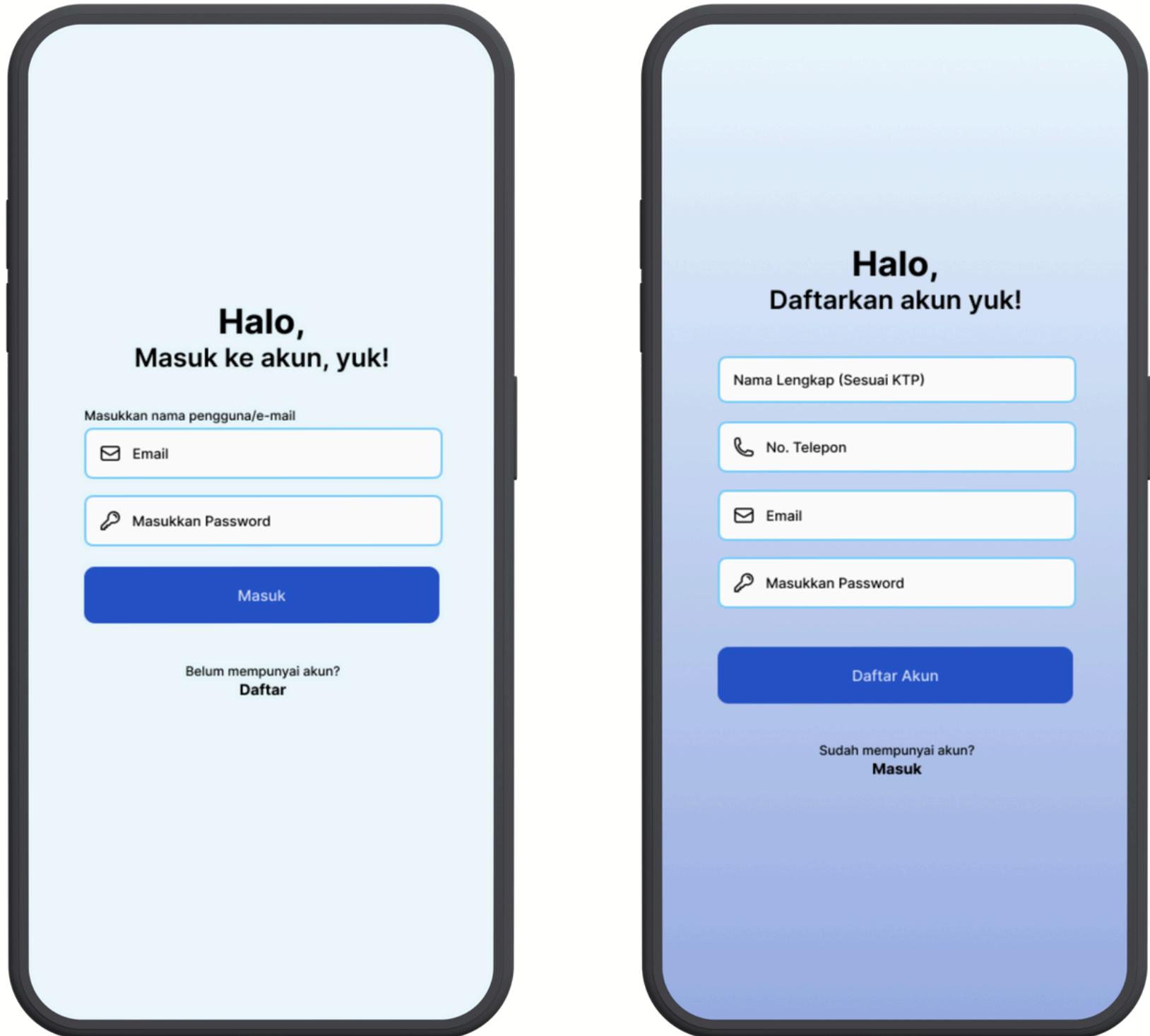


Kesulitan

Teks “Daftar” dan “Masuk” tidak cukup menonjol sehingga dapat membingungkan pengguna untuk mengidentifikasi section tersebut

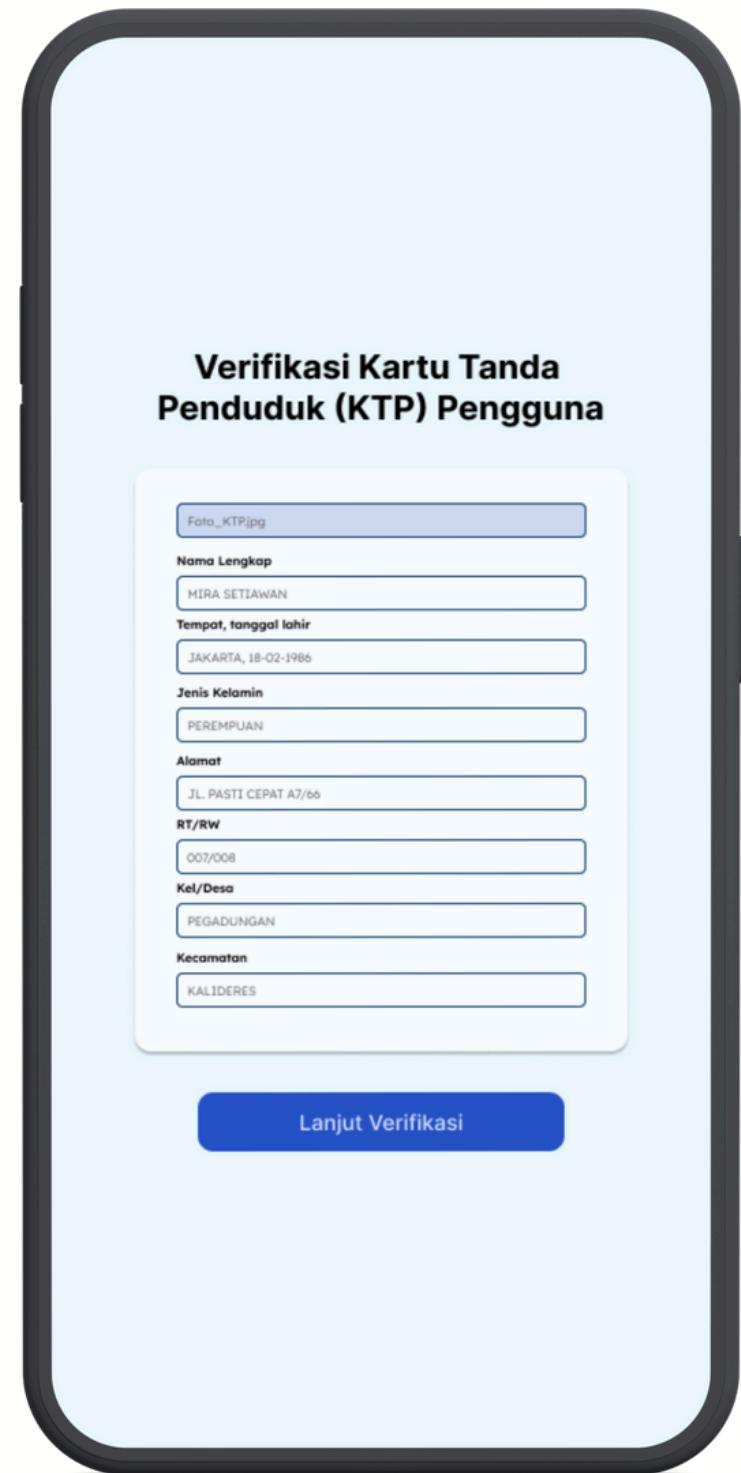
Perbaikan

Menambah underline di bawah tulisan “Daftar” dan “Masuk” atau menjadikan kedua teks menjadi button agar dapat lebih menonjol untuk user.



Kesulitan

Font pada card verifikasi KTP pengguna dan ukuran card terlalu kecil sehingga menyulitkan pengguna untuk membaca ulang informasi yang tertera. Tidak ada tombol untuk meng-edit informasi yang tertera apabila sistem salah membaca informasi dari hasil scan KTP.



Perbaikan

Perbesar card dan font pada verifikasi informasi KTP agar memudahkan user dalam mengecek ulang informasi yang akan di-submit dan menambahkan tombol "Edit" pada card di halaman verifikasi informasi KTP setelah KTP di-scan agar user dapat memperbaiki informasi yang salah diinput oleh sistem dari hasil scan KTP.

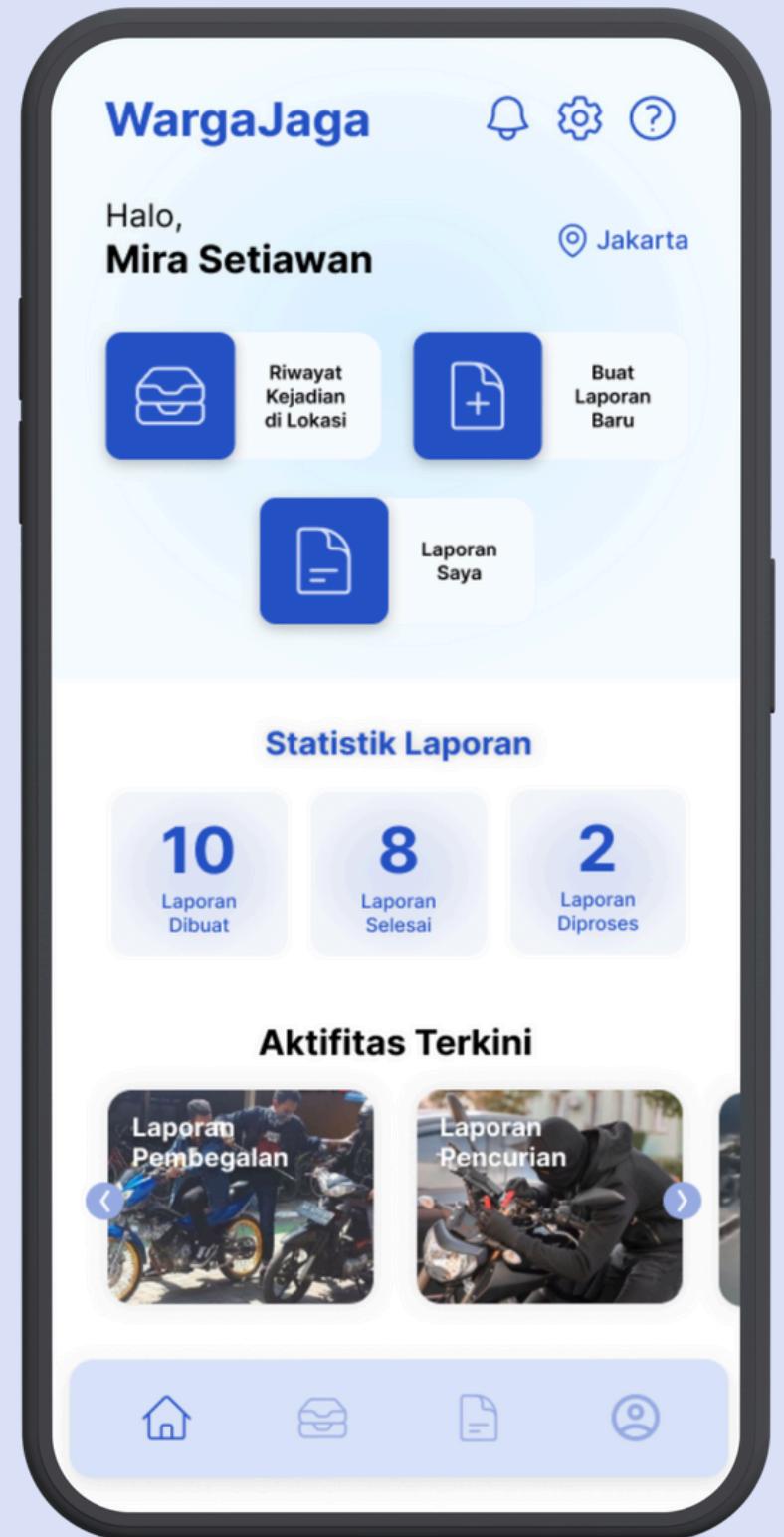
System Usability Scale (SUS)

20 Responden

<https://forms.gle/ttybrtT49gnxr8Kx9>

SUS Score : 83.5

SUS Score	Grade	Adjective Rating
>80.3	A	Excellent
68 - 80.3	B	Good
68	C	Okay
51 - 68	D	Poor
<51	F	Awful



PROTOTYPE

High Fidelity Design

ristek.link/WargaJagaPrototype

Kesimpulan

Aplikasi WargaJaga dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam pelaporan tindak kriminal, dengan fitur utama yang meliputi Pelaporan Kriminal, Peta Riwayat Tindakan Kriminal, dan Pelacakan Laporan.

Usability Testing dilaksanakan dengan beberapa partisipan dan menghasilkan berbagai evaluasi desain.

Penilaian kuantitatif dengan System Usability Scale dilakukan pada responden dan menghasilkan skor yang tinggi, menunjukkan kepuasan pengguna terhadap aplikasi ini.

Daftar Pustaka

- Jayani, D. H. (2021, December 15). 76,54% Korban Kejahatan Tidak Melaporkan ke Polisi pada 2020. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/12/15/7654-korban-kejahatan-tidak-melaporkan-ke-polisi-pada-2020>
- Pratiwi, F. S. (2023, December 28). Data Jumlah Kejahatan di Indonesia pada 2023. DataIndonesia.id. <https://dataindonesia.id/varia/detail/data-jumlah-kejahatan-di-indonesia-pada-2023>



Terima Kasih