

LAPORAN AKHIR PROYEK SISTEM INTERAKSI
WargaJaga



Nama Kelompok : Power Rangers
Nama Ketua : Farah Dhiya Ramadhina – 2206082934
Nama Anggota :

- Syifa Mahira R. Dharmawan – 2206083205
- Adrian Aryaputra Hamzah – 2206811474
- Alden Luthfi Arrahman – 2206028932
- Devin Faiz Faturahman – 2206830593
- Thifaalinno Fawwaz Abdi – 2206082253

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS INDONESIA
DEPOK
2024

Ringkasan

Dalam menghadapi peningkatan kejahatan dan rendahnya tingkat pelaporan, aplikasi WargaJaga dirancang untuk memudahkan masyarakat melaporkan kejahatan secara efisien. Aplikasi ini memiliki fitur pelaporan tindakan kriminal, peta riwayat tindakan kriminal, dan pelacakan status laporan yang bertujuan mempercepat proses pelaporan serta meningkatkan respons kepolisian. Setiap laporan dapat dilacak secara *real-time*, sehingga meningkatkan transparansi dan memperkuat kepercayaan publik terhadap penegakan hukum.

Proses perancangan desain aplikasi WargaJaga melibatkan beberapa tahapan penting, mulai dari penentuan kebutuhan pengguna melalui Value Proposition Canvas, wawancara pengguna, pembuatan user persona, hingga mapping user journey dan task analysis. Pengguna utama yang dilibatkan adalah masyarakat umum yang membutuhkan platform untuk melaporkan kejadian kriminal dengan mudah dan cepat.

Kami berharap, dengan perancangan desain yang baik, aplikasi WargaJaga dapat memberikan pengalaman yang positif kepada pengguna, meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap sistem penegakan hukum, dan menciptakan lingkungan yang lebih aman dan transparan bagi semua.

Daftar Isi

Ringkasan.....	2
Daftar Isi.....	3
1. Pendahuluan.....	4
1.1. Latar Belakang.....	4
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Perancangan Desain Aplikasi.....	6
1.4. Ruang Lingkup dan Batasan.....	6
2. Proses Desain.....	8
3. Penentuan Kebutuhan.....	10
3.1. Value Proposition Canvas.....	11
3.2. Wawancara Pengguna.....	12
3.3. User Persona.....	16
4. Perancangan Desain Alternatif.....	17
4.1. User Journey Mapping.....	17
4.2. Task Analysis.....	21
5. Information Architecture dan Prototyping.....	28
5.1. Information Architecture.....	28
5.2. Prototype: Wireframe / Low Fidelity Design.....	33
5.3. Prototype: High Fidelity Design.....	52
6. Evaluasi Desain Interaksi.....	70
6.1. Evaluasi Kualitatif: Usability Testing.....	70
6.1.1. Skenario Usability Testing (UT).....	70
6.1.2. Profil Responden dan Hasil Usability Testing.....	80
6.2. Evaluasi Kuantitatif: Survei dengan Kuesioner SUS / UEQ.....	96
6.2.1. Daftar Pertanyaan SUS.....	96
6.2.2. Hasil Evaluasi SUS.....	97
6.3. Desain Hasil Evaluasi.....	99
7. Penutup.....	109
7.1. Kesimpulan.....	109
7.2. Saran.....	109
Daftar Pustaka.....	111

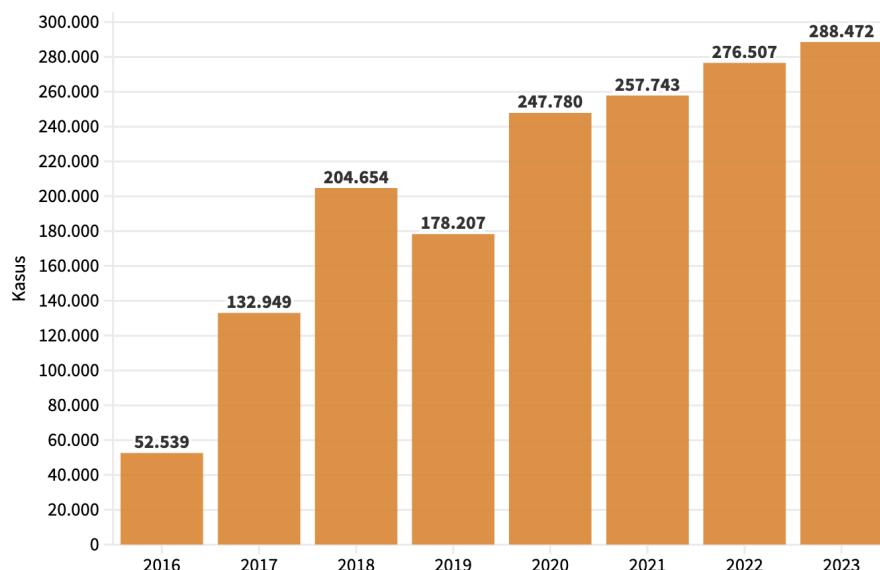
1. Pendahuluan

Bagian ini menyajikan latar belakang yang menjelaskan kebutuhan akan aplikasi WargaJaga untuk mengatasi masalah pelaporan kejahatan. Setelah itu, bagian ini juga memuat rumusan masalah, tujuan, serta ruang lingkup dan batasan. Detail lebih lanjut akan diuraikan dalam subbab berikutnya.

1.1. Latar Belakang

Setiap masyarakat memiliki hak asasi untuk merasa aman dan terlindungi dari kejahatan, sebagaimana diatur dalam Pasal 28G UUD 1945 yang menyatakan, "Setiap orang berhak atas perlindungan diri pribadi, keluarga, kehormatan, martabat, dan harta benda yang di bawah kekuasaannya, serta berhak atas rasa aman dan perlindungan dari ancaman ketakutan untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu yang merupakan hak asasi." (Nafisah, 2024). Pasal ini menegaskan pentingnya perlindungan hukum dan keamanan sebagai hak fundamental setiap individu.

Dalam menjalankan tugasnya, polisi memiliki peran penting dalam menjaga keamanan dan ketertiban masyarakat, sebagaimana yang disebutkan pada Pasal 13 UU Nomor 2 Tahun 2002 (Putri, 2022). Namun, data dari Kepolisian Republik Indonesia (Polri) menunjukkan adanya peningkatan kejahatan di Indonesia, dengan 288.472 kasus kejahatan terjadi di tahun 2023, naik 4,33% dari tahun sebelumnya (Pratiwi, 2023). Selain itu, Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat bahwa pada tahun 2020, sebanyak 76,54% korban kejahatan memilih untuk tidak melaporkan kejadian yang mereka alami ke polisi, menunjukkan rendahnya tingkat pelaporan yang disebabkan oleh kurangnya kepercayaan publik terhadap efektivitas sistem penegakan hukum (Jayani, 2021).



Gambar 1.1. Jumlah Kejahatan di Indonesia (2016-2023). Sumber: DataIndonesia.id

Ketidakpuasan dan ketidakpercayaan masyarakat terhadap penanganan kejahatan oleh kepolisian menjadi isu yang serius. Sebagai contoh, LBH Medan melaporkan banyak kasus di Polrestabes Medan yang tidak kunjung diselesaikan, menciptakan rasa frustrasi dan ketidakpercayaan di kalangan masyarakat (LBH Medan, 2023). Hal ini menunjukkan kebutuhan untuk meningkatkan sistem pelaporan dan penanganan kejahatan.

Sebagai tanggapan terhadap masalah ini, aplikasi WargaJaga dirancang untuk memudahkan masyarakat dalam melaporkan kejahatan dengan cara yang lebih efisien. Aplikasi ini menyediakan sebuah platform yang memungkinkan pengguna untuk mengisi formulir laporan dengan data penting, seperti jenis kejahatan, waktu dan tanggal kejadian, serta lokasi kejadian. Pengguna juga diminta untuk mengunggah bukti seperti foto, video, dan dokumen, yang bertujuan untuk mempercepat proses pelaporan dan meningkatkan respons kepolisian terhadap kejahatan.

Selain itu, WargaJaga menyediakan peta riwayat tindakan kriminal yang menampilkan lokasi kejadian kriminal yang telah dilaporkan, sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas tentang kondisi keamanan di sekitar pengguna. Fitur ini membantu pengguna menjadi lebih waspada dan memungkinkan pihak berwenang untuk mengidentifikasi tren kriminalitas serta mengembangkan strategi keamanan yang lebih efektif. Transparansi dalam penanganan laporan adalah prioritas utama, dengan setiap laporan yang diterima dapat dilacak secara *real-time* oleh pengguna, memastikan bahwa setiap laporan ditangani dengan efektif.

WargaJaga tidak hanya meningkatkan keamanan dan kenyamanan masyarakat, tetapi juga memperkuat kepercayaan publik terhadap proses penegakan hukum. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi penanganan laporan dan memberikan data yang akurat untuk analisis kriminalitas, sehingga setiap insiden kriminal dapat ditangani dengan cepat dan tepat, serta membawa manfaat bagi masyarakat dan pihak kepolisian. Melalui aplikasi ini, diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang lebih aman, nyaman, dan transparan bagi semua.

1.2. Rumusan Masalah

- a. Tingkat kejahatan yang tinggi membutuhkan solusi pelaporan yang lebih efisien. Aplikasi dengan desain seperti apa yang dapat membantu meningkatkan aksesibilitas dan kemudahan masyarakat dalam melaporkan tindak kriminal?
- b. Rendahnya tingkat pelaporan kejahatan menunjukkan kurangnya kepercayaan masyarakat terhadap sistem penegakan hukum. Aplikasi seperti apa yang dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat untuk melaporkan tindak kriminal kepada pihak berwenang?
- c. Transparansi dalam penanganan laporan kriminal seringkali menjadi masalah. Aplikasi dengan desain seperti apa yang dapat memastikan transparansi dan akuntabilitas dalam penanganan laporan oleh pihak kepolisian?
- d. Proses penyelesaian kasus kejahatan yang lambat seringkali menimbulkan ketidakpuasan. Aplikasi seperti apa yang dapat membantu mempercepat proses penyelesaian kasus kejahatan yang dilaporkan oleh masyarakat?

1.3. Tujuan Perancangan Desain Aplikasi

- a. Memberikan pengalaman yang baik kepada masyarakat dalam melaporkan tindak kriminal melalui aplikasi yang *user-friendly* dan efisien.
- b. Meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap sistem penegakan hukum dengan menyediakan platform yang transparan dan responsif.
- c. Memastikan transparansi dan akuntabilitas dalam penanganan laporan kriminal dengan menyediakan fitur pelacakan status laporan secara *real-time*.
- d. Membantu pihak kepolisian dalam mengelola dan menyelesaikan laporan kriminal dengan lebih cepat dan efisien melalui sistem yang terintegrasi.

1.4. Ruang Lingkup dan Batasan

Aplikasi WargaJaga dirancang untuk meningkatkan kemudahan dalam melaporkan tindak kriminal serta memperoleh informasi keamanan di lingkungan sekitar. Dengan fokus pada kemudahan penggunaan dan aksesibilitas, aplikasi ini ditujukan untuk platform *mobile* Android maupun iOS, sehingga dapat menjangkau masyarakat umum sebagai pengguna utama. Berikut adalah ruang lingkup dan batasan yang telah ditetapkan untuk aplikasi WargaJaga:

a. Platform Pengembangan

Aplikasi ini akan dikembangkan untuk sistem operasi Android dan iOS, memastikan aksesibilitas luas di berbagai perangkat *mobile*.

b. Fitur Utama

- Pelaporan Tindak Kriminal

Pengguna dapat melaporkan berbagai jenis tindak kriminal dengan melengkapi laporan dengan bukti pendukung seperti foto, video, dan dokumen.

- Peta Riwayat Tindakan Kriminal

Fitur ini menyediakan peta yang menunjukkan lokasi kejadian kriminal yang dilaporkan, sehingga membantu pengguna memahami kondisi keamanan di area mereka.

- Pelacakan Status Laporan

Memungkinkan pengguna untuk mengikuti perkembangan laporan mereka, sehingga menjamin transparansi dalam proses penanganan laporan.

c. Sasaran Pengguna

Masyarakat umum yang memerlukan platform untuk melaporkan tindak kriminal atau mendapatkan informasi keamanan di lingkungan mereka.

d. Batasan Penggunaan

Aplikasi ini khusus digunakan untuk melaporkan tindak kriminal. Penggunaan untuk kejadian non-kriminal tidak didukung oleh aplikasi ini.

e. Pembatasan *Clickable* pada *High Fidelity Prototype*

Keterbatasan waktu dan sumber daya mengakibatkan tidak semua elemen pada *prototype* bersifat *clickable*. Fokus utama *prototype* adalah demonstrasi fitur-fitur utama aplikasi.

f. Keterbatasan Fungsionalitas

Aplikasi tidak menyediakan bantuan hukum langsung atau fitur konsultasi. Fokusnya adalah pada pelaporan kejahatan dan penyediaan informasi keamanan, bukan sebagai layanan konsultasi hukum.

2. Proses Desain

Dalam penentuan proses desain pada proyek akhir Sistem Interaksi, Kelompok kami mengerjakannya dalam beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Menentukan Kebutuhan

Tahapan ini dimulai dengan pembuatan *Value Proposition Canvas (VPC)* serta *User Persona* guna memahami dan menentukan kebutuhan pengguna (Osterwalder et al, 2014). *Value Proposition Canvas* membantu mengidentifikasi kesulitan dari sudut pandang seorang pengguna, seperti proses pelaporan tindak kriminal yang lambat dan kurangnya rasa aman. Dengan memetakan kebutuhan pengguna, didapatkan beberapa solusi seperti pembuatan tampilan aplikasi yang menarik serta intuitif, dan peningkatan transparansi dalam proses pelaporan untuk meningkatkan kepercayaan pengguna.

Setelah dilakukannya wawancara terhadap berbagai warga, didapatkan *User Persona* sebagai representasi dari pengguna. Pada kelompok kami, terbentuk suatu karakter Luisa, yaitu seorang mahasiswa yang aktif pada kehidupan organisasi kampus namun merasa tidak nyaman ketika harus pulang malam, sehingga dibutuhkan aplikasi yang memungkinkan pelaporan cepat dan akses informasi kriminal di sekitarnya. Memahami persona seperti Luisa memungkinkan kami untuk merancang aplikasi yang lebih responsif terhadap permasalahan yang relevan dengan pengguna, seperti fitur pelaporan yang efisien dan transparansi pada status pelaporan. Dengan demikian, desain aplikasi dapat lebih efektif dalam memenuhi kebutuhan dan meningkatkan pengalaman pengguna.

2. Merancang Desain Alternatif

Untuk perancangan desain alternatif, kami melakukan *User Journey Mapping* dengan tujuan untuk memvisualisasikan langkah-langkah yang akan diambil pengguna ketika menggunakan aplikasi. Hal ini dapat membantu mengidentifikasi alur penggunaan aplikasi, mulai dari mengakses riwayat kejadian kriminal hingga melaporkan insiden. Dengan memahami setiap langkah dan emosi pengguna secara jelas dan tuntas, kami dapat membuat tampilan yang lebih intuitif serta efisien dengan lebih efektif.

Dalam proses ini, kelompok kami juga melakukan *Task Analysis* secara mendalam terhadap tugas-tugas yang perlu dilakukan dilakukan pengguna untuk mencapai tujuan mereka. Hal ini mencakup proses registrasi, pengisian formulir pelaporan, serta pemantauan status laporan. Adanya task analysis memungkinkan kami untuk meningkatkan kenyamanan dan efisiensi penggunaan aplikasi (Hackos dan Redish, 1998).

3. Prototyping

Kami merancang *high definition prototype* menggunakan software Figma. Sebelum memulai mendesain prototipe, kami menganalisis terlebih dahulu hasil wawancara dan kebutuhan yang telah kami dapatkan. Setelah kami mendapat gambaran aplikasi dengan tampilan seperti apa yang cocok untuk pengguna kami nantinya, kami mulai merancang *high definition prototype* menggunakan fitur *live prototype* Figma. Prototipe inilah yang nantinya kami gunakan untuk melakukan hasil evaluasi sistem interaksi

4. Evaluasi Desain Interaksi

Setelah melakukan perancangan prototipe, kami beralih untuk memulai evaluasi desain yang telah kami buat. Hal pertama yang kami lakukan adalah melakukan Usability Testing kepada beberapa mahasiswa Fasilkom yang kami pilih sebagai subjek. Kemudian, kami mencatat apa saja kesulitan dan kritik maupun saran yang diberikan subjek-subjek tersebut terhadap prototipe kami

Kedua, kami melakukan survey terhadap *System Usability Scale* dari prototipe kami. Sebagai acuan statistik, kami berusaha untuk mendapatkan umpan balik dari lebih dari 30 orang. Dari semua hasil evaluasi yang telah kami dapatkan, barulah kami bisa mulai merumuskan perbaikan apa saja yang akan kami lakukan untuk meningkatkan kualitas aplikasi kami.

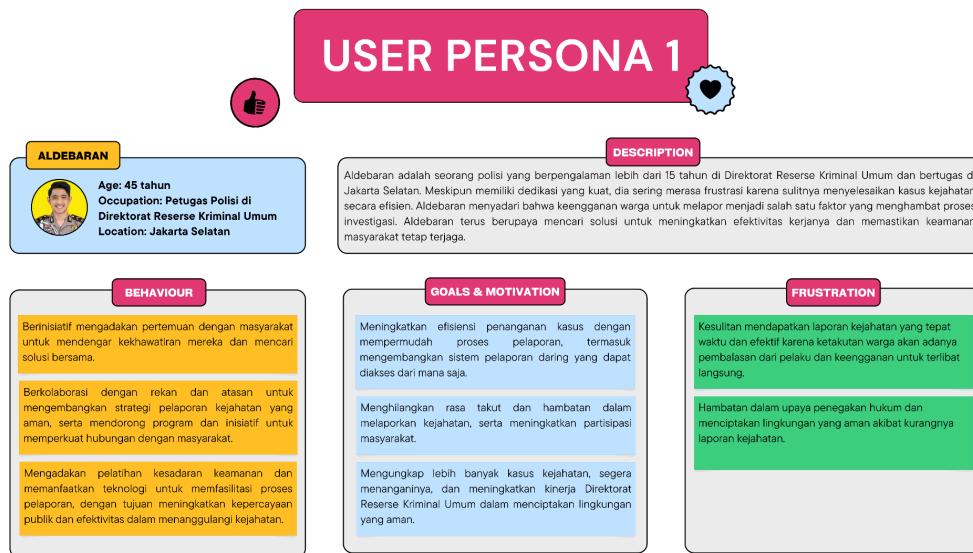
3. Penentuan Kebutuhan

Untuk menentukan kebutuhan dalam pengembangan aplikasi WargaJaga, kami melibatkan 3 tahapan yaitu membuat Value Proposition Canvas, wawancara pengguna, dan membuat User Persona. Tahap paling awal adalah membuat Value Proposition Canvas, di mana pada tahap ini kami mengidentifikasi dan memetakan segala kebiasaan, kesulitan, dan masalah-masalah utama yang mungkin akan dihadapi pengguna mengenai keselamatan dirinya, yang solusinya adalah menggunakan aplikasi yang kami kembangkan, yaitu WargaJaga. Kami membuat dua macam user persona, yaitu masyarakat sipil sebagai pengguna utama aplikasi, dan aparat kepolisian sebagai pihak berwajib yang akan menangani kasus tindakan kriminal yang dilaporkan pengguna aplikasi.

Selanjutnya, kami menyiapkan skenario dan pertanyaan-pertanyaan wawancara sebelum melakukan serangkaian wawancara dengan masyarakat sipil dan aparat kepolisian untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut mengenai kebutuhan mereka. Dari wawancara tersebut, kami berhasil mengumpulkan berbagai perspektif dan harapan terhadap aplikasi. Misalnya, mahasiswa seperti Puti membutuhkan aplikasi yang memungkinkan pelaporan cepat dan akses mudah ke informasi kriminal di sekitarnya, sedangkan aparat seperti Yohanes memerlukan sistem yang efisien untuk memproses laporan tersebut. Dengan memahami kebutuhan ini, kami mengembangkan dua user persona yang mencerminkan karakteristik dan kebutuhan pengguna aplikasi kami.

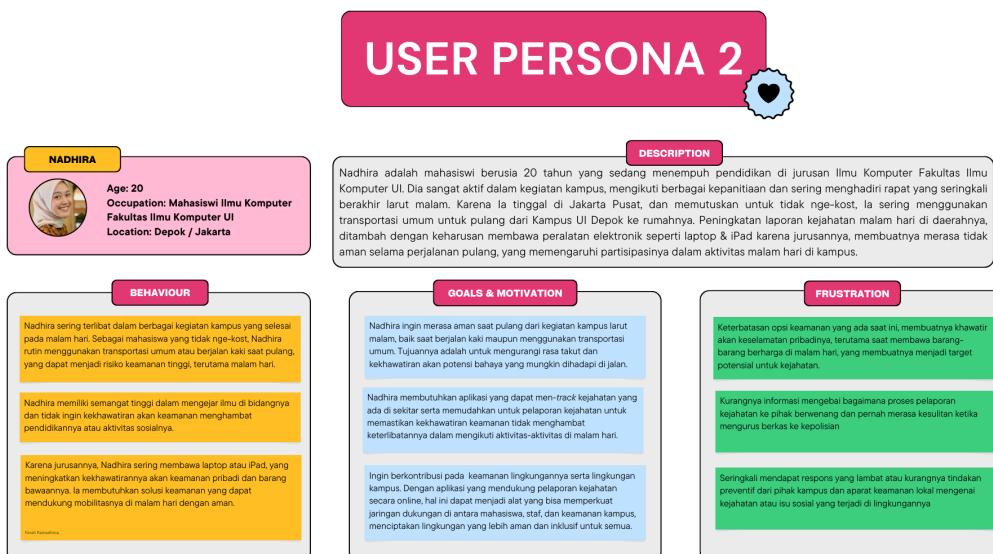
Berdasarkan Value Proposition Canvas yang telah kami buat dan pemahaman baru dari hasil wawancara, kami menggabungkan hasil keduanya untuk membuat dua macam user persona, yaitu masyarakat sipil dan aparat kepolisian. Tujuan pembuatan User Persona adalah untuk membantu kami dalam melanjutkan proses selanjutnya dalam mengembangkan aplikasi ini, yaitu menentukan fitur-fitur yang akan ada di aplikasi WargaJaga. Aplikasi "WargaJaga" dirancang untuk tidak hanya melihat riwayat tindakan kriminal di suatu lokasi dan memudahkan pelaporan kejahatan tetapi juga untuk memberikan pemantauan status laporan dan akses ke data kriminal secara *real-time*. Aplikasi WargaJaga juga diharapkan dapat menjadi solusi atas segala permasalahan yang terdapat pada user persona.

3.1. Value Proposition Canvas



Gambar 3.1 Value Proposition Canvas Aldebaran

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.



Gambar 3.2 Value Proposition Canvas Nadhira

Nadhira adalah mahasiswi berusia 20 tahun yang sedang menempuh pendidikan di jurusan Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer UI. Dia sangat aktif dalam kegiatan kampus, mengikuti berbagai kepanitiaan dan sering menghadiri rapat yang seringkali 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 dan pengalaman keseluruhan di kampus.

3.2. Wawancara Pengguna

Ketika melakukan *user research*, kami mewawancarai 2 tipe narasumber, yaitu masyarakat sipil sebagai pengguna utama aplikasi, dan aparat kepolisian untuk mengerti sisi dari pihak berwajib dalam menyelesaikan kasus tindakan kriminal. Untuk mengumpulkan *requirements* dalam membuat *user persona*, kami menggunakan skenario dan pertanyaan wawancara seperti berikut :

Untuk Masyarakat Sipil (Pengguna Aplikasi):

1. Mengidentifikasi profil narasumber
 - a. Siapa nama lengkap anda?
 - b. Berapakah umur anda?
 - c. Apa pekerjaan/aktivitas utama anda saat ini?
 - d. Di kota/wilayah manakah anda tinggal?
2. Mengidentifikasi pengalaman narasumber terkait kejadian pelaporan kriminal
 - a. Apakah Anda pernah merasa tidak aman di lingkungan Anda? Jika ya, dalam situasi apa?
 - b. Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi untuk melaporkan tindak kriminal atau keadaan darurat sebelumnya?
Jika ya:
 - i. Apa nama aplikasi yang anda gunakan?
 - ii. Mengapa Anda memutuskan untuk menggunakan aplikasi tersebut?
 - iii. Apakah anda dapat menceritakan bagaimana alur penggunaan aplikasi pelaporan online yang terakhir anda gunakan?
 - iv. Apakah anda memiliki kendala dalam melakukan pelaporan?
 - v. Apakah anda memiliki saran perbaikan untuk mengatasi kendala tersebut?
 - c. Jika tidak:
 - vi. Apa alasan Anda belum menggunakan aplikasi semacam itu?

c. Apakah anda pernah melaporkan tindak kriminal secara langsung?

Jika ya:

i. Apakah anda dapat menceritakan bagaimana alur pelaporan tindak kriminal yang anda lakukan?

ii. Informasi apa saja yang anda berikan ketika melaporkan suatu tindak kriminal?

iii. Apakah anda memiliki kendala dalam melakukan pelaporan?

iv. Apakah anda memiliki saran perbaikan untuk mengatasi kendala tersebut?

Jika tidak:

v. Apakah terdapat alasan khusus mengapa anda tidak pernah melakukan hal tersebut?

3. Mengidentifikasi harapan dan kasus penggunaan aplikasi "WargaJaga"

a. Apabila kami ingin membuat aplikasi untuk pelaporan tindakan kriminal secara *online* melalui *website/mobile app* yang bernama "WargaJaga", kira-kira pada situasi apa Anda merasa perlu untuk menggunakan aplikasi seperti "WargaJaga"?

b. Apa ekspektasi anda ketika menggunakan aplikasi pelaporan *online* seperti "WargaJaga"?

c. Apakah Anda memiliki saran untuk fitur yang bisa membantu meningkatkan kenyamanan anda dalam menggunakan aplikasi "WargaJaga"?

d. Apakah anda memerlukan fitur yang memberikan riwayat tindakan kriminal di daerah tertentu/lokasi anda saat ini? Jika ya, apa informasi yang anda butuhkan terkait tindakan kriminal tersebut?

e. Aplikasi ini membutuhkan data diri anda yang dapat digunakan menjadi saksi ketika tindak kriminal diproses, apakah anda keberatan?

Untuk Anggota Aparat Kepolisian:

1. Mengidentifikasi profil narasumber

a. Siapakah nama lengkap, usia, dan pangkat/jabatan bapak?

b. Berapa lama bapak telah bertugas di kepolisian?

c. Apa tantangan utama yang bapak hadapi dalam mengumpulkan laporan kriminal dari masyarakat?

2. Mengidentifikasi Penggunaan dan Kebutuhan Aplikasi Teknologi

a. Apakah departemen bapak pernah menggunakan aplikasi teknologi untuk menerima laporan dari masyarakat?

Jika ya:

i. Aplikasi apa yang digunakan dan bagaimana pengalaman bapak dengan aplikasi tersebut?

Jika tidak:

- ii. Apakah bapak melihat potensi manfaat dari penggunaan aplikasi semacam itu?
 - b. Menurut bapak, fitur apa saja yang seharusnya ada dalam aplikasi pelaporan kriminal untuk mendukung tugas kepolisian?
 - c. Informasi apa saja yang bapak butuhkan untuk mempermudah pemrosesan tindakan kriminal yang dilaporkan warga sipil?
3. Mengidentifikasi Saran untuk Optimalisasi Aplikasi "WargaJaga"
- a. Bagaimana aplikasi seperti "WargaJaga" dapat membantu bapak dalam proses investigasi dan penanganan kasus?
 - b. Apakah ada saran untuk meningkatkan kerjasama antara masyarakat dan kepolisian melalui aplikasi ini?
 - c. Apabila terdapat fitur riwayat tindakan kriminal di suatu lokasi tertentu, apa saja informasi yang dapat diberikan kepolisian untuk masyarakat?

Tabel 3.1 Tabel Hasil Wawancara

Nama Responden	Kesimpulan Hasil Wawancara
Faishal	Faishal, 21 tahun, mahasiswa Ilmu Komputer UI, merasa tidak aman di keramaian kampus dan pernah menjadi korban tindakan kriminal, namun tidak melakukan pelaporan karena prosesnya sulit dan kurang akan transparansi. Aplikasi pelaporan yang baik mencakup penjagaan anonimitas pelapor dan peningkatan respon cepat terhadap pelaporan
Arief	Pak Arief, 46 tahun, karyawan dari Bekasi, pernah merasa tidak aman di lingkungan baru yang ramai. Meskipun belum menggunakan aplikasi pelaporan kriminal, dia pernah melaporkan langsung ke polisi. Proses pelaporan terkadang sulit karena harus mencari lokasi terdekat. Pak Arief menyarankan pelaporan <i>online</i> . Pak Arief melihat kebutuhan aplikasi seperti "WargaJaga" untuk pelaporan cepat dan harapan respon cepat. Pak Arief ingin fitur pelacakan hasil laporan dan informasi tingkat kriminalitas di daerah. Meskipun tidak keberatan memberikan data diri, Pak Arief lebih suka anonim.
Diani	Diani, 52 tahun, karyawan swasta yang tinggal di Jakarta Timur dan bekerja di Bintaro, sering merasa kurang aman ketika pulang pada malam hari menggunakan kendaraan umum atau ojek <i>online</i> . Ia belum mengetahui atau mencoba aplikasi pelaporan online sebelumnya, tetapi ia pernah melaporkan pengaduan kehilangan kendaraan ke kantor polisi. Proses yang cukup lama dan sulit (bolak-balik datang ke kantor polisi) membuatnya berharap ada aplikasi yang dapat membantu

	<p>langkah awal pelaporan tindakan kriminal dan dapat memberikan <i>feedback</i> mengenai jalannya proses penindakan kriminal ke pelapor, sehingga proses penindakan jadi lebih jelas dan lebih mudah. Menurutnya, penting juga sosialisasi mengenai aplikasi pelaporan tindakan kriminal secara <i>online</i> karena dapat membantu masyarakat dalam melakukan pelaporan tindak kriminal, baik untuk korban maupun saksi mata yang melihat. Diani membutuhkan fitur <i>auto-locate</i> dan <i>dropdown</i> berisi kriteria tindakan kriminal agar memudahkan proses pengisian informasi pelaporan, serta riwayat tindakan kriminal di suatu daerah. Selain itu, menurutnya aplikasi seperti "WargaJaga" harus <i>user-friendly</i> agar dapat dipakai seluruh kalangan, dan minim kendala. Menurut Diani, ia juga tidak keberatan untuk memberikan informasinya sebagai pelapor agar memudahkan kepolisian dalam mengecek laporan fiktif atau tidak dan karena terdapat undang-undang mengenai perlindungan konsumen.</p>
Puti Raissa	<p>Puti Raissa, seorang mahasiswa semester 4 yang tinggal di Beji, Depok, merupakan warga asli daerah tersebut dan merasa sangat nyaman dengan lingkungannya. Meskipun belum pernah menggunakan aplikasi pelaporan kriminal, dia pernah melaporkan tindakan kriminal langsung ke polisi, terutama ketika keluarganya tertipu oleh agen umroh. Puti menyarankan adanya perbaikan dalam respons polisi terhadap pelaporan kriminal, merasa bahwa mereka kurang tanggap. Dia melihat manfaat besar dalam penggunaan aplikasi pelaporan seperti "WargaJaga" jika dibuat secara khusus. Puti berharap aplikasi tersebut dapat memberikan proses pelaporan yang langsung, cepat, dan jelas. Dia juga menyarankan adanya fitur yang memudahkan orang awam untuk melapor serta fitur yang memberikan riwayat tindakan kriminal di daerah tertentu. Meskipun tidak keberatan memberikan data diri, Puti berpandangan bahwa hal tersebut perlu untuk mempercepat proses hukum.</p>
Yohanes Adi	<p>Yohanes Adi, 52 tahun, Kanit Binmas Polsek Tajurhalang, menghadapi tantangan dalam mengumpulkan laporan kriminal karena keterbatasan sarana komunikasi. Untuk mengatasi ini, departemennya menggunakan aplikasi seperti Facebook dan Instagram yang memungkinkan masyarakat melapor dan memudahkan polisi untuk bertindak cepat. Menurut Yohanes, aplikasi pelaporan kriminal idealnya harus mudah diakses dan memiliki fitur pengaduan yang terbuka untuk semua lapisan masyarakat. Informasi yang penting dalam menangani kasus meliputi ciri-ciri pelaku dan bukti visual seperti rekaman CCTV. Yohanes menekankan pentingnya partisipasi aktif masyarakat dalam aplikasi pelaporan untuk meningkatkan kerjasama dan mempercepat proses penyelidikan serta penyidikan kepolisian.</p>

3.3. User Persona

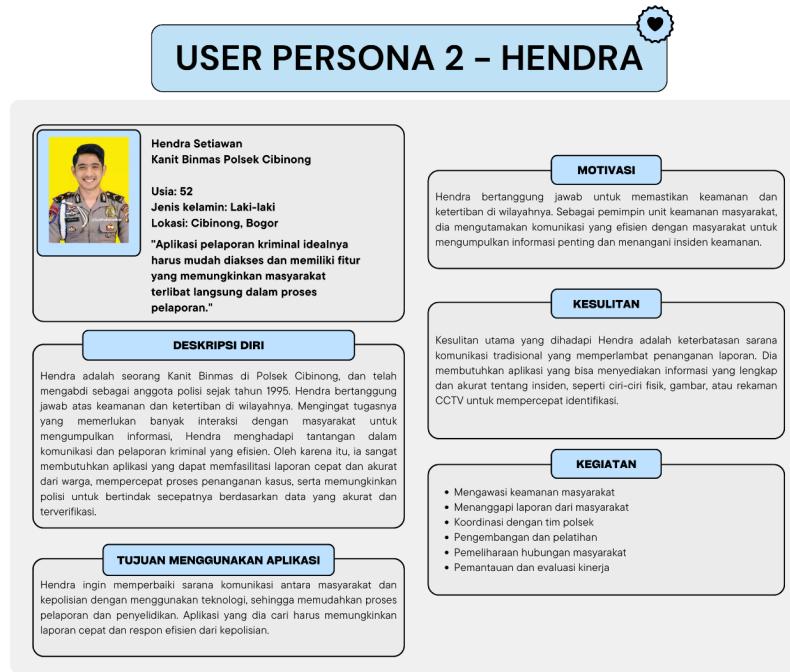
Setelah melakukan wawancara dengan dua tipe narasumber yaitu masyarakat sipil dan aparat kepolisian, kami akhirnya membuat dua user persona berdasarkan kedua tipe responden wawancara tersebut. User Persona yang pertama merupakan Luisa Wijayanto, seorang masyarakat sipil yang merupakan mahasiswi berumur 22 tahun yang mengambil jurusan Ilmu Komputer dan tinggal di Depok. Kegiatannya sehari-hari cukup padat, karena selain fokus pada bidang akademik, hari-harinya juga dihiasi dengan kegiatan non-akademik dari organisasi kampusnya yang membuat ia sering sekali pulang pada malam hari dari kampus. Oleh karena itu, ia membutuhkan aplikasi yang dapat membantunya merasa aman ketika pulang ke rumah di malam hari.

User persona yang kedua adalah Hendra Setiawan, seorang aparat kepolisian berumur 52 tahun yang menjabat sebagai Kanit Binmas di Polsek Cibinong, Bogor. Hendra bertanggung jawab atas keamanan dan ketertiban di wilayahnya, dengan menangani kasus tindakan kriminal yang terjadi di lingkungannya. Oleh karena itu, ia membutuhkan aplikasi yang dapat memfasilitasi pelaporan kriminal dengan cepat dan efisien.



The image shows a user persona card for Luisa. At the top, there is a circular icon with a heart and the text "USER PERSONA 1 – LUISA". Below this, there is a portrait of Luisa Wijayanto, a young woman with long brown hair, wearing a purple top. To the right of the portrait, her details are listed: Luisa Wijayanto, Mahasiswa Ilmu Komputer, Umur : 22 tahun, Jenis kelamin: Perempuan, Lokasi : Depok. A quote from her is: "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". The card is divided into several sections: "DESKRIPSI DIRI" (Description), "MOTIVASI" (Motivation), "KESULITAN" (Difficulty), "KEGIATAN" (Activities), and "TUJUAN MENGGUNAKAN APLIKASI" (Purpose of using the application). The "DESKRIPSI DIRI" section describes Luisa as a 22-year-old female student in Computer Science at UI, who uses a motorbike to travel between campus and home. The "MOTIVASI" section notes that Luisa's busy schedule and frequent late-night returns from campus make her feel unsafe. The "KESULITAN" section highlights the difficulty of reporting crimes due to the time-consuming process of visiting the police station. The "KEGIATAN" section lists her daily schedule, including classes and club meetings. The "TUJUAN MENGGUNAKAN APLIKASI" section states that Luisa wants an app that makes her feel safe during her commute and at night.

Gambar 3.3 User Persona Masyarakat Sipil - Luisa



Gambar 3.4 User Persona Aparat Kepolisian - Hendra

4. Perancangan Desain Alternatif

4.1. User Journey Mapping

Pada bagian ini, kami akhirnya memilih untuk melanjutkan pengembangan desain aplikasi WargaJaga dengan hanya fokus pada satu user persona, yaitu Luisa, sebagai masyarakat sipil. Berikut adalah penjelasan lengkap mengenai user persona dari Luisa :

Luisa Wijayanto, seorang mahasiswa berusia 22 tahun dari jurusan Ilmu Komputer di Universitas Indonesia, tinggal di Depok dan memiliki kehidupan kampus yang sangat aktif. Dengan jadwal yang padat, ia sering kali harus berpindah-pindah tempat untuk mengikuti berbagai kegiatan kampus, seperti kuliah, rapat organisasi, dan kegiatan sosial. Namun, keamanan menjadi perhatian utama bagi Luisa, terutama setelah beberapa insiden kriminal yang terjadi di sekitar kampus dan pengalamannya sendiri kehilangan dompet di mushola. Kekhawatiran ini bertambah saat ia harus pulang malam hari melalui jalanan yang sepi, yang membuatnya merasa rawan mengalami tindakan kriminal.

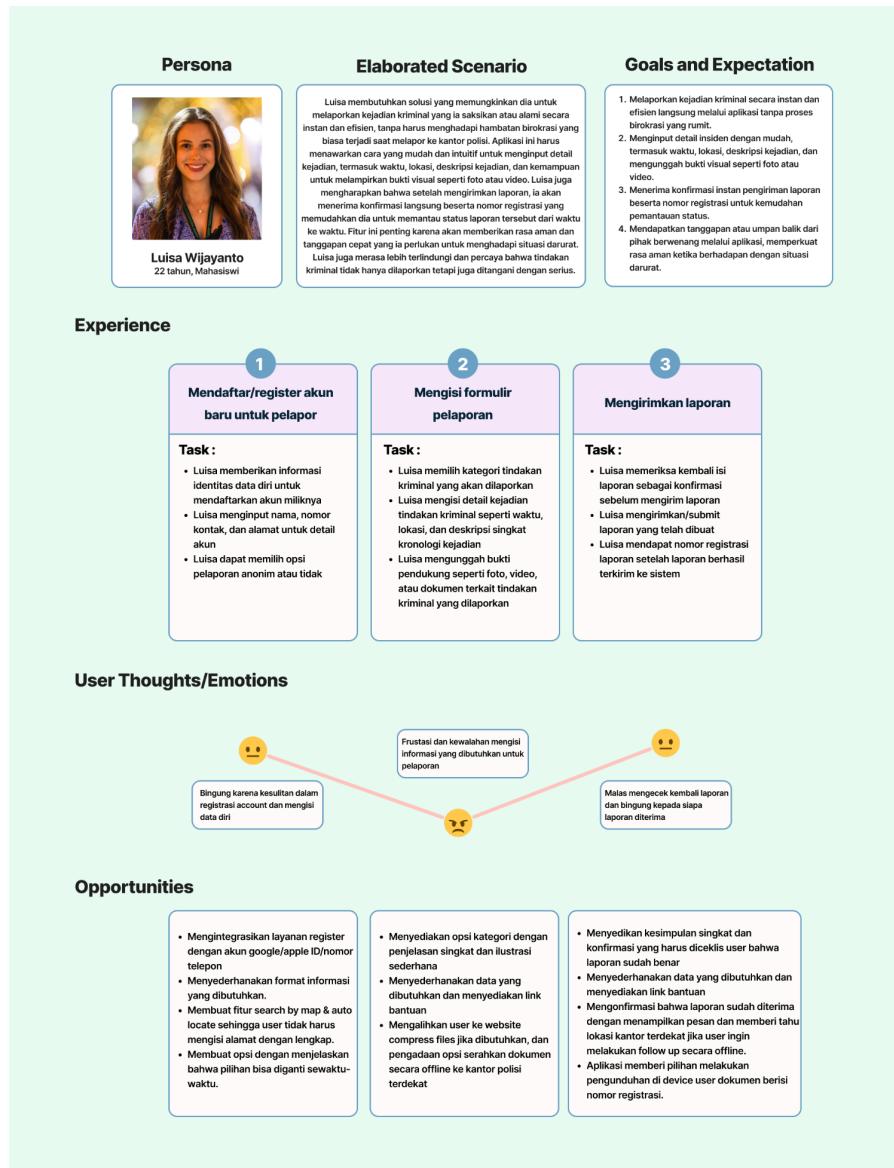
Walaupun Luisa pernah mengalami insiden kehilangan dompet ketika di kampus, tetapi karena pelapor perlu datang ke kantor polisi untuk melaporkan suatu tindak kriminal, Luisa merasa proses tersebut cukup bertele-tele dan rumit. Sehingga, Luisa membutuhkan aplikasi untuk melaporkan tindakan kriminal yang dialami atau disaksikan olehnya secara *online* melalui

ponsel yang ia miliki, sehingga laporan bisa cepat tersampaikan, tidak perlu repot-repot datang ke kantor polisi. Selain itu, ia juga membutuhkan aplikasi dengan antarmuka yang *user-friendly*, sehingga ia bisa dengan mudah menemukan fitur untuk membuat laporan baru, mengisi detail insiden yang ia saksikan, melampirkan foto yang ia ambil, dan mengirimkan laporan tersebut melalui aplikasi. Ia juga ingin menerima konfirmasi pengiriman laporan dan dapat menggunakan aplikasi untuk mengecek status laporan tersebut nantinya.

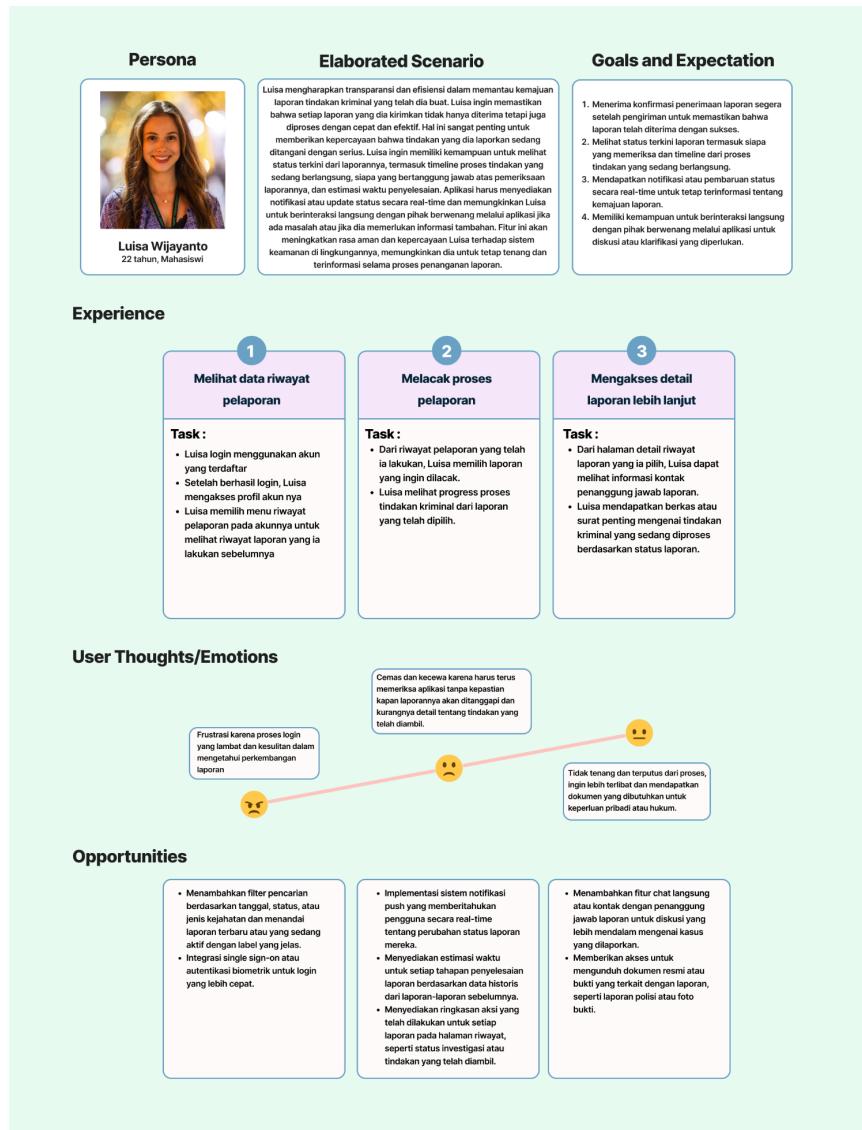
Kesibukan Luisa sehari-hari membuat Luisa sering pulang malam hari, membuat Luisa butuh meningkatkan kewaspadaannya agar dapat merasa aman ketika berpergian, sehingga ia juga membutuhkan fitur yang memungkinkan penggunanya untuk melihat riwayat kejadian tindakan kriminal yang telah dilaporkan oleh pengguna lain. Luisa ingin bisa melihat detail mengenai kejadian tindak kriminal yang terdapat di suatu lokasi, beserta detailnya seperti waktu jenis kejahatan, ciri-ciri pelaku, dan deskripsi singkat kejadian. Luisa juga ingin bisa lebih mudah mencari riwayat kejadian tindak kriminal dengan menggunakan parameter seperti jenis kejahatan, waktu, atau lokasi ketika mencari informasi mengenai riwayat tindakan kriminal di suatu daerah.



Gambar 3.5 User Journey Canvas Task Analysis 1



Gambar 3.6 User Journey Canvas Task Analysis 2



Gambar 3.7 User Journey Canvas Task Analysis 3

4.2. Task Analysis

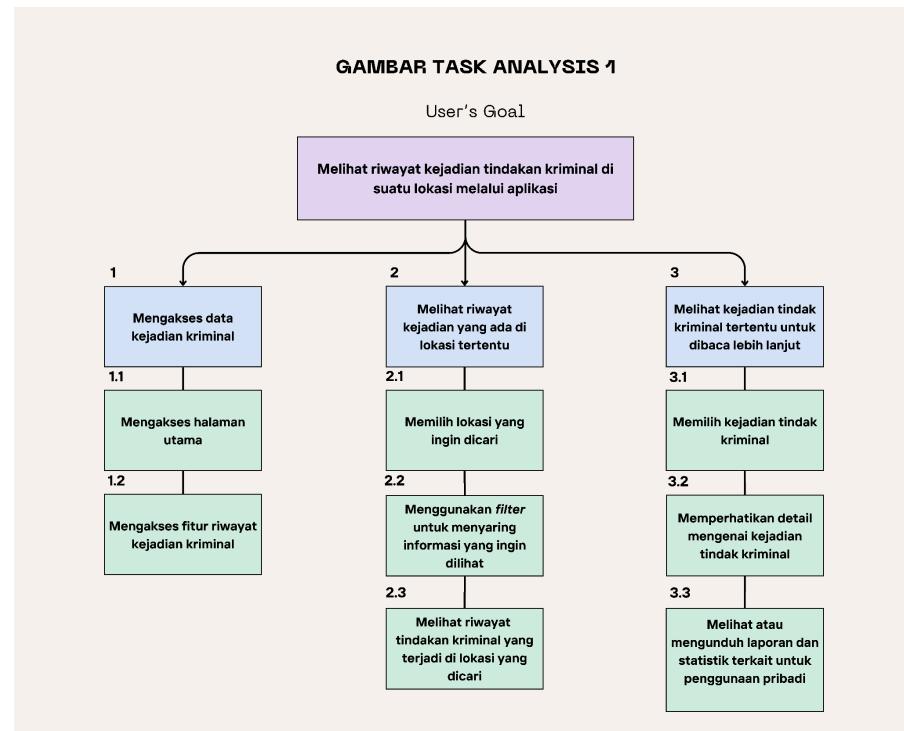
Aplikasi WargaJaga akan memiliki 3 fitur utama, yaitu Melihat Riwayat Kejadian Tindak Kriminal di Suatu Lokasi, Membuat Pelaporan atas Tindakan Kriminal melalui aplikasi, dan Melihat Progress Laporan Tindakan Kriminal yang telah dilaporkan melalui aplikasi. Oleh karena itu, untuk Task Analysis akan dibagi menjadi 3 fitur.

Task Analysis 1 / Fitur 1

Melihat riwayat kejadian tindakan kriminal di suatu lokasi melalui aplikasi

User Goals

Luisa ingin mengakses riwayat kejadian tindakan kriminal di berbagai lokasi melalui sebuah aplikasi yang mudah diakses, aman, dan memberikan informasi yang transparan. Keinginan ini berdasarkan kebutuhan untuk meningkatkan kesadaran dan keamanan dirinya tidak hanya di lingkungan kampus tetapi juga di tempat-tempat umum yang ia kunjungi seperti jalur perjalanan, area tempat tinggal, dan lokasi-lokasi umum lainnya, apalagi pada malam hari yang lebih rawan terjadi kejahatan. Dengan adanya akses data ini, Luisa dapat mengambil tindakan pencegahan yang tepat dan merencanakan rute perjalanan yang lebih aman, sehingga dapat meningkatkan rasa aman bagi dirinya.



Gambar 4.1 Task Analysis Fitur 1

User Journey

Step 1 : Mengakses data kejadian kriminal

Tabel 4.1 User Journey Mengakses data kejadian kriminal

No	Kesulitan/kebutuhan baru	User's Thoughts / Emotion (jika ada atau bisa diidentifikasi)	Peluang solusi yang mungkin diterapkan (Opportunity)
1	Kebutuhan akan navigasi yang intuitif untuk menemukan informasi kejadian kriminal.	Cemas tidak dapat segera mengakses informasi keamanan.	Desain antarmuka yang bersih dan navigasi yang lebih intuitif.

Step 2 : Melihat riwayat kejadian yang ada di lokasi tertentu

Tabel 4.2 User Journey Melihat riwayat kejadian yang ada di lokasi tertentu

No	Kesulitan/kebutuhan baru	<i>User's Thoughts / Emotion</i> (jika ada atau bisa diidentifikasi)	Peluang solusi yang mungkin diterapkan (<i>Opportunity</i>)
1	Membutuhkan fitur pencarian lokasi yang lebih canggih.	Frustrasi saat kesulitan menemukan lokasi tertentu.	Implementasi fitur pencarian dan filter lanjutan dalam aplikasi.
2	Ingin opsi penyaringan data berdasarkan jenis kejadian atau tingkat urgensi.	Kekhawatiran tidak mendapatkan informasi yang relevan tepat waktu.	Pembuatan peta interaktif untuk pencarian lokasi intuitif.
3	Kesulitan memahami data tanpa ringkasan yang tepat.	Kewalahan dengan banyaknya data dan kurangnya ringkasan yang jelas.	Integrasi visualisasi data dan alat analitik untuk pemahaman yang lebih baik.

Step 3 : Melihat kejadian tindak kriminal Tertentu untuk dibaca lebih lanjut

Tabel 4.3 User Journey Melihat kejadian tindak kriminal tertentu untuk dibaca lebih lanjut

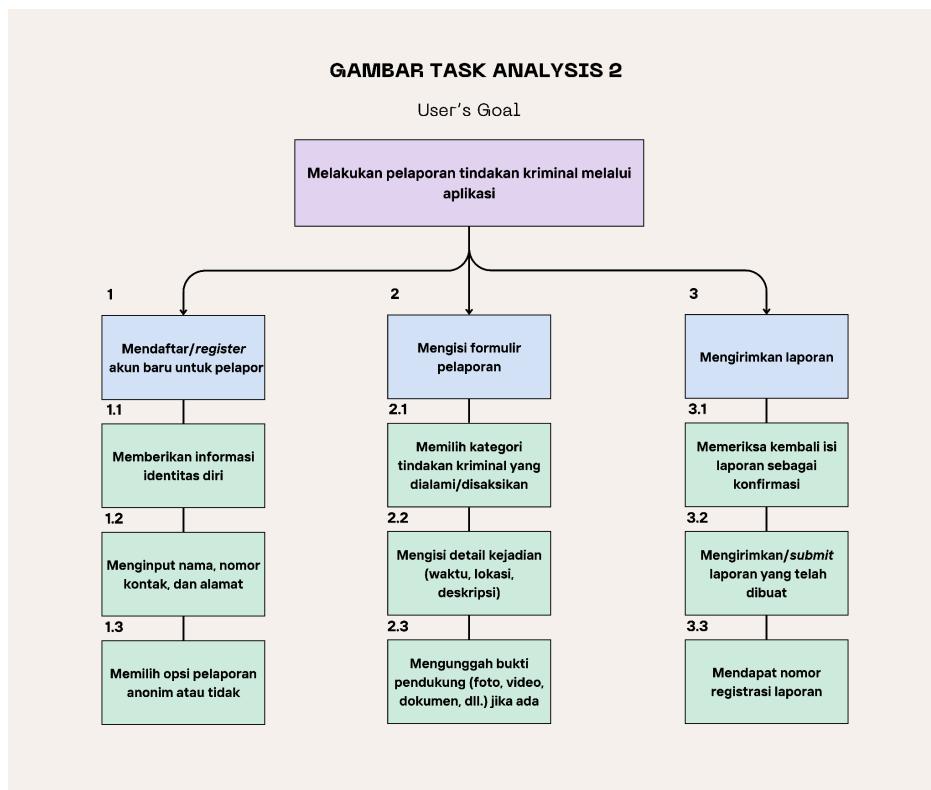
No	Kesulitan/kebutuhan baru	<i>User's Thoughts / Emotion</i> (jika ada atau bisa diidentifikasi)	Peluang solusi yang mungkin diterapkan (<i>Opportunity</i>)
1	Detail insiden yang disediakan mungkin tidak cukup lengkap.	Kepuasan ketika dapat mengakses informasi rinci tentang insiden.	Memperkaya konten laporan dengan informasi multimedia.

Task Analysis 2 / Fitur 2

Membuat pelaporan atas tindakan kriminal melalui aplikasi

User Goals

Luisa membutuhkan sebuah solusi yang memungkinkan dia untuk melaporkan kejadian kriminal yang ia saksikan atau alami secara instan dan efisien, tanpa harus menghadapi hambatan birokrasi yang biasa terjadi saat melapor ke kantor polisi. Aplikasi ini harus menawarkan cara yang mudah dan intuitif untuk menginput detail kejadian, termasuk waktu, lokasi, deskripsi kejadian, dan kemampuan untuk melampirkan bukti visual seperti foto atau video. Luisa juga mengharapkan bahwa setelah mengirimkan laporan, ia akan menerima konfirmasi langsung yang memudahkan dia untuk memantau status laporan tersebut dari waktu ke waktu. Fitur ini sangat penting bagi Luisa karena akan memberikan rasa aman dan tanggapan cepat yang ia perlukan untuk menghadapi situasi darurat, terutama mengingat kesibukannya dan risiko yang meningkat saat ia bepergian di malam hari. Dengan cara ini, Luisa dapat merasa lebih terlindungi dan percaya bahwa tindakan kriminal tidak hanya dilaporkan tetapi juga ditangani dengan serius, meningkatkan kepercayaan pada sistem keamanan yang mendukungnya di kampus dan di lingkungan sekitarnya.



Gambar 4.2 Task Analysis Fitur 2

User Journey

Step 1 : Mendaftar/register akun baru untuk pelapor

Tabel 4.4 User Journey Mendaftar/register akun baru untuk pelapor

No	Kesulitan/kebutuhan baru	User's Thoughts / Emotion (jika ada atau bisa diidentifikasi)	Peluang solusi yang mungkin diterapkan (Opportunity)
1	Kesulitan dalam proses register/login	Bingung, frustrasi	Mengintegrasikan layanan register dengan akun google/apple ID/nomor telepon
2.	Kesulitan mengisi informasi diri	Frustrasi, malas	Menyederhanakan format informasi yang dibutuhkan.
3	Ribet mengisi nama, kontak, dan alamat	Malas	Membuat fitur search by map dan auto-locate sehingga user tidak harus mengisi alamat dengan lengkap.
4	Takut tidak bisa mengganti opsi anonim	Bingung	Membuat opsi dengan menjelaskan bahwa pilihan bisa diganti sewaktu-waktu.

Step 2 : Mengisi formulir pelaporan

Tabel 4.5 User Journey Mengisi formulir pelaporan

No	Kesulitan/kebutuhan baru	User's Thoughts / Emotion (jika ada atau bisa diidentifikasi)	Peluang solusi yang mungkin diterapkan (Opportunity)
1	Tidak yakin dengan kategori tindakan kriminal yang harus dipilih	Bingung	Menyediakan opsi kategori dengan penjelasan singkat dan ilustrasi sederhana
2	Kewalahan mengisi informasi yang dibutuhkan untuk pelaporan	Frustrasi, malas	Menyederhanakan data yang dibutuhkan dan menyediakan <i>link</i> bantuan
3	Kesulitan dalam mengunggah dokumen (ukuran <i>file</i> terlalu besar, internet tidak memadai, dll)	Frustrasi, kecewa	Mengalihkan <i>user</i> ke <i>website compress files</i> jika dibutuhkan, dan pengadaan opsi serahkan dokumen secara <i>offline</i> ke kantor polisi terdekat

Step 3 : Mengirimkan laporan

Tabel 4.6 User Journey Mengirimkan laporan

No	Kesulitan/kebutuhan baru	User's Thoughts / Emotion (jika ada atau bisa diidentifikasi)	Peluang solusi yang mungkin diterapkan (Opportunity)
1	Malas untuk mengecek kembali laporan	Malas	Menyediakan kesimpulan singkat yang terdiri atas pilihan yang sudah dibuat <i>user</i> dan menyediakan konfirmasi yang harus diceklis <i>user</i> bahwa laporan sudah benar
2	Bingung kepada siapa laporan telah diterima	Bingung	Mengkonfirmasi bahwa laporan sudah diterima dengan menampilkan pesan dan memberi tahu lokasi kantor terdekat jika <i>user</i> ingin melakukan <i>follow up</i> secara offline.

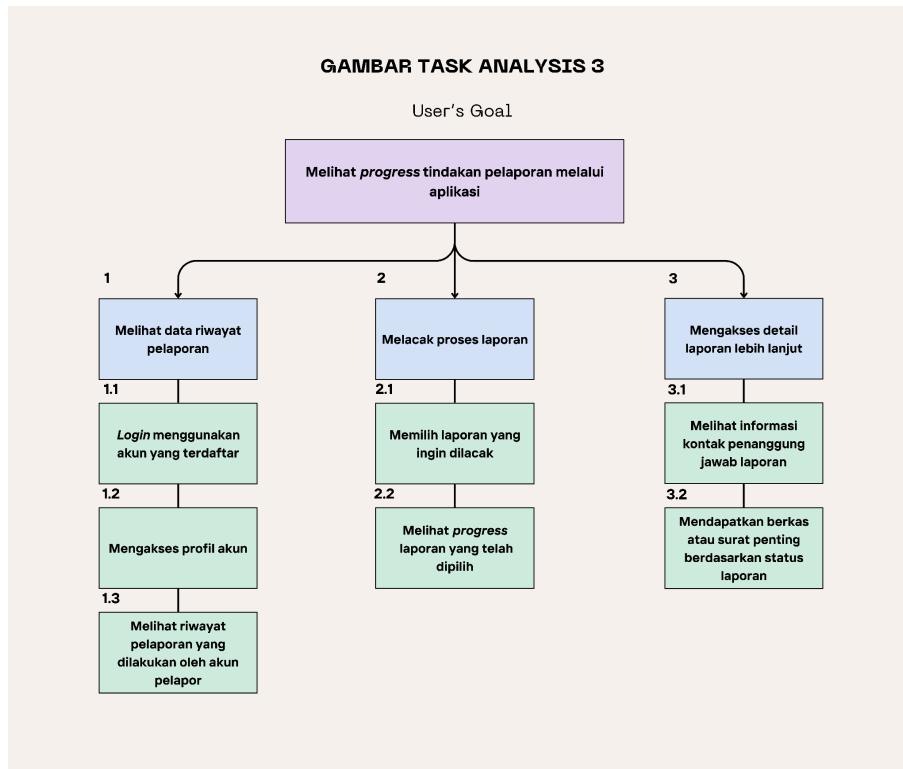
Task Analysis 3 / Fitur 3

Melihat progress tindakan pelaporan melalui aplikasi

User Goals

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 jika ada masalah atau jika dia memerlukan informasi tambahan. 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.



Gambar 4.3 Task Analysis Fitur 3

User Journey

Step 1 : Melihat data riwayat pelaporan

Tabel 4.7 User Journey Melihat data riwayat pelaporan

No	Kesulitan/kebutuhan baru	User's Thoughts / Emotion (jika ada atau bisa diidentifikasi)	Peluang solusi yang mungkin diterapkan (Opportunity)
1.	Kesulitan dalam mengidentifikasi status terkini laporan dari sekian banyak riwayat yang ada.	Sedikit frustrasi karena tidak dapat dengan cepat mengetahui perkembangan laporan terakhirnya.	Menambahkan <i>filter</i> pencarian berdasarkan tanggal, status, atau jenis kejahatan dan menandai laporan terbaru atau yang sedang aktif dengan label yang jelas.
2.	Kebutuhan akan proses <i>login</i> yang lebih cepat dan aman.	Frustrasi dengan proses <i>login</i> yang lambat.	Integrasi <i>single sign-on</i> atau autentikasi biometrik untuk login yang lebih cepat.

Step 2 : Melacak proses pelaporan

Tabel 4.8 User Journey Melacak proses pelaporan

No	Kesulitan/kebutuhan baru	User's Thoughts / Emotion (jika ada atau bisa diidentifikasi)	Peluang solusi yang mungkin diterapkan (Opportunity)
1.	Tidak adanya notifikasi otomatis saat status laporan berubah.	Cemas, merasa harus terus memeriksa aplikasi	Implementasi sistem notifikasi <i>push</i> yang memberitahukan pengguna secara <i>real-time</i> tentang perubahan status laporan mereka.
2.	Proses pelaporan terasa lambat dan tidak ada indikasi waktu penyelesaian.	Tidak sabar dan cemas karena tidak tahu kapan laporannya akan ditanggapi.	Menyediakan estimasi waktu untuk setiap tahapan penyelesaian laporan berdasarkan data historis dari laporan-laporan sebelumnya.
3	Informasi dalam riwayat pelaporan tidak cukup detail.	Kecewa dan ingin mendapatkan lebih banyak detail tentang tindakan yang telah diambil	Menyediakan ringkasan aksi yang telah dilakukan untuk setiap laporan pada halaman riwayat, seperti status investigasi atau tindakan yang telah diambil.

Step 3 : Mengakses detail laporan lebih lanjut

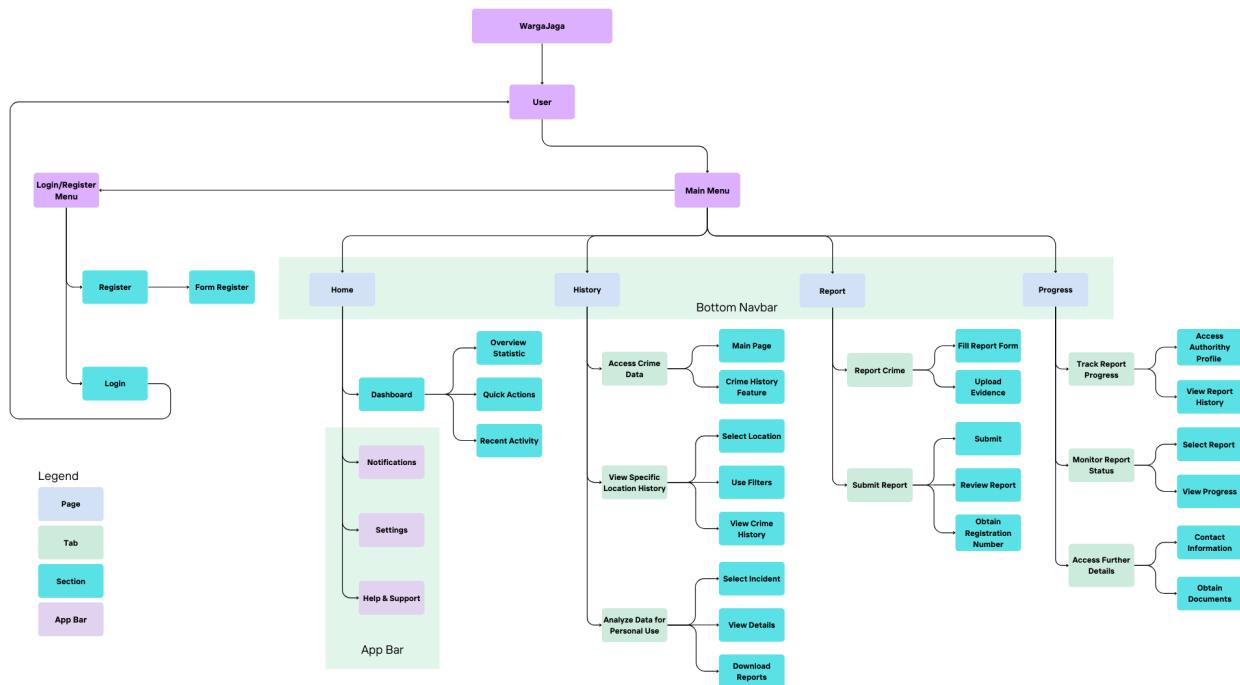
Tabel 4.9 User Journey Mengakses detail laporan lebih lanjut

No	Kesulitan/kebutuhan baru	User's Thoughts / Emotion (jika ada atau bisa diidentifikasi)	Peluang solusi yang mungkin diterapkan (Opportunity)
1.	Tidak dapat menghubungi penanggung jawab laporan secara langsung untuk mendapatkan informasi lebih lanjut.	Merasa terputus dan ingin lebih terlibat dalam proses penyelesaian laporannya.	Menambahkan fitur chat langsung atau kontak dengan penanggung jawab laporan untuk diskusi yang lebih mendalam mengenai kasus yang dilaporkan.
2.	Kesulitan dalam mendapatkan dokumen atau bukti yang berkaitan dengan laporan.	Merasa tidak tenang karena tidak memiliki dokumen yang dibutuhkan untuk keperluan pribadi atau hukum.	Memberikan akses untuk mengunduh dokumen resmi atau bukti yang terkait dengan laporan, seperti laporan polisi atau foto bukti.

5. Information Architecture dan Prototyping

Setelah menyusun *Value Proposition Canvas*, mengadakan wawancara dengan calon pengguna, membuat persona, melakukan *User Journey Mapping*, dan melakukan *Task Analysis*, bab ini akan menjelaskan *Information Architecture*, *Wireframe* atau *Low Fidelity Design*, dan *High Fidelity Design* dari aplikasi WargaJaga berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dilakukan sebelumnya.

5.1. Information Architecture



a. Login / Register (Page)

Pada halaman Login / Register, pengguna akan disambut dengan dua pilihan utama, yaitu.

- Login (Section)

Section ini ditujukan untuk pengguna yang sudah terdaftar. Mereka akan diminta untuk memasukkan alamat email atau nama pengguna dan kata sandi untuk masuk ke dalam aplikasi. Setelah berhasil masuk, pengguna akan diarahkan ke halaman Home.

- Register (Section)

Section ini memungkinkan pengguna baru untuk mendaftarkan diri. Pengguna akan diarahkan ke formulir pendaftaran yang meminta informasi pribadi seperti

nama lengkap, alamat email, nomor telepon, dan kata sandi yang diinginkan. Setelah mengisi formulir, pengguna akan melakukan verifikasi OTP yang dikirim melalui SMS ke nomor telepon atau e-mail yang telah didaftarkan. Selanjutnya, pengguna harus memverifikasi akunnya dengan mengunggah foto kartu tanda penduduk (KTP) sesuai panduan yang ada di aplikasi. Setelah itu, pengguna diarahkan pada halaman selanjutnya yaitu halaman "Menunggu verifikasi" dan apabila akun pengguna dengan kartu identitas telah ter-verifikasi, maka pengguna akan diarahkan ke page "Berhasil mendaftarkan akun" dan pengguna akan diarahkan ke *homepage*.

b. Home (Page)

Halaman Home berfungsi sebagai pusat navigasi utama aplikasi dengan beberapa elemen penting.

1) Dashboard (Section)

Section Dashboard adalah area utama dalam aplikasi yang menyediakan akses langsung/shortcuts ke berbagai fitur penting. Bagian ini adalah titik awal bagi pengguna setelah berhasil masuk, dan dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan efisien. Elemen dalam Dashboard untuk mempermudah pengguna yaitu.

- Overview Statistic: Menampilkan statistik ringkas tentang aktivitas pengguna dalam aplikasi, seperti jumlah laporan yang telah dibuat, jumlah laporan yang sedang diproses, dan jumlah laporan yang telah diselesaikan.
- Quick Actions: Menyediakan akses cepat ke aksi-aksi yang sering digunakan, seperti Buat Laporan Baru, Lihat Riwayat Laporan, dan Perbarui Laporan Terkini, dan Progress Laporan.
- Recent Activity: Menunjukkan aktivitas terbaru pengguna, termasuk laporan yang baru saja dikirimkan atau diperbarui.

2) Notifications (App Bar)

Fitur Notifications akan ditampilkan pada App Bar dan berperan penting dalam menjaga pengguna tetap terinformasi tentang perkembangan terbaru yang berkaitan dengan laporan atau pembaruan keamanan dari aplikasi. Desain App Bar harus memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengakses dan melihat notifikasi mereka.

3) Settings (App Bar)

Section Settings pada App Bar memberikan pengguna kemampuan untuk mengatur dan menyesuaikan pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi. Pengguna dapat mengubah kata sandi, mengatur privasi akun, menyesuaikan preferensi notifikasi, dan mengelola informasi pribadi lainnya. Section ini harus menyediakan navigasi yang intuitif ke berbagai pengaturan.

4) Help & Support (App Bar)

Fitur Help & Support pada App Bar menyediakan bantuan kepada pengguna yang mengalami kesulitan atau memiliki pertanyaan seputar penggunaan aplikasi. Section ini harus mencakup FAQ, panduan pengguna, dan informasi kontak untuk dukungan teknis. Desain harus memudahkan pengguna untuk menemukan jawaban atas pertanyaan mereka atau untuk mendapatkan bantuan lebih lanjut.

c. History (Page)

Halaman History memungkinkan pengguna untuk mengakses dan menganalisis riwayat kejadian kriminal melalui berbagai section dan tab.

1) Access Crime Data (Tab)

Tab Access Crime Data adalah titik awal bagi pengguna untuk mendapatkan wawasan tentang kejadian kriminal yang telah tercatat dalam aplikasi. Desain tab ini harus memudahkan pengguna untuk mengakses dan memahami data yang disajikan.

- Main Page (Section)

Section Main Page menyajikan ringkasan dari data kejadian kriminal yang tersedia dan memberikan opsi untuk melakukan pencarian lebih lanjut. Section ini dirancang untuk memberikan gambaran umum yang cepat dan efisien tentang situasi keamanan di berbagai lokasi.

- Crime History Feature (Section)

Section Crime History Feature memungkinkan pengguna untuk melihat daftar riwayat kejadian kriminal yang telah terjadi, memberikan gambaran umum tentang pola kejahatan di berbagai lokasi. Pengguna dapat melihat frekuensi, jenis, dan hasil dari kejadian kriminal yang telah dilaporkan.

2) View Specific Location History (Tab)

Tab View Specific Location History memungkinkan pengguna untuk melihat riwayat kejadian kriminal berdasarkan lokasi tertentu yang dipilih. Pengguna dapat memilih lokasi spesifik, seperti lingkungan tempat tinggal atau area umum lainnya, untuk melihat riwayat kejadian kriminal yang terjadi di sana.

- Select Location (Section)

Section Select Location memungkinkan pengguna untuk memilih lokasi spesifik yang ingin mereka telusuri riwayat kejahatannya. Pilihan ini dapat berdasarkan alamat, kode pos, atau landmark tertentu yang memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan area yang mereka pedulikan.

- Use Filters (Section)

Section Use Filters membantu pengguna untuk menyaring informasi berdasarkan kriteria tertentu, seperti jenis kejahatan, tanggal, atau waktu

kejadian. Ini memungkinkan pengguna untuk mendapatkan informasi yang lebih spesifik dan relevan dengan kebutuhan mereka.

- View Crime History (Section)

Section View Crime History memungkinkan pengguna untuk melihat riwayat tindakan kriminal yang terjadi di suatu lokasi, setelah memilih lokasi dan menerapkan filter yang diinginkan.

3) Analyze Data for Personal Use (Tab)

Tab Analyze Data for Personal Use memungkinkan pengguna untuk memilih insiden kriminal tertentu untuk dianalisis lebih lanjut, melihat detail insiden yang dipilih, dan mengunduh laporan serta statistik terkait.

- Select Incident (Section)

Section Select Incident memungkinkan pengguna untuk memilih insiden kriminal tertentu dari daftar yang tersedia untuk dianalisis lebih lanjut. Pilihan ini memungkinkan pengguna untuk mendalami insiden yang mungkin memiliki dampak pribadi atau profesional terhadap mereka.

- View Details (Section)

Section View Details memberikan detail lebih mendalam tentang insiden yang dipilih, termasuk deskripsi, waktu, dan lokasi kejadian. Informasi ini penting untuk memahami konteks dan konsekuensi dari kejadian kriminal tersebut.

- Download Reports (Section)

Section Download Reports memungkinkan pengguna untuk mengunduh laporan dan statistik terkait kejadian kriminal untuk keperluan dokumentasi atau analisis pribadi. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan informasi penting dan menggunakan untuk tujuan penelitian, keamanan pribadi, atau kebutuhan hukum.

d. Report (Page)

Halaman Report memudahkan pengguna dalam melaporkan tindakan kriminal. Proses ini terdiri dari beberapa langkah yang memastikan informasi yang diberikan akurat dan lengkap, serta memungkinkan pengguna untuk menyertakan bukti yang mendukung laporan mereka.

1) Report Crime (Tab)

Tab Report Crime adalah langkah awal dalam proses pelaporan kejahatan. Pengguna akan dihadapkan pada formulir yang harus diisi untuk melaporkan kejadian kriminal yang mereka saksikan atau alami.

- Fill Report Form (Section)

Section Fill Report Form meminta pengguna untuk mengisi formulir pelaporan yang mencakup detail penting seperti jenis kejahatan, waktu dan tanggal kejadian, lokasi kejadian, dan deskripsi kejadian. Section ini dirancang untuk mengumpulkan semua informasi relevan yang dibutuhkan untuk proses investigasi lebih lanjut.

- Upload Evidence (Section)

Section Upload Evidence memungkinkan pengguna, setelah mengisi formulir, untuk mengunggah bukti yang mendukung laporan mereka. Bukti ini bisa berupa foto, video, dokumen, atau rekaman audio yang berkaitan dengan kejadian yang dilaporkan.

2) Submit Report (Tab)

Tab Submit Report mengarahkan pengguna ke tahap pengiriman laporan setelah formulir diisi dan bukti diunggah.

- Review Report (Section)

Section Review Report memberikan pengguna kesempatan untuk memeriksa kembali semua informasi yang telah dimasukkan sebelum laporan dikirimkan. Ini memungkinkan pengguna untuk memastikan bahwa semua data yang diberikan akurat dan lengkap.

- Submit (Section)

Section Submit memungkinkan pengguna untuk mengirimkan laporan mereka setelah memastikan bahwa semua informasi sudah benar. Pengguna akan menekan tombol submit yang akan mengirimkan laporan ke sistem database kepolisian untuk ditindaklanjuti.

e. Progress (Page)

Halaman Progress memudahkan pengguna dalam melacak progres laporan dan memberikan transparansi tindakan kriminal yang telah mereka buat. Page ini menyediakan berbagai Tab dan Section yang memungkinkan pengguna untuk mendapatkan informasi terkini mengenai status laporan mereka, serta mengakses detail lebih lanjut yang berkaitan dengan penanganan laporan tersebut.

1) Track Report Progress (Tab)

Tab Track Report Progress memungkinkan pengguna untuk melacak kemajuan laporan yang telah mereka kirimkan, memberikan gambaran umum tentang proses yang sedang berlangsung.

- Access Authority Profile (Section)

Section Access Authority Profile memungkinkan pengguna untuk mengakses profil akun polisi yang menangani laporan mereka. Profil ini mungkin mencakup informasi seperti nama, pangkat, dan unit kepolisian

yang bertanggung jawab, memperkuat rasa kepercayaan terhadap proses penanganan laporan.

- View Report History (Section)

Section View Report History menyediakan pengguna dengan akses ke daftar laporan yang telah dikirimkan, termasuk tanggal pengiriman dan status terkini dari masing-masing laporan, memudahkan pengguna untuk melacak dan mengelola laporan yang telah mereka buat.

2) Monitor Report Status (Tab)

Tab Monitor Report Status memberikan kemampuan kepada pengguna untuk memantau status terkini dari laporan yang telah mereka buat.

- Select Report (Section)

Section Select Report memungkinkan pengguna untuk memilih laporan tertentu dari daftar laporan yang telah mereka kirimkan, memfokuskan pada laporan spesifik yang ingin mereka lacak progresnya.

- View Progress (Section)

Section View Progress memungkinkan pengguna untuk melihat progress laporan yang telah mereka pilih. Informasi ini mungkin mencakup status terkini dari laporan, seperti Diterima, Dalam Proses Investigasi, atau Selesai, memberikan gambaran jelas kepada pengguna tentang sejauh mana laporan mereka telah ditangani.

3) Access Further Details (Tab)

Tab Access Further Details memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi lebih lanjut yang berkaitan dengan laporan mereka.

- Contact Information (Section)

Section Contact Information memungkinkan pengguna untuk melihat informasi kontak penanggung jawab laporan, termasuk nomor telepon atau alamat email, memudahkan pengguna untuk berkomunikasi langsung dengan pihak kepolisian yang menangani laporan mereka jika diperlukan.

- Obtain Documents (Section)

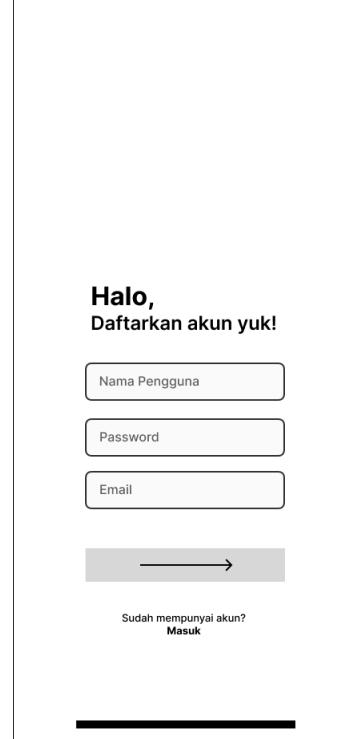
Section Obtain Documents memungkinkan pengguna untuk mendapatkan berkas atau surat penting yang berkaitan dengan status laporan mereka, termasuk dokumen resmi seperti surat keterangan polisi atau dokumen lain yang diperlukan untuk proses hukum lebih lanjut.

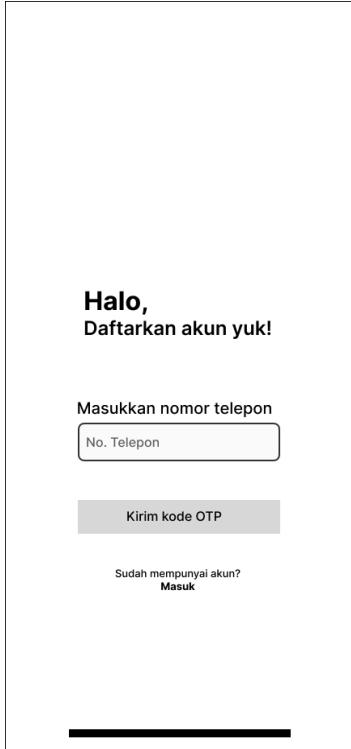
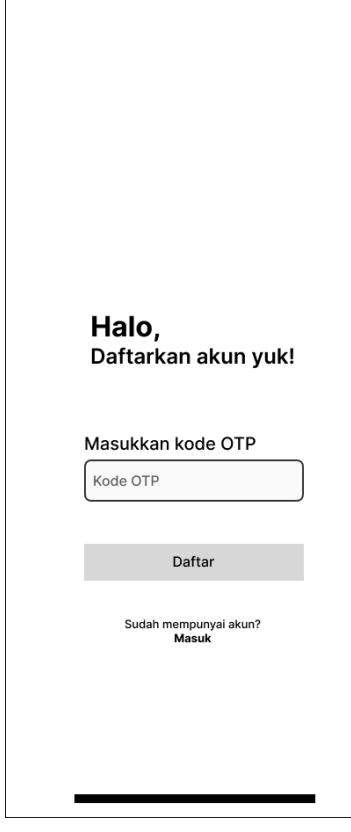
5.2. Prototype: Wireframe / Low Fidelity Design

Wireframe adalah konsep atau cetak biru desain dari aplikasi yang akan dibuat. Pembuatan wireframe harus mengacu pada sitemap atau struktur menu yang telah disusun sebelumnya. Fungsi dari wireframe adalah untuk menggambarkan alur kerja dari suatu tugas atau fitur, serta menampilkan informasi yang perlu disajikan pada setiap halaman. Wireframe

biasanya tidak memprioritaskan estetika atau keindahan visual, karena aspek visual tersebut akan ditangani pada tahap high fidelity design.

REGISTER/LOG IN

Wireframe	Penjelasan (Informasi dan Task)
 <p>The wireframe shows a registration form with three input fields: 'Nama Pengguna', 'Password', and 'Email'. Below the fields is a large grey arrow pointing right. At the bottom, it asks 'Sudah mempunyai akun?' with a 'Masuk' link.</p>	Pengguna akan diarahkan untuk membuat akun baru di halaman register dengan mendaftarkan nama, email dan membuat password. Jika pengguna sudah mempunyai akun, pengguna dapat men-klik tulisan masuk dibawah yang akan mengantarkan pengguna ke halaman log in.

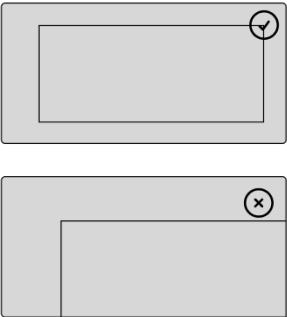
	<p>Pengguna akan diinstruksikan untuk memasukkan nomor telepon untuk pengiriman kode OTP</p>
	<p>Setelah mendapat kode OTP, pengguna harus memasukkan kode OTP tersebut dan menekan tombol daftar untuk selesai melakukan proses pendaftaran.</p>

The image shows a mobile application's login screen. At the top, there is a message in bold: "Halo,
Masuk ke akun, yuk!". Below this are two input fields: "Nama Pengguna/email" and "Password". A large grey button labeled "Masuk" is centered below the password field. At the bottom left, there is a link: "Belum mempunyai akun?
[Daftar](#)". The entire interface is contained within a white rectangular frame.

Di halaman Log In, pengguna dapat langsung memasukkan nama pengguna atau email yang sebelumnya sudah didaftarkan dan password yang sesuai untuk menggunakan aplikasi. Jika pengguna belum mempunyai akun, pengguna dapat men-klik tulisan daftar untuk kemudian diarahkan ke halaman Register.

Verifikasi Kartu Tanda Penduduk (KTP) Pemilih

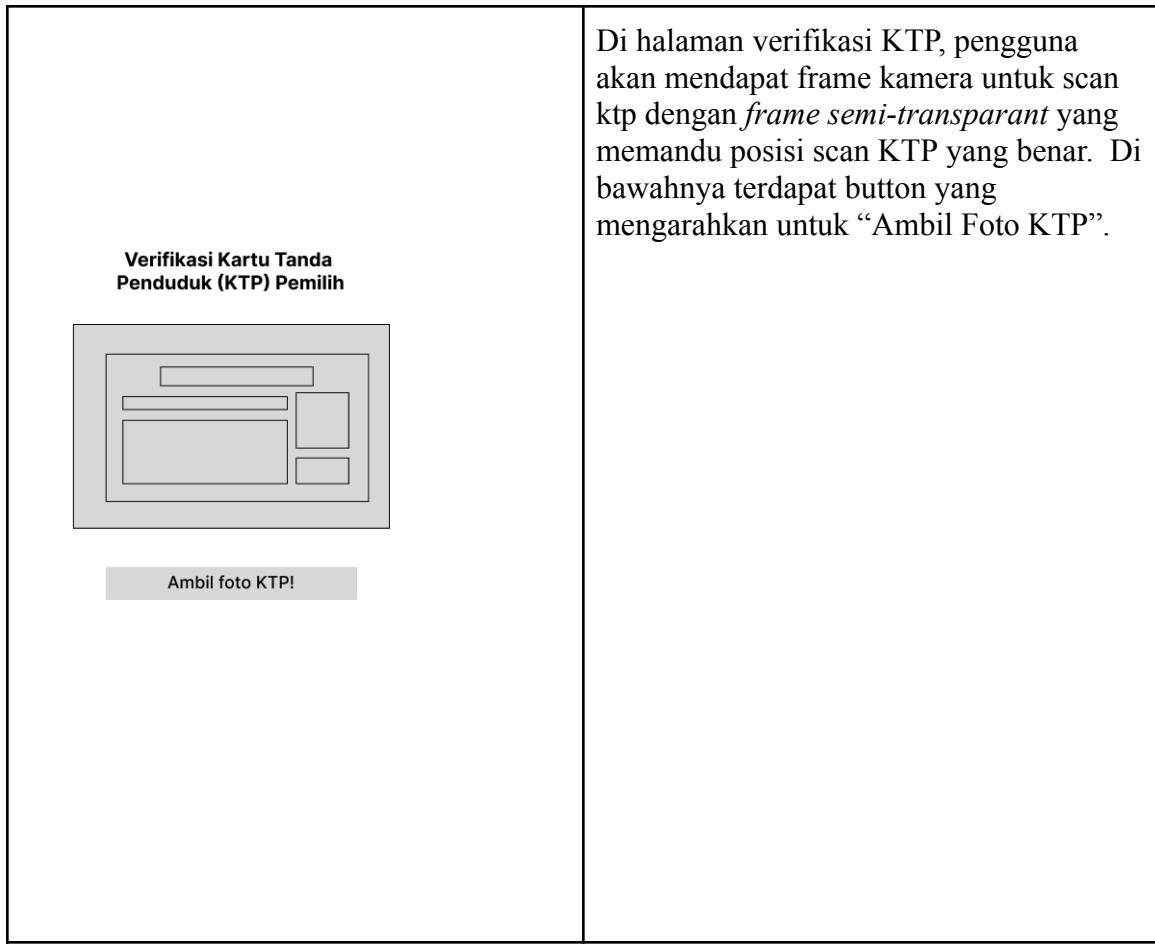
Contoh foto kartu tanda identitas yang benar



1. Pastikan foto jelas, tidak blur, foto diri dan tanda tangan jelas
2. Pastikan foto tidak terpotong atau tertutupi
3. Kartu identitas masih berlaku
4. Pastikan kartu identitasmu asli dan bukan hasil scan/fotocopy
5. Ikuti panduan foto kartu identitas yang ada

OK, Ambil foto KTP!

Di halaman informasi verifikasi KTP, pengguna akan mendapat panduan mengenai bagaimana scan KTP yang benar beserta ketentuan-ketentuan yang diharuskan. Di bawahnya terdapat button yang mengarahkan untuk “Ambil Foto KTP”.



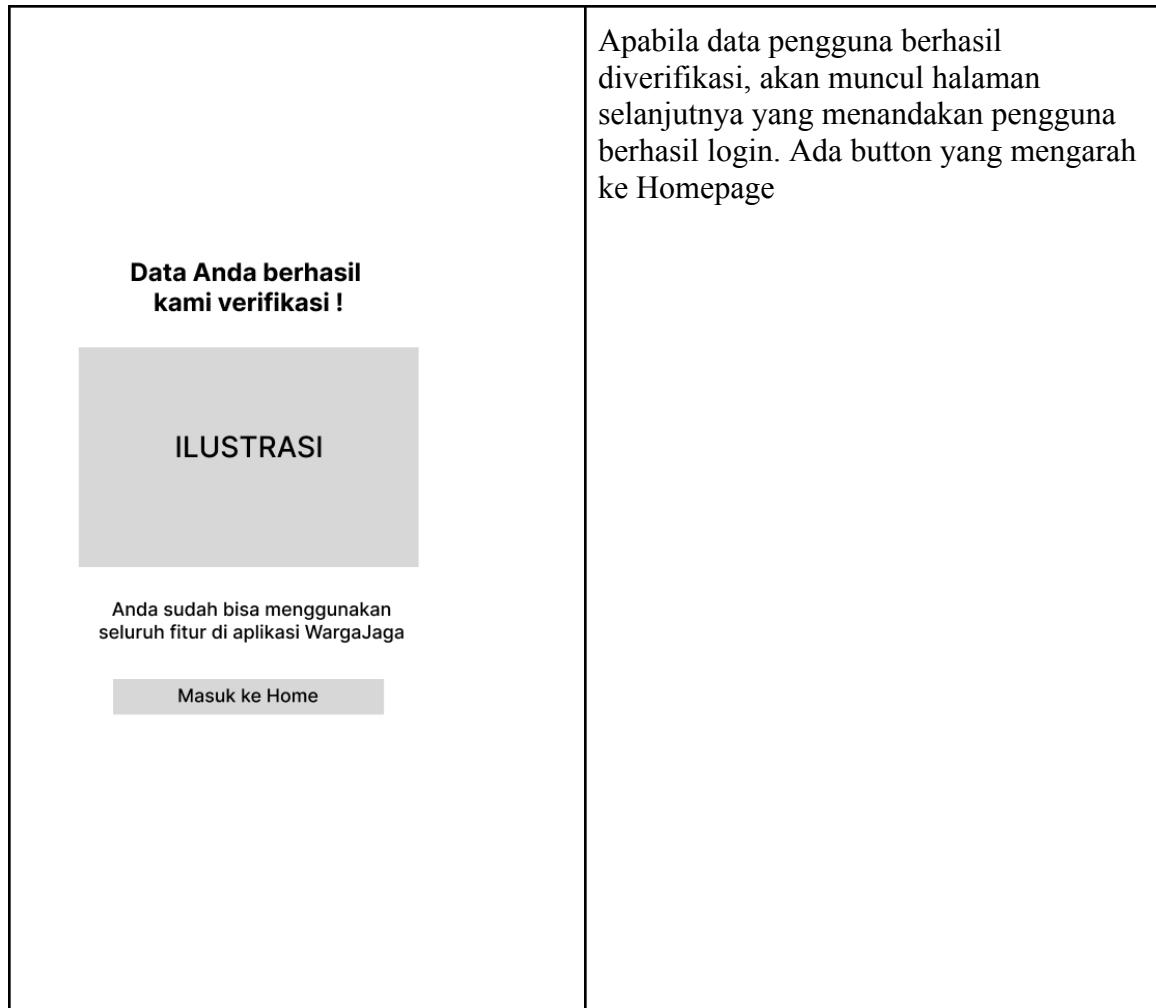
**Verifikasi Informasi
Sesuai Kartu Tanda Penduduk (KTP)**

Pada halaman ini, informasi mengenai pengguna ditampilkan dalam bentuk input text dan dapat diedit, informasi ini berasal dari hasil scan KTP dan perlu diverifikasi pengguna sebelum lanjut ke tahap selanjutnya menggunakan button “Lanjut”

Halaman ini menunjukkan bahwa data yang diinput sedang dalam tahap verifikasi

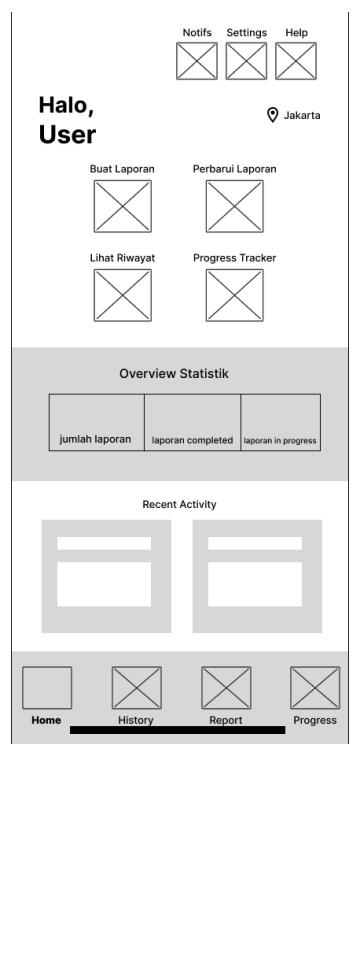
Terimakasih!
Data Anda sedang kami verifikasi

ILUSTRASI



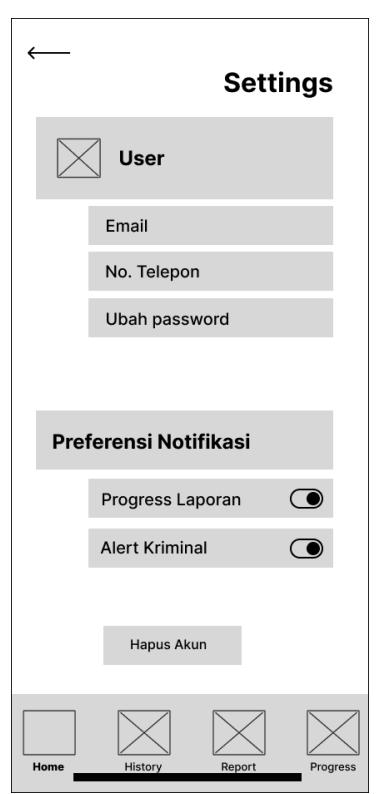
HOME

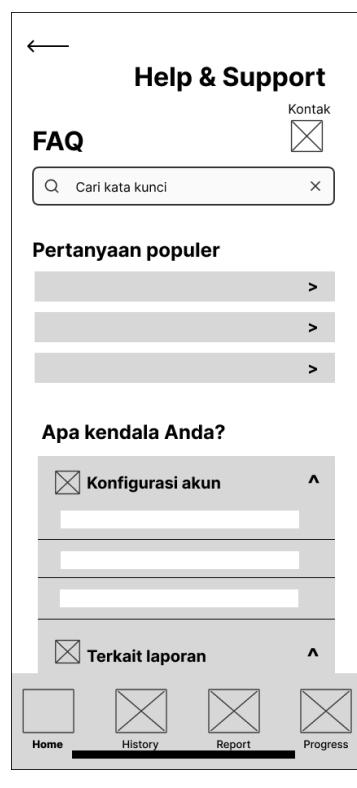
Wireframe	Penjelasan (Informasi dan Task)
-----------	---------------------------------

	<p>Pada halaman Home yang merupakan halaman yang pertama kali pengguna lihat saat berhasil masuk ke aplikasi, pengguna dapat langsung mengakses <i>overview</i> ringkasan jumlah laporan yang mereka punya. Pengguna bisa melihat laporan yang sedang diproses dan laporan yang telah selesai diproses.</p> <p>Selain itu, terdapat <i>quick actions</i> yang langsung mengarahkan pengguna untuk membuat laporan, melihat riwayat lengkap laporan mereka, perbarui/mengedit laporan, dan progress tracker.</p> <p>Di halaman ini juga terdapat <i>recent activity</i> yaitu misalnya pengguna terakhir men-submit laporan apa dalam bentuk <i>carousel card</i>.</p> <p>Di bagian <i>navbar</i>, ada tombol Home, History, Report dan Progress.</p> <p>Di bagian atas <i>app bar</i>, ada notifs, settings, dan help</p>
--	---

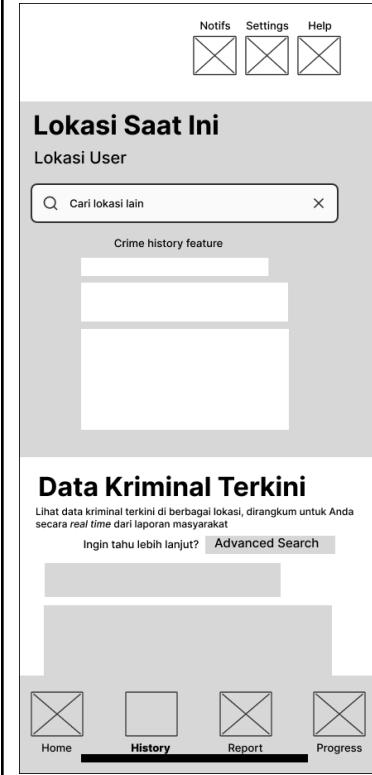
APP BAR

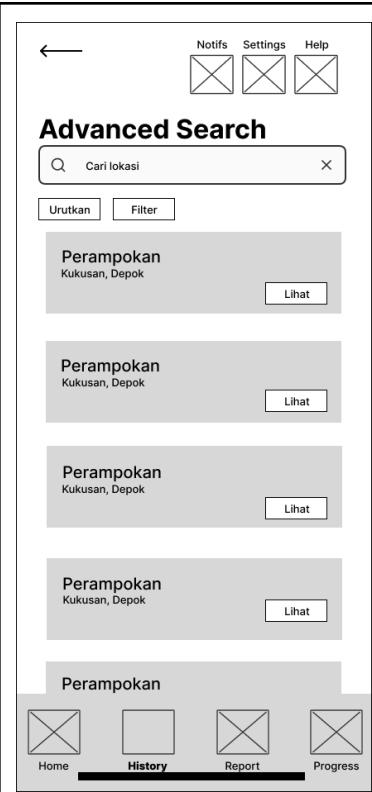
Wireframe	Penjelasan (Informasi dan Task)
-----------	---------------------------------

	<p>Pada halaman <i>notifs</i>, pengguna dapat melihat pemberitahuan mengenai aktivitas mereka didalam aplikasi.</p> <p>Pembagian notifikasi dibagi menjadi hari ini, kemarin, dan lampau yang termasuk tanggal lebih lama dari kemarin.</p>
	<p>Pada halaman <i>settings</i>, pengguna dapat melihat pengaturan mengenai akun mereka seperti email, no telepon yang terdaftar, serta mengganti password mereka.</p> <p>Selain itu, pengguna juga bisa mengatur notifikasi sesuai preferensi mereka, dengan <i>default</i> notifikasi mengenai setiap progress laporan berjalan dan alert tentang kriminal di lokasi mereka menyala.</p> <p>Terdapat juga pilihan untuk menghapus akun.</p>

	<p>Pada halaman Help & Support, pengguna dapat langsung mengkontak bantuan lebih lanjut dengan men-klik ikon di atas kanan.</p> <p>Kemudian terdapat section FAQ dimana pengguna bisa mencari sendiri kendala mereka, atau melihat bagian pertanyaan populer.</p> <p>Selain itu, pengguna juga dapat men-browse sendiri kendala mereka di pilihan spesifik pertanyaan.</p>
	<p>Saat pengguna men-klik salah satu pertanyaan tersebut, pengguna akan terhubung ke halaman penjelasan yang berisi solusi lebih lanjut mengenai kendala yang mereka alami.</p> <p>Namun, jika pengguna masih merasa kebingungan atau masih ada kendala, pengguna dapat menghubungi kontak dengan men-klik Hubungi kami. Setelah button di-klik maka akan redirect ke aplikasi “Phone” di ponsel pengguna dan otomatis menelepon call-center WargaJaga.</p>

HISTORY

Wireframe	Penjelasan (Informasi dan Task)
 <p>The wireframe illustrates the 'History' page layout. At the top, there are three icons for Notifications, Settings, and Help. Below this is a header section titled 'Lokasi Saat Ini' (Current Location) which includes a search bar labeled 'Cari lokasi lain'. The main content area is titled 'Data Kriminal Terkini' (Recent Criminal Data) and contains a sub-instruction 'Lihat data kriminal terkini di berbagai lokasi, dirangkum untuk Anda secara real time dari laporan masyarakat'. It features a link 'Ingin tahu lebih lanjut? Advanced Search'. At the bottom of the page are four navigation icons: Home, History (which is highlighted with a black bar), Report, and Progress.</p>	<p>Pada halaman history, pengguna akan langsung tersaji dengan ringkasan kegiatan kriminal di lokasi mereka saat ini. Pengguna juga bisa mendapat ringkasan di lokasi lain dengan mencari lokasi tersebut.</p> <p>Selain itu, pengguna akan mendapat data kriminal terkini berdasarkan laporan dan data yang dimiliki aplikasi. Pengguna bisa men-scroll untuk membaca lebih lanjut tentang data kriminal tersebut. Namun, jika pengguna ingin mencari data dengan lebih spesifik, pengguna harus beralih ke fitur <i>advanced search</i>.</p>



Pada fitur ini, pengguna bisa mendapat hasil yang diinginkan dengan mencari lokasi dan mem-filter data yang ingin didapatkan.

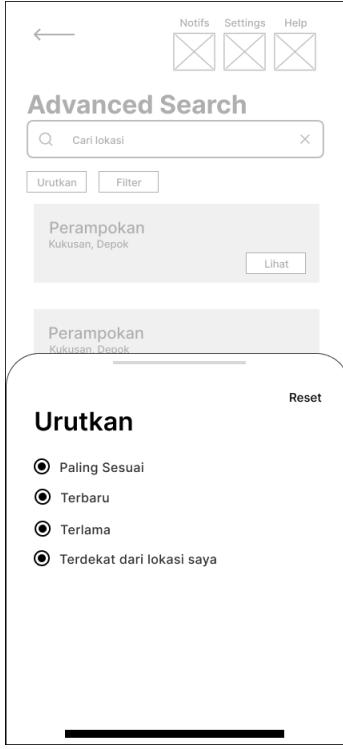
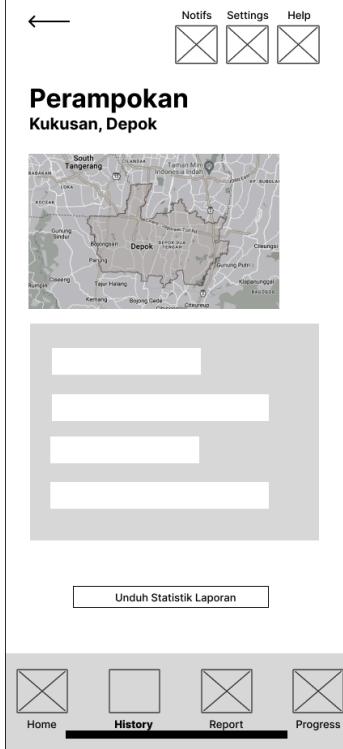
Pengguna juga bisa men-klik tiap kegiatan kriminal tersebut untuk membaca statistik laporannya.

Filter yang bisa dijalankan oleh pengguna adalah jenis kegiatan, yang bisa langsung di-klik atau mencari jenis kegiatan lain yang tidak tersedia di *quick click* dengan pencarian.

Filter lain adalah melalui tanggal yang bisa langsung dicari.

Kemudian fitur terakhir adalah waktu kejadian kriminal yang dapat dipilih sesuai pilihan pengguna.

Pengguna dapat mereset semua filter tersebut.

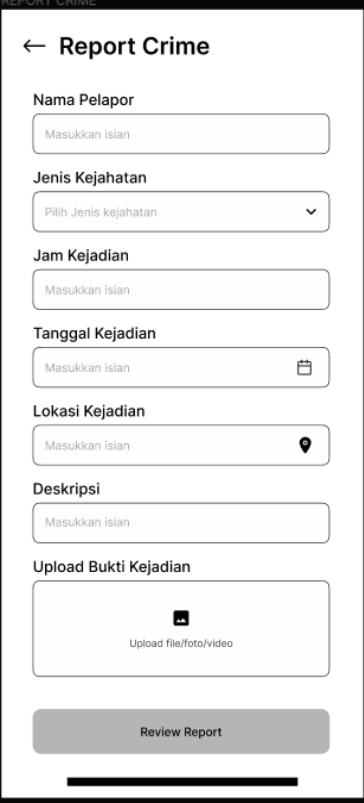
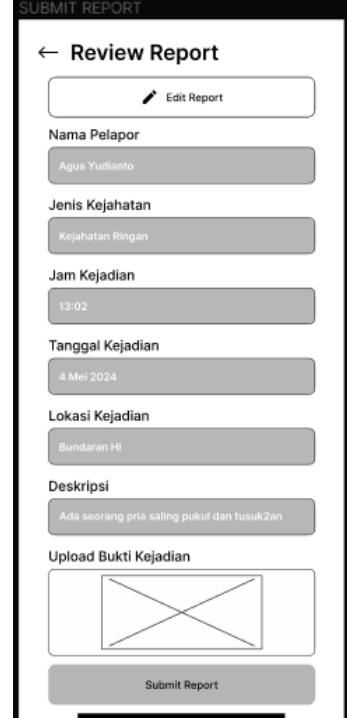
 <p>The screenshot shows the 'Advanced Search' interface. At the top, there are three icons for Notifications, Settings, and Help. Below that is a search bar with a placeholder 'Cari lokasi'. Underneath the search bar are two buttons: 'Urutkan' (Sort) and 'Filter'. A list of locations is displayed, with 'Perampokan Kukusan, Depok' currently selected. A 'Lihat' (View) button is next to it. A modal window titled 'Urutkan' (Sort) is open, listing four sorting options: 'Paling Sesuai' (Most Suitable), 'Terbaru' (Newest), 'Terlama' (Oldest), and 'Terdekat dari lokasi saya' (Closest to my location). The 'Reset' button is at the top right of the modal.</p>	<p>Pengguna juga bisa mengurutkan bagaimana data ditampilkan sesuai preferensi mereka.</p>
 <p>The screenshot shows a detailed view of a crime location. At the top, there are three icons for Notifications, Settings, and Help. The title 'Perampokan Kukusan, Depok' is displayed. Below the title is a map showing the location in South Tangerang, Indonesia. Below the map are several grayed-out fields, likely containing detailed information about the crime. At the bottom, there is a button labeled 'Unduh Statistik Laporan' (Download Report Statistics). At the very bottom, there is a navigation bar with four items: 'Home' (selected), 'History' (highlighted with a black bar), 'Report', and 'Progress'.</p>	<p>Pengguna yang sudah men-klik salah satu data tersebut akan diantarkan ke halaman detail mengenai kegiatan kriminal tersebut yang berisi lokasi, deskripsi kegiatan, jenis kegiatan, dan lain-lain.</p>

The wireframe illustrates a mobile application interface. At the top, there is a header with three icons: Notifications, Settings, and Help. Below the header, the title "Perampukan" and the location "Kukusan, Depok" are displayed, along with a map of the area. A central modal dialog box is shown with the title "Unduh Statistik Laporan?" and the message "Statistik laporan akan terunduh di perangkat anda sebagai File PDF". It contains two buttons: "Ya" (Yes) and "Tidak" (No). Below the modal is a button labeled "Unduh Statistik Laporan". At the bottom of the screen, there is a navigation bar with four items: Home, History, Report, and Progress. The "History" item is highlighted with a grey background.

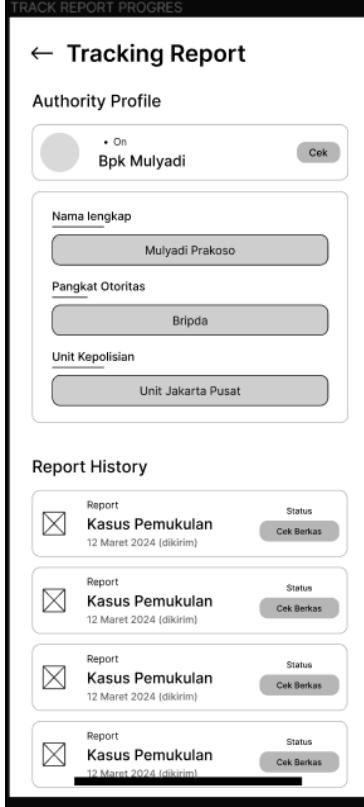
Jika pengguna men-klik tombol unduh statistik laporan, akan muncul *pop up* berikut yang jika pengguna men-klik Ya akan otomatis mengunduh laporan tersebut di perangkat pengguna.

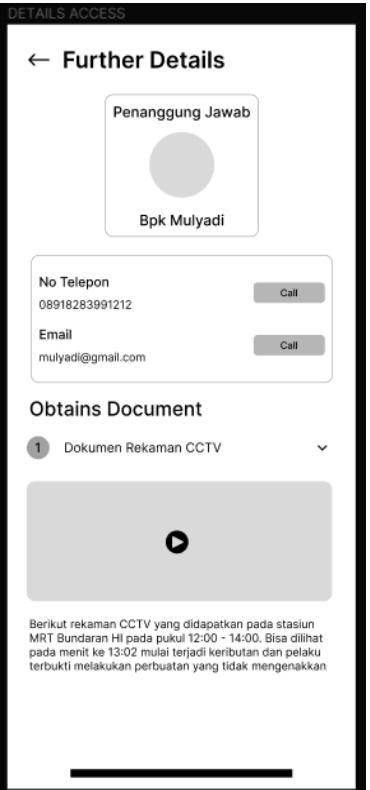
REPORT

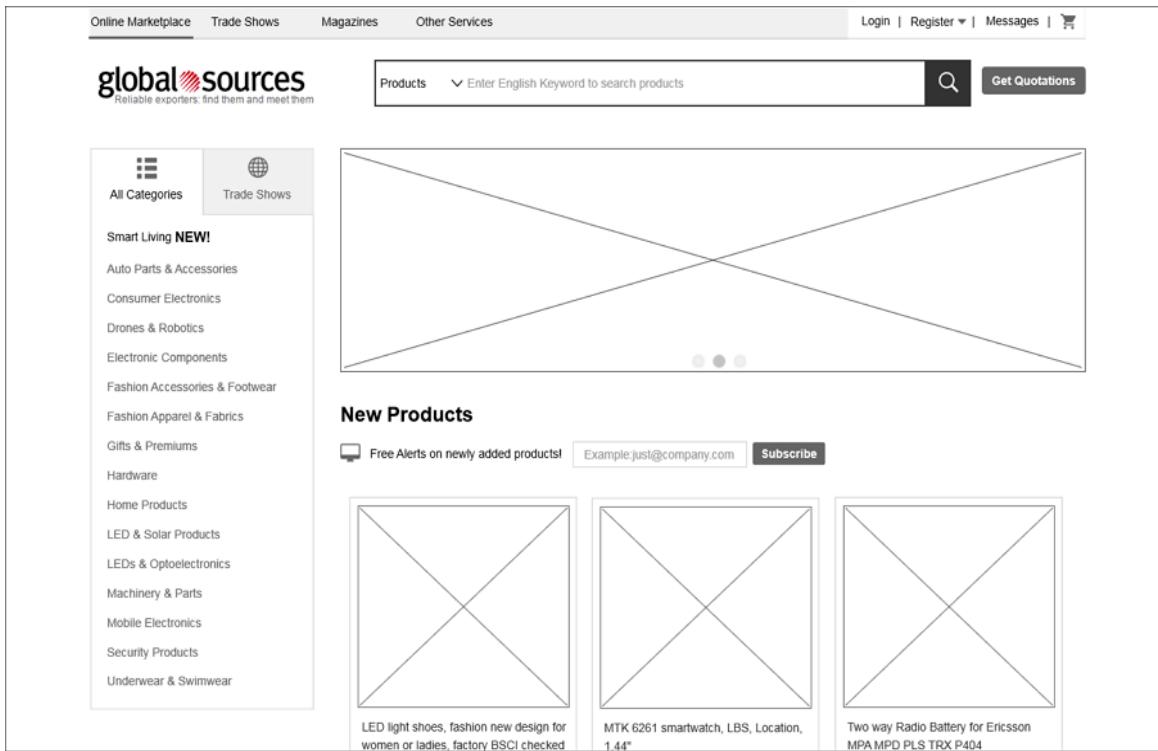
Wireframe	Penjelasan(Informasi dan Task)
-----------	--------------------------------

	<p>Pada halaman Report Crime, pengguna akan menemukan formulir yang dapat diisi untuk melaporkan kejahatan. Formulir ini mencakup beberapa informasi penting, seperti nama pelapor, jenis kejahatan yang dapat dipilih melalui dropdown menu, jam dan tanggal kejadian yang dapat dipilih melalui kalender interaktif, lokasi kejadian, deskripsi kejadian, dan kemungkinan untuk mengunggah bukti kejadian. Setelah mengisi formulir, pengguna dapat menekan tombol "Review Report" untuk mengirimkan laporan kejahatan tersebut.</p>
	<p>Pada halaman Submit Report, pengguna yang telah mengirimkan laporan kejahatan dapat melakukan review dan mengedit informasi yang telah diisi sebelumnya. Pengguna dapat melakukan hal ini dengan menekan tombol "Edit Report" atau tombol "Back" untuk kembali ke halaman sebelumnya. Setelah mengedit atau memastikan bahwa formulir telah lengkap dan sesuai, pengguna dapat menekan tombol "Submit Report" untuk melanjutkan. Setelah itu, pengguna akan diarahkan ke halaman progress.</p>

PROGRESS

Wireframe	Penjelasan(Informasi dan Task)
 <p>The wireframe displays the 'TRACK REPORT PROGRES' interface. At the top, there's a back arrow labeled '← Tracking Report'. Below it is the 'Authority Profile' section, which includes a placeholder for a profile picture with the text 'On Bpk Mulyadi' and a 'Cek' button. Underneath are three input fields: 'Nama lengkap' (Mulyadi Prakoso), 'Pangkat Otoritas' (Bripda), and 'Unit Kepolisian' (Unit Jakarta Pusat). The bottom section is titled 'Report History' and lists four entries, each with a checkbox, the report title 'Kasus Pemukulan', the date '12 Maret 2024 (dikirim)', and a 'Status Cek Berkas' button.</p>	<p>Pada halaman Track Report Progress, terdapat section Authority Profile yang menampilkan detail lengkap pihak kepolisian yang menangani laporan pengguna. Informasi yang ditampilkan meliputi nama lengkap, pangkat, dan unit kepolisian dari pihak yang bertanggung jawab atas penanganan laporan tersebut. Selanjutnya, terdapat bagian Report History yang memungkinkan pengguna melihat riwayat laporan yang telah mereka kirim sebelumnya. Bagian ini mencakup informasi tentang status laporan dan sejauh mana laporan telah diproses oleh pihak kepolisian. Dengan melihat riwayat ini, pengguna dapat mengikuti perkembangan laporan mereka dari waktu ke waktu.</p>

	<p>Ketika pengguna mengklik salah satu laporan dalam Report History, mereka akan diarahkan ke halaman Monitor Report Status. Di halaman ini, pengguna dapat melihat atau memeriksa sejauh mana berkas laporan telah ditangani oleh pihak kepolisian. Hal ini mencakup detail lengkap tentang pembuatan laporan sehingga pengguna dapat mengingat kembali laporan yang telah mereka buat sebelumnya.</p>
	<p>Pada halaman Access Further Detail, terdapat dua bagian utama. Pertama, terdapat bagian Further Details dimana pengguna dapat melihat pembaruan tentang laporan dari pihak kepolisian. Di bagian ini, pengguna juga dapat menemukan informasi kontak, seperti nomor telepon dan email, dari pihak yang menangani kasus laporan pengguna.</p> <p>Kedua, terdapat bagian Obtains Document yang berisi dokumen pendukung yang telah dikumpulkan oleh pihak kepolisian, seperti rekaman CCTV dan dokumen lainnya. Bagian ini membantu pengguna memperoleh informasi tambahan yang mungkin diperlukan dalam penanganan kasus laporan mereka.</p>



5.3. Prototype: High Fidelity Design

AUTENTIKASI

High Fidelity Design	Deskripsi Singkat
----------------------	-------------------

Halo,
Daftarkan akun yuk!

Nama Lengkap (Sesuai KTP)

No. Telepon

Email

Masukkan Password

Daftar Akun

Sudah mempunyai akun?
Masuk

Kami menambahkan input field untuk no-telepon dan menambahkan keterangan pada button yaitu “Daftar Akun”. Selain itu, kami menambahkan icon pada input. Kami menambah opsi yaitu no telepon untuk verifikasi OTP selain e-mail.

Kami membuat judul menjadi center alignment, dan membuat label “Daftar” pada button.

Tidak ada perubahan dari wireframe, hanya menambahkan background dan menyesuaikan text.

Verifikasi Kartu Tanda Penduduk (KTP) Pemilih

Contoh foto kartu tanda identitas yang benar



1. Pastikan foto jelas, tidak blur, foto diri dan tanda tangan jelas
2. Pastikan foto tidak terpotong atau tertutupi
3. Kartu identitas masih berlaku
4. Pastikan kartu identitasmu asli dan bukan hasil scan/fotocopy
5. Ikuti panduan foto kartu identitas yang ada

Lanjut Verifikasi

Tidak ada perubahan dari wireframe

Verifikasi Kartu Tanda Penduduk (KTP) Pemilih



Ambil Foto KTP

Kami menambahkan background pada page, card, dan input text sesuai component. Warna utama pada aplikasi kami adalah biru dengan berbagai varian (biru muda, biru tua)

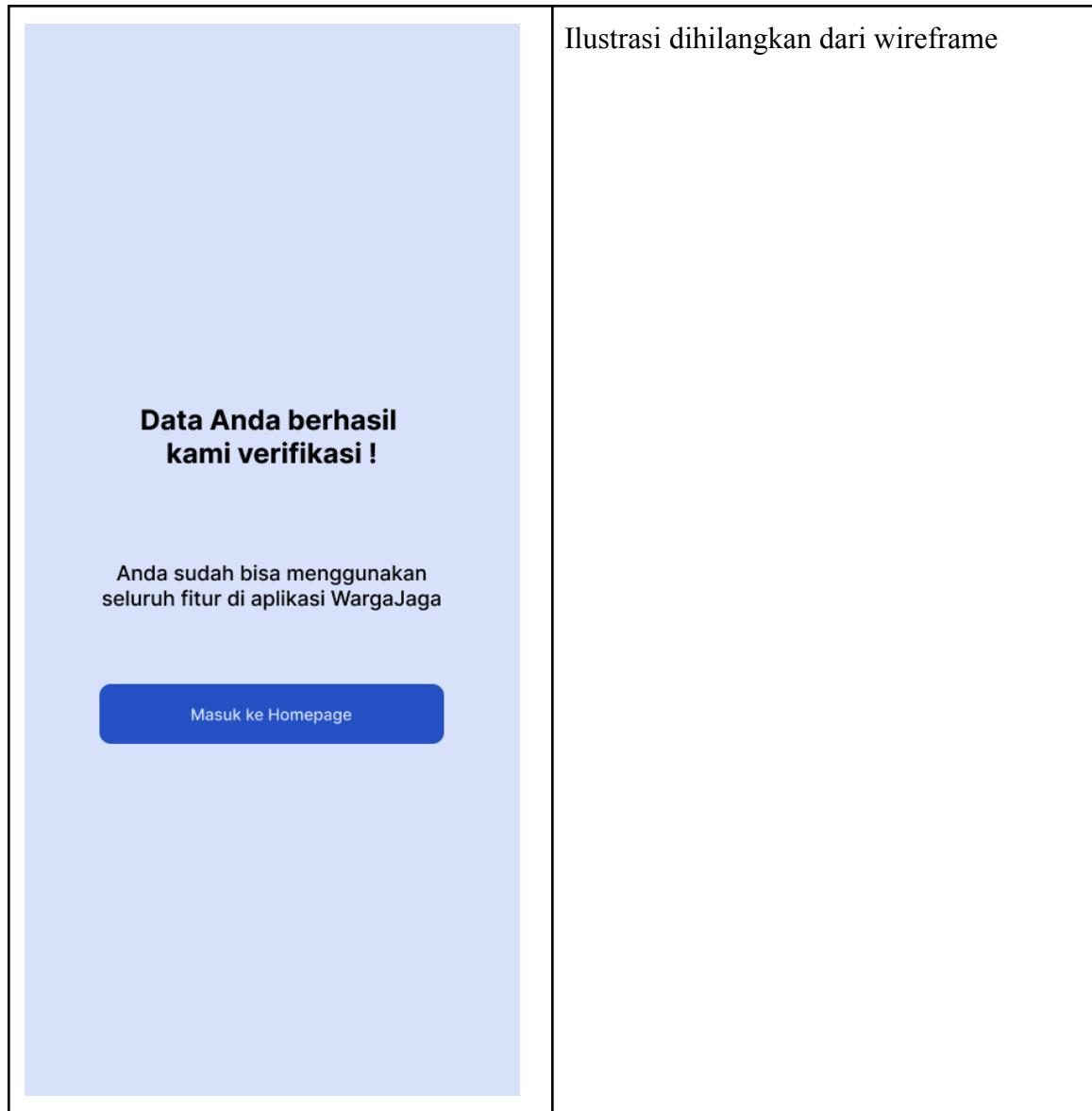
Verifikasi Kartu Tanda Penduduk (KTP) Pemilih

The form fields are as follows:

- Foto_KTP.jpg
- Nama Lengkap: MIRA SETIAWAN
- Tempat, tanggal lahir: JAKARTA, 18-02-1986
- Jenis Kelamin: PEREMPUAN
- Alamat: JL. PASTI CEPAT A7/66
- RT/RW: 007/008
- Kel/Desa: PEGADUNGAN
- Kecamatan: KALIDERES

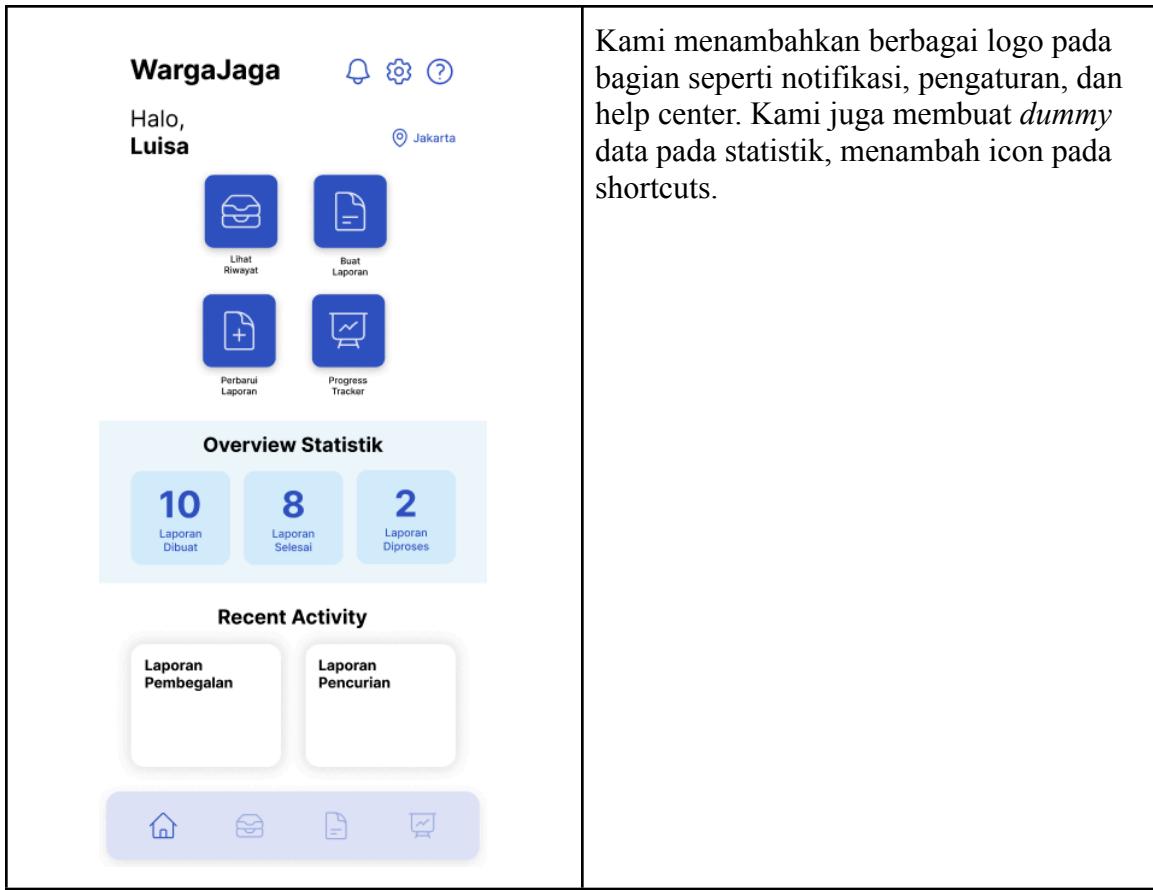
Lanjut Verifikasi

Kami menambahkan background pada aplikasi, border dan button. Kami juga memperbaiki *spacing and alignment* pada beberapa bagian aplikasi



HOME

High Fidelity Design	Deskripsi Singkat
-----------------------------	--------------------------

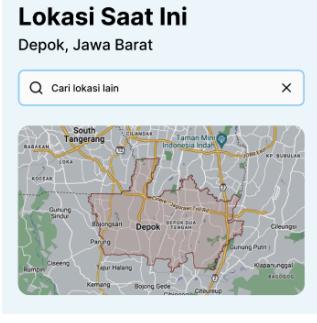


Kami menambahkan berbagai logo pada bagian seperti notifikasi, pengaturan, dan help center. Kami juga membuat *dummy* data pada statistik, menambah icon pada shortcuts.

HISTORY

High Fidelity Design

Deskripsi Singkat

 <p>Lokasi Saat Ini Depok, Jawa Barat</p> <p>Cari lokasi lain <input type="text"/></p> <p>Data Kriminal Terkini</p> <p>Lihat data kriminal terkini dari berbagai lokasi, dirangkum untuk Anda secara real time dari laporan masyarakat Login Lihat Laporan Advanced Search</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque luctus, elit in venenatis elementum, elit leo semper dolor, at euismod arcu tellus vitae tortor. In nec massa ac augue elementum euismod ac et tellus. Aenean sollicitudin dictum massa. Ut velit nunc, scelerisque vel nulla efficitur. Sed diam massa. Nam congue sit amet dolor id congue. Sed tempor nisi mauris, eu luctus nulla malesuada sed. Aliquam ultrices tincidunt venenatis. Donec eu feugiat odio. Proin dictum a diam id consequat. Sed tellus dui, ornare et elementum id, mollis vel nunc. Donec auctor tincidunt tortor at vehicula.</p> <p>Home Email File Print</p>	<p>Kami menambahkan background pada aplikasi, serta memberikan logo pada bagian yang kosong. Kami mengisi bagian peta (pada contoh ini, kami mengisi dengan peta depok)</p>
 <p>Advanced Search</p> <p>Cari lokasi lain <input type="text"/> Unrakkan Filter</p> <p>Perampukan Kukusan, Depok Lihat</p> <p>Perampukan Kukusan, Depok Lihat</p> <p>Perampukan Kukusan, Depok Lihat</p> <p>Perampukan Kukusan, Depok Lihat</p> <p>Home Email File Print</p>	<p>Kami menambahkan background pada aplikasi, warna <i>border</i>, serta warna pada button</p>

Kami mengubah layout dari beberapa waktu kejadian kriminal agar terlihat lebih rapi.

Kami menambahkan background pada aplikasi, warna *border*, serta warna pada *button*. Kami juga mengubah pilihan pengurutan dari yang sebelumnya *radiobutton* menjadi *checkbox*.

←

Perampokan

Kukusan, Depok



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque luctus, elit in venenatis elementum, elit leo semper dolor, at euismod arcu tellus vitae tortor. In nec massa ac augue elementum euismod ac et turpis. Aenean sollicitudin dictum fringilla. Ut velit nunc, suscipit vel nulla vitae, malesuada dictum massa. Nam congue sit amet dolor id congue. Sed tempor nisi mauris, eu luctus nulla malesuada sed. Aliquam ultrices tincidunt venenatis. Donec eu feugiat odio. Proin dictum a diam id consequat. Sed tellus dui, ornare et elementum id, mollis vel nunc. Donec auctor tincidunt tortor at vehicula.

[Unduh Statistik Laporan](#)



←

Perampokan

Kukusan, Depok



Unduh Statistik Laporan?

Statistik laporan akan terunduh di perangkat anda sebagai File PDF

[Ya](#) [Tidak](#)

verenatis. Donec eu feugiat odio. Proin dictum a diam id consequat. Sed tellus dui, ornare et elementum id, mollis vel nunc. Donec auctor tincidunt tortor at vehicula.

[Unduh Statistik Laporan](#)

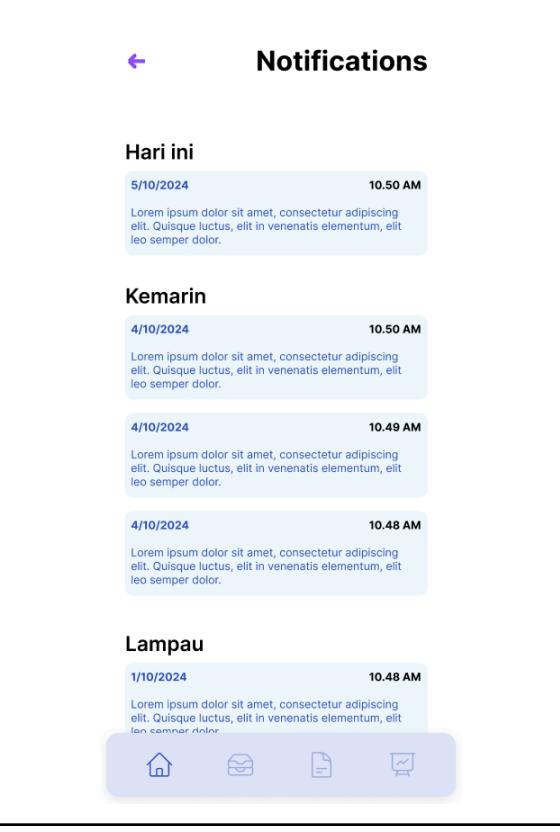
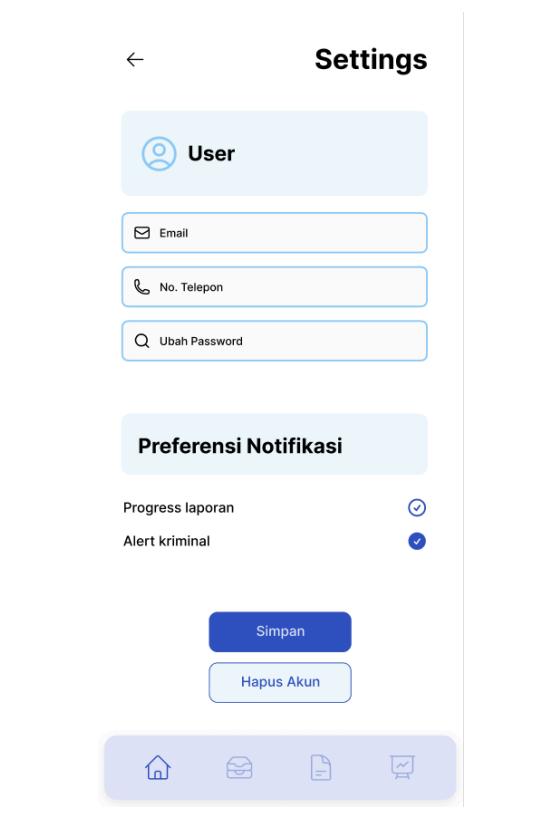


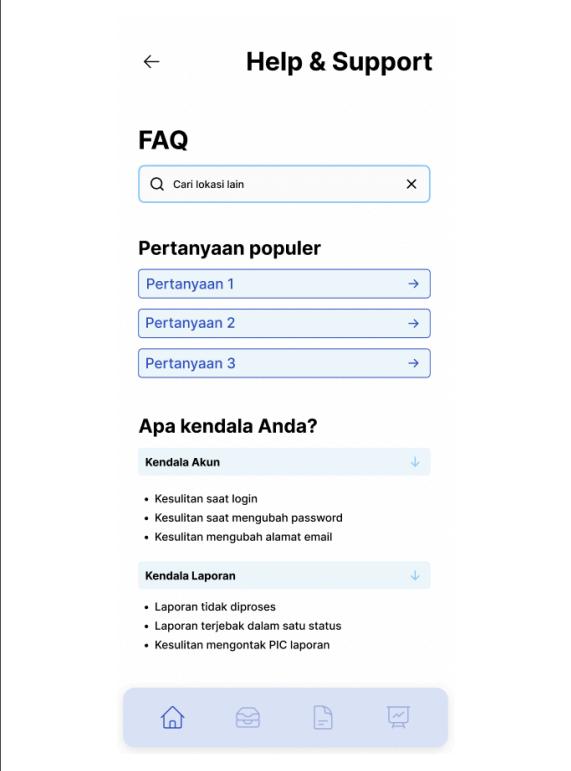
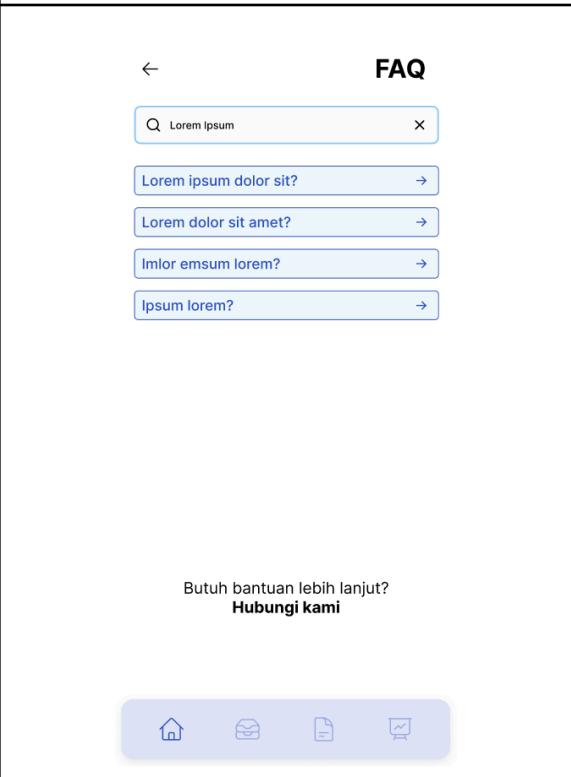
Kami menambahkan *dummy text* untuk penampilan deskripsi. Kami juga menambahkan warna pada *button* unduh.

Kami membuat border pada bagian komponen agar memiliki radius sehingga terlihat lebih *round*.

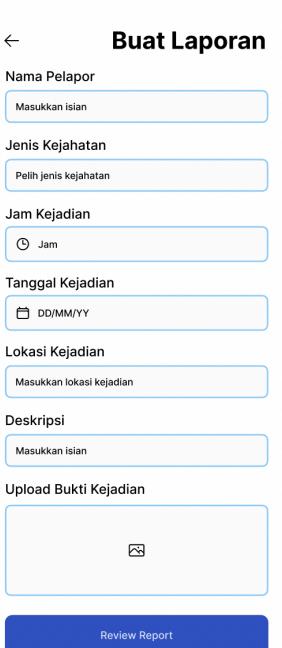
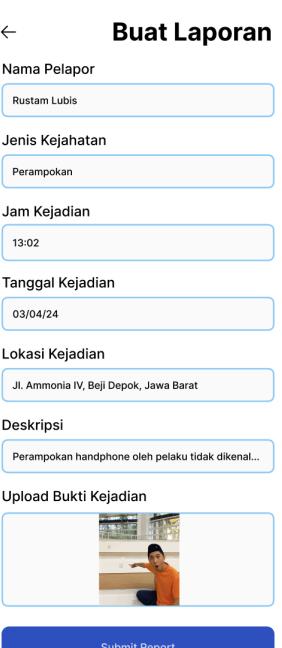
APP BAR

High Fidelity Design	Deskripsi Singkat
----------------------	-------------------

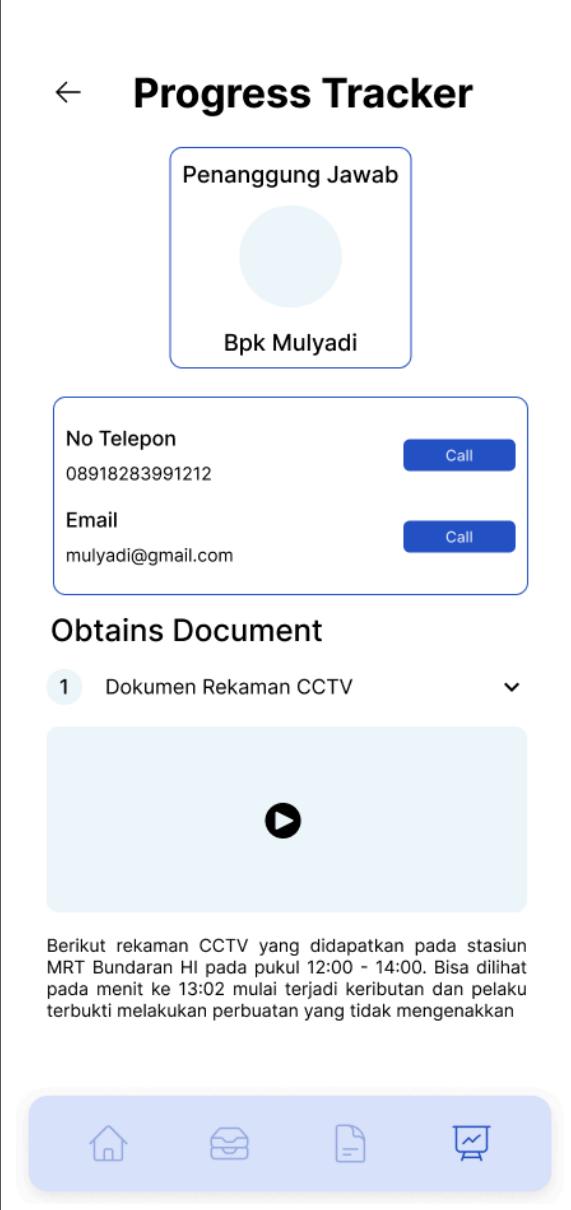
	<p>Kami menambahkan warna background, menambahkan logo. Kami membuat border pada bagian komponen agar memiliki radius sehingga terlihat lebih <i>round</i>.</p>
	<p>Kami menambahkan logo pada beberapa bagian. Kami juga memberikan warna background serta memberikan pilihan preferensi notifikasi agar menjadi checkbox.</p>

 <p>Help & Support</p> <p>FAQ</p> <p>Cari lokasi lain <input type="text"/> x</p> <p>Pertanyaan populer</p> <ul style="list-style-type: none"> Pertanyaan 1 → Pertanyaan 2 → Pertanyaan 3 → <p>Apa kendala Anda?</p> <p>Kendala Akun ▼</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kesulitan saat login • Kesulitan saat mengubah password • Kesulitan mengubah alamat email <p>Kendala Laporan ▼</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan tidak diproses • Laporan terjebak dalam satu status • Kesulitan mengontak PIC laporan <p>Home E-mail File Print</p>	<p>Kami mengubah bentuk <i>styling</i> pada pertanyaan agar terlihat seperti accordion (memberikan intuisi bagi pengguna untuk memencet pertanyaan). Kami memberikan warna dan menambahkan logo</p>
 <p>FAQ</p> <p>Cari Lorem ipsum <input type="text"/> x</p> <ul style="list-style-type: none"> → Lorem ipsum dolor sit? → Lorem dolor sit amet? → Imlor emsum lorem? → Ipsum lorem? <p>Butuh bantuan lebih lanjut? Hubungi kami</p> <p>Home E-mail File Print</p>	<p>Kami menambahkan background biru pada bagian komponen, kami juga menambahkan border pada beberapa komponen.</p>

REPORT

High Fidelity Design	Deskripsi Singkat
 <p>Buat Laporan</p> <p>Nama Pelapor Masukkan isian</p> <p>Jenis Kejahatan Pilih jenis kejahatan</p> <p>Jam Kejadian Jam</p> <p>Tanggal Kejadian DD/MM/YY</p> <p>Lokasi Kejadian Masukkan lokasi kejadian</p> <p>Deskripsi Masukkan isian</p> <p>Upload Bukti Kejadian</p> <p>Review Report</p>	<p>kami memberikan warna/<i>theming</i> pada bagian komponen. Kami juga menambahkan logo serta memberi background pada <i>button</i></p>
 <p>Buat Laporan</p> <p>Nama Pelapor Rustum Lubis</p> <p>Jenis Kejahatan Perampokan</p> <p>Jam Kejadian 13:02</p> <p>Tanggal Kejadian 03/04/24</p> <p>Lokasi Kejadian Jl. Ammonia IV, Beji Depok, Jawa Barat</p> <p>Deskripsi Perampokan handphone oleh pelaku tidak dikenal...</p> <p>Upload Bukti Kejadian</p> <p>Submit Report</p>	<p>Kami memberikan contoh foto</p>

PROGRESS

High Fidelity Design	Deskripsi Singkat
 <p>← Progress Tracker</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>Penanggung Jawab</p>  <p>Bpk Mulyadi</p> </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>No Telepon 08918283991212</p> <p>Email mulyadi@gmail.com</p> <p style="text-align: right;">Call</p> </div> <p>Obtains Document</p> <p>1 Dokumen Rekaman CCTV ▾</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">  </div> <p>Berikut rekaman CCTV yang didapatkan pada stasiun MRT Bundaran HI pada pukul 12:00 - 14:00. Bisa dilihat pada menit ke 13:02 mulai terjadi keributan dan pelaku terbukti melakukan perbuatan yang tidak mengenakkan</p> <div style="background-color: #e0f2ff; border-radius: 10px; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-around; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;"> </div>	<p>Pengguna dapat mengontak penanggung jawab laporan jika diperlukan</p>

<p>← Progress Tracker</p> <p>Status Report</p> <p>Tahap 2 : Pengecekan Berkas</p> <p>History Status</p> <p>22 Januari 2024</p> <p>Tahap 1 : Penerimaan Laporan</p> <p>Kasus Pemukulan</p> <p>Ada seorang pria saling pukul dan tusuk2an. Awalnya hanya saling senggol di trotoar lalu mulai berdua cakap dan menghina satu sama lain. Lalu salah satu pelaku mengeluarkan pisau dan mengencam korban. Disini korban melawan</p> <p>Waktu Kejadian</p> <p>4 Mei 2024 pukul 13:02</p> <p>Kategori Kejahatan</p> <p>Kejahatan Ringan</p> <p>Lokasi Kejadian</p> <p>Stasiun MRT Bundaran HI</p> <p>Dokumen Pendukung</p> <p>Detail</p> <p>Authority Profile</p> <p> • On Bpk Mulyadi Cek</p> <p><u>Nama lengkap</u></p>	Pengguna dapat melihat progress dari laporan
--	--

← Progress Tracker

Report History

Report **Kasus Pemukulan** Status **Cek Berkas**
12 Maret 2024 (dikirim)

Report **Kasus Pemukulan** Status **Cek Berkas**
12 Maret 2024 (dikirim)

Report **Kasus Pemukulan** Status **Cek Berkas**
12 Maret 2024 (dikirim)

Report **Kasus Pemukulan** Status **Cek Berkas**
12 Maret 2024 (dikirim)

Pengguna dapat melihat laporan laporan yang telah ia buat

6. Evaluasi Desain Interaksi

Bagian ini akan membahas terkait evaluasi rancangan desain aplikasi WargaJaga secara kualitatif dan kuantitatif. Setiap pembahasan akan dijelaskan lebih lanjut pada setiap subbab.

6.1. Evaluasi Kualitatif: *Usability Testing*

Metode Usability Testing digunakan untuk mengevaluasi rancangan desain secara kuantitatif. Metode ini dipilih karena mampu mengidentifikasi masalah pengguna dan secara signifikan meningkatkan pengalaman pengguna.

6.1.1. Skenario *Usability Testing (UT)*

Sebelum melakukan *Usability Testing (UT)*, rancangan skenario UT disusun untuk mempermudah proses wawancara. Rancangan ini bertujuan menguji efektivitas dan kesesuaian desain yang telah dibuat. Saat melakukan UT, peran anggota kelompok dibagi menjadi:

1. Fasilitator yang memberikan instruksi dan mendampingi responden dalam menyelesaikan tugasnya, dan
2. Note taker yang mengamati serta mencatat hasil observasi ketika responden menjalankan tugas yang diberikan, serta mencatat pembicaraan antara fasilitator dan responden.

Berikut ini adalah rancangan skenario *Usability Testing*:

1.

Tujuan	Skenario	User's Feedback
Perkenalan dan menyampaikan tujuan usability testing.	Halo ___, sebelumnya perkenalkan nama saya ___. Terima kasih telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam sesi Usability Testing kami hari ini. Tujuan utama sesi ini adalah untuk memahami pengalaman Anda dalam menggunakan aplikasi WargaJaga dan mendapatkan umpan balik mengenai aplikasi WargaJaga yang kami kembangkan. Aplikasi WargaJaga adalah <i>platform</i> yang memungkinkan pengguna untuk melaporkan insiden keamanan secara <i>online</i> dengan cara yang cepat dan transparan. Anda bisa melihat status laporan Anda, riwayat insiden	(diisi dengan feedback atau keterangan emosi dari usernya, apabila ada)

	<p>keamanan, serta memfilter dan mengurutkan data tersebut. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan fitur untuk melihat insiden keamanan berdasarkan lokasi Anda atau lokasi yang Anda pilih.</p> <p>Kami ingin menekankan bahwa kami sedang menguji aplikasi, bukan Anda sebagai pengguna. Tidak ada kesalahan dalam pengujian aplikasi ini; sesi ini adalah tempat di mana Anda tidak perlu khawatir membuat kesalahan. Kami sangat menghargai kejujuran Anda dalam memberikan umpan balik, jadi tolong jangan ragu untuk mengatakan apa yang Anda pikirkan. Selama sesi, saya akan meminta Anda untuk berbicara apa adanya, menceritakan apa yang Anda pikirkan saat menggunakan aplikasi. Ini akan sangat membantu kami dalam meningkatkan WargaJaga.</p> <p>Jika Anda memiliki pertanyaan, jangan ragu untuk bertanya. Saya mungkin tidak bisa menjawab semua pertanyaan Anda langsung karena kami ingin melihat bagaimana Anda berinteraksi dengan aplikasi ketika tidak ada yang mendampingi, tetapi saya akan berusaha menjawab pertanyaan yang masih ada pada akhir sesi.</p>	
Mengetahui latar belakang responden	<p>Sebelum memulai skenario Usability Testing, kami ingin mengetahui latar belakang Anda terlebih dahulu. Berikut hal-hal yang ingin kami ketahui:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Umur - Kesibukan - Kegiatan sehari-hari yang Anda lakukan 	

Menyampaikan mekanisme Usability Testing	<p>Selanjutnya kita akan masuk ke sesi Usability Testing. Perlu Anda ingat bahwa</p> <p>Usability Testing ini dilakukan untuk menguji aplikasi WargaJaga, bukan menguji Anda. Oleh karena itu, tidak ada yang salah dengan apa pun yang Anda lakukan selama testing nanti.</p> <p>Silakan eksplorasi senyaman mungkin. Tolong jangan sungkan untuk memberikan kritik atau saran untuk meningkatkan performa aplikasi kami.</p> <p>Setelah ini, Anda diminta untuk share screen prototype aplikasi kami yang dapat diakses pada link ristek.link/WargaJagaPrototype. Saya akan memberikan sebuah task scenario yang perlu Anda lakukan. Selama Anda melakukan task tersebut, tolong ungkapkan apa pun yang sedang Anda rasakan di saat itu, baik saat merasa suka dengan sesuatu, kesulitan, bingung, dan lain-lain. Anda boleh sambil eksplorasi fitur-fitur yang ada.</p>	
--	--	--

Fitur Register

Mengetahui efektivitas jalannya fitur Register	<p>Pertama, Anda berlaku sebagai pengguna baru yang ingin mengakses aplikasi. Anda belum memiliki akun, sehingga saya meminta Anda untuk membuat akun hingga berhasil masuk ke dalam aplikasi.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
---	---	--

Fitur Login

Mengetahui efektivitas jalannya fitur Login	<p>Setelah Anda melakukan registrasi akun, Anda diminta untuk kembali ke flow awal dan Anda diminta untuk masuk ke <i>Homepage</i> melalui fitur Login .</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
Fitur Home		
Mengetahui efektivitas jalannya fitur menu Buat Laporan	<p>Selanjutnya, Anda diminta untuk mencari menu untuk membuat laporan tindakan kriminal melalui halaman <i>Home</i>.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
Mengetahui efektivitas jalannya fitur menu Lihat Riwayat	<p>Selanjutnya, Anda diminta untuk mencari menu untuk melihat tindakan kriminal pada suatu lokasi melalui halaman <i>Home</i>.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
Mengetahui efektivitas jalannya fitur menu	<p>Selanjutnya, Anda diminta untuk mencari menu untuk melihat progress dari laporan yang telah Anda buat melalui halaman <i>Home</i>.</p>	

Progress Tracker	<p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
Mengetahui efektivitas jalannya <i>fitur menu</i> Perbarui Laporan	<p>Selanjutnya, Anda diminta untuk mencari menu untuk memperbarui laporan yang telah Anda buat melalui halaman <i>Home</i>.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
Mengetahui efektivitas jalannya <i>fitur Recent Activity</i>	<p>Selanjutnya, Anda diminta untuk mencari <i>recent activity</i> user pada halaman <i>Home</i>.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
Fitur Buat Laporan		
Mengetahui efektivitas jalannya <i>task membuat laporan</i>	<p>Setelah berhasil membuat akun dan masuk ke <i>Homepage</i>, Anda diminta untuk membuat laporan atas suatu tindakan kriminal yang telah Anda saksikan.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik</p>	

	terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.	
Fitur Perbarui Laporan		
Mengetahui efektivitas jalannya <i>task memperbarui laporan</i>	<p>Setelah berhasil membuat laporan, Anda diminta untuk memperbarui/mengedit laporan yang telah Anda buat.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
Fitur App Bar		
Mengetahui efektivitas jalannya <i>task melihat notifikasi</i>	<p>Selanjutnya, Anda diminta untuk melihat notifikasi dari aplikasi melalui halaman <i>Home</i>.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
Mengetahui efektivitas jalannya <i>task melihat dan mengubah settings</i>	<p>Selanjutnya, Anda diminta untuk melihat dan mengubah pengaturan di halaman <i>Home</i>.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
Mengetahui efektivitas	Selanjutnya, Anda diminta untuk mencari fitur yang dapat menjawab	

<p>jalannya task melihat page help & support</p>	<p>pertanyaan kalian mengenai aplikasi atau fitur untuk mengakses <i>call-center</i> melalui halaman <i>Home</i>.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
<p>Mengetahui efektivitas jalannya task mencari pertanyaan</p>	<p>Selanjutnya, Anda diminta untuk mencari pertanyaan spesifik dari FAQ yang terdapat di fitur <i>help & support</i>.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
Fitur Lihat Riwayat		
<p>Mengetahui efektivitas task melihat data kriminal terkini</p>	<p>Selanjutnya, Anda diminta untuk mencari riwayat tindakan kriminal pada lokasi Anda saat ini.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
<p>Mengetahui efektivitas task mengganti lokasi</p>	<p>Selanjutnya, Anda diminta untuk mengganti lokasi anda untuk mencari riwayat kriminal di lokasi spesifik tersebut.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang</p>	

	menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.	
Mengetahui efektivitas task menuju ke advanced search	<p>Selanjutnya, Anda diminta untuk mencari suatu informasi spesifik pada fitur melihat riwayat tindakan kriminal.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
Mengetahui efektivitas task filter tindakan kriminal	<p>Selanjutnya, Anda diminta untuk menggunakan <i>filter</i> saat mencari riwayat tindakan kriminal yang terjadi di lokasi yang dipilih.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
Mengetahui efektivitas task mengurutkan/ menyortir kumpulan tindakan kriminal	<p>Selanjutnya, Anda diminta untuk melihat riwayat tindakan kriminal pada suatu lokasi dalam suatu urutan</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
Mengetahui efektivitas task melihat	Selanjutnya, Anda diminta untuk melihat informasi lebih lanjut dari salah satu riwayat tindakan kriminal	

detail dari salah satu riwayat tindakan kriminal	<p>yang dipilih</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
Mengetahui efektivitas task unduh tindakan kriminal	<p>Selanjutnya, anda diminta untuk mengunduh/<i>download</i> dokumen statistik mengenai riwayat tindakan kriminal yang telah Anda pilih.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	

Fitur Progress Tracker

Mengetahui efektivitas jalannya <i>task mencari riwayat laporan</i>	<p>Selanjutnya, Anda diminta untuk mencari riwayat laporan dari laporan yang telah Anda buat.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
Mengetahui efektivitas jalannya <i>task mencari authority profile</i>	<p>Selanjutnya, Anda diminta untuk mencari <i>Authority Profile</i> yang menangani laporan yang telah Anda buat.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik</p>	

	terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.	
Mengetahui efektivitas jalannya <i>task mencari dokumen pendukung</i>	<p>Selanjutnya, Anda diminta untuk mencari Dokumen Pendukung (<i>Obtain Document</i>) dari laporan yang sudah Anda buat.</p> <p>Anda diminta untuk memperhatikan setiap halaman dan memberitahukan apa yang Anda pikirkan, apa yang menurut Anda akan Anda klik terlebih dahulu, serta berapa skala kesulitan yang Anda rasakan dari menjalankan <i>task</i> ini.</p>	
Penutup		
Mengetahui tingkat pemahaman pengguna	Setelah menyelesaikan tugas skenario sebelumnya, adakah pertanyaan mengenai penggunaan WargaJaga?	
Mengetahui apa yang dirasakan pengguna dan saran perbaikan	Semua skenario uji dalam sesi <i>usability testing</i> kali ini telah selesai. Secara keseluruhan, bagaimana perasaan Anda setelah mencoba <i>prototype</i> aplikasi ini? Berdasarkan pengalaman Anda, apakah ada saran perbaikan untuk bagian-bagian tertentu dari aplikasi ini?	
Mengetahui efektivitas keseluruhan aplikasi melalui SUS	Untuk menilai keseluruhan <i>prototype</i> kami, silakan mengisi kuesioner pada tautan berikut. Kuesioner terdiri dari 10 pertanyaan singkat dengan skala jawaban 1-5. Mohon jawab dengan jujur berdasarkan pengalaman Anda.	
Menutup <i>usability testing</i> dan ucapan terima kasih	Terima kasih atas partisipasi Anda dalam membantu kami mengembangkan aplikasi WargaJaga. Semua saran dan kritik Anda akan kami pertimbangkan untuk meningkatkan desain aplikasi WargaJaga agar lebih baik lagi.	

6.1.2. Profil Responden dan Hasil *Usability Testing*

Hasil *usability testing* kemudian dirangkum yang mencakup masalah, opini, dan saran dari responden, yang dapat dilihat pada tabel.

User 1

Nama Responden : Diani Minarti
 Umur : 52 tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Latar Belakang : Karyawan swasta sibuk pulang-pergi menggunakan kendaraan umum
 Fasilitator & Note Taker : Farah Dhiya Ramadhina

Task Utama	Nama Task	Sukses / Gagal	Misclik	Task Difficult y	Feedback
<i>User membuat akun baru melalui fitur Register</i>	<i>User registrasi akun dan masuk ke Home</i>	Sukses	2	1	Pada halaman verifikasi kartu identitas penduduk, <i>user</i> merasa <i>card</i> dan <i>font</i> yang berisi informasi terlalu kecil sehingga sulit dibaca
<i>User melakukan login ke akun yang telah dibuat</i>	<i>User melakukan login dan masuk ke Home</i>	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur login sudah jelas
<i>User melakukan berbagai aktivitas di Home</i>	<i>User</i> mencari menu untuk membuat laporan	Sukses	0	2	<i>User</i> merasa bagian <i>overview</i> statistik terlalu besar dan membuat <i>user</i> tidak fokus pada 4 menu utama
	<i>User</i> mencari menu untuk memperbarui laporan	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur sudah jelas karena menu utama berdekatan

	<i>User</i> mencari menu untuk melihat <i>progress laporan</i> yang telah dibuat	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur sudah jelas karena menu utama berdekatan
	<i>User</i> mencari riwayat laporan tindakan kriminal di suatu lokasi	Sukses	0	2	<i>User</i> merasa bingung karena fitur melihat riwayat laporan berada pada halaman Progress Tracker
	<i>User</i> mencari <i>recent activity</i>	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa menemukan <i>recent activity</i> pada <i>Homepage</i> sudah jelas
<i>User</i> melakukan berbagai aktivitas di Fitur Buat Laporan	<i>User</i> membuat laporan tindakan kriminal	Gagal	2	2	<i>User</i> gagal men- <i>submit</i> laporan tapi berhasil mengisi laporan (karena tidak meng-klik tombol “Buat Laporan”). <i>User</i> merasa tidak mendapat konfirmasi setelah membuat laporan karena setelah men- <i>submit</i> laporan langsung kembali ke <i>Homepage</i>
<i>User</i> melakukan berbagai aktivitas di Fitur Perbarui Laporan	<i>User</i> memperbarui laporan tindakan kriminal yang telah dibuat sebelumnya	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa perlu adanya halaman untuk memilih laporan mana yang akan diperbarui, sebelum masuk ke halaman perbarui laporan spesifik.
<i>User</i> melakukan berbagai aktivitas di <i>App Bar</i>	<i>User</i> mencari fitur notifikasi	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur sudah jelas karena ikon yang digunakan sudah jelas
	<i>User</i> mencari fitur pengaturan dan mengubah	Sukses	1	1	<i>User</i> merasa halaman <i>settings</i> sudah jelas karena ikon yang

	suatu pengaturan pada halaman				digunakan sudah jelas
	User mencari fitur <i>help & support</i>	Sukses	0	1	User merasa alur sudah jelas karena ikon yang digunakan sudah jelas
	User mencari pertanyaan spesifik dari FAQ	Sukses	1	1	User merasa alur sudah cukup jelas, tetapi wording pada <i>search bar</i> harus diperbaiki
User melakukan berbagai aktivitas di fitur Lihat Riwayat	User melihat riwayat tindakan kriminal terkini pada lokasi Anda	Sukses	0	1	User merasa label “Lihat Riwayat” membingungkan, dan merasa label tersebut kurang mencerminkan fitur yang direpresentasikan
	User mengganti lokasi pencarian untuk melihat riwayat tindakan kriminal sesuai lokasi yang diubah	Sukses	0	2	User merasa header “Lokasi saat ini” terlalu besar dan membingungkan
	User mencari informasi spesifik ketika mencari riwayat tindakan kriminal	Sukses	0	2	User merasa alur sudah jelas
	User menggunakan <i>filter</i> dalam mencari riwayat tindakan kriminal	Sukses	0	1	User merasa alur sudah jelas
	User melihat riwayat tindakan kriminal pada suatu lokasi dalam suatu	Sukses	0	1	User merasa alur sudah jelas

	urutan				
	User melihat detail dari salah satu riwayat tindakan kriminal	Sukses	3	3	User merasa alur sudah jelas
	User mengunduh file statistik dari salah satu riwayat tindakan kriminal	Sukses	0	1	User merasa alur sudah jelas
User melakukan berbagai aktivitas di fitur Progress Tracker	User mencari riwayat laporan yang telah dibuat	Gagal	4	5	User gagal mencari riwayat laporan, karena menurut user label <i>progress tracker</i> kurang <i>familiar</i> , harusnya label berjudul “Riwayat Laporan”
	User mencari <i>progress</i> laporan untuk melihat Authority Profile	Sukses	2	4	User merasa alur sudah jelas
	User mengunduh Dokumen Pendukung (<i>Obtain Document</i>) dari laporan yang telah dibuat user	Sukses	1	2	User merasa alur sudah jelas

Post-task interview:

Daftar masalah yang dihadapi responden

- **User gagal men-submit laporan** karena tidak meng-klik tombol “Buat Laporan” setelah mengisi detail mengenai tindakan kriminal yang ingin dilaporkan

- *User* gagal menemukan fitur untuk mencari riwayat laporan karena **label fitur pada menu utama kurang jelas**

Daftar opini yang disampaikan responden

- *User* merasa beberapa **label menu** seperti “Lihat Riwayat” dan “Progress Tracker” kurang mencerminkan fitur yang ada
- *User* merasa beberapa **font** dan **card** yang digunakan pada halaman Register, terutama verifikasi terlalu kecil
- *User* merasa **tidak mendapat konfirmasi setelah membuat laporan** karena setelah men-submit laporan langsung kembali ke *Homepage*
- *User* merasa **bagian overview statistik terlalu besar** dan membuat *user* tidak fokus pada 4 menu utama
- *User* merasa bingung setelah memilih fitur “Perbarui Laporan” karena **user tidak bisa memilih laporan mana yang ingin diperbarui**.

Feedback yang disampaikan responden

- Menurut *user*, **label “Lihat Riwayat”** harusnya diubah menjadi “Kejadian di Sekitarmu” dan **label fitur “Progress Tracker”** diubah menjadi “Riwayat Laporan”
- Menurut *user*, setelah mengisi detail laporan dan meng-klik tombol “Buat Laporan”, perlu ada **pop-up message** yang menjelaskan bahwa *user* telah berhasil atau gagal membuat laporan
- *User* merasa perlu adanya **halaman untuk memilih laporan mana yang akan diperbarui**, sebelum masuk ke halaman perbarui laporan spesifik.
- Menurut *user*, **ikon pada fitur “Lihat Riwayat”** harus diubah agar lebih mencerminkan fitur yang direpresentasikan

User 2

Nama Responden : Kemal
 Umur : 20 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Latar Belakang : Mahasiswa FEB UGM sibuk berorganisasi
 Fasilitator & Note Taker : Syifa Mahira

Task Utama	Nama Task	Sukses / Gagal	Miscliek	Task Difficult y	Feedback
<i>User</i> membuat akun baru	User registrasi akun dan masuk ke <i>Home</i>	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas

melalui fitur Register					
User melakukan login ke akun yang telah dibuat	User melakukan login dan masuk ke Home	Sukses	0	1	User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
User melakukan berbagai aktivitas di Home	User mencari menu untuk membuat laporan	Sukses	0	1	User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	User mencari menu untuk memperbarui laporan	Sukses	2	3	User merasa harus mengetahui dulu mana laporan yang mau diedit, merasa <i>thought process</i> untuk mengedit laporan tersebut kurang intuitif
	User mencari menu untuk melihat progress laporan yang telah dibuat	Sukses	0	1	User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	User mencari riwayat laporan tindakan kriminal di suatu lokasi	Sukses	0	1	User merasa riwayat laporan maksudnya adalah riwayat laporan yang sudah user buat, bukan laporan di aplikasi
	User mencari recent activity	Sukses	0	1	User merasa harusnya ditambahkan arrow indikasi scroll supaya lebih jelas
User melakukan berbagai aktivitas di Fitur Buat Laporan	User membuat laporan tindakan kriminal	Sukses	0	1	User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas

<i>User melakukan berbagai aktivitas di Fitur Perbarui Laporan</i>	<i>User memperbarui laporan tindakan kriminal yang telah dibuat sebelumnya</i>	Sukses	0	1	<i>User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas</i>
<i>User melakukan berbagai aktivitas di App Bar</i>	<i>User mencari fitur notifikasi</i>	Sukses	2	1	<i>User mencari notif tersebut di navbar, bukan App Bar</i>
	<i>User mencari fitur pengaturan dan mengubah suatu pengaturan pada halaman</i>	Sukses	2	1	<i>User mengira konfigurasi pengaturan sudah terceklis, usul lebih baik menggunakan slider</i>
	<i>User mencari fitur help & support</i>	Sukses	0	1	<i>User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas</i>
	<i>User mencari pertanyaan spesifik dari FAQ</i>	Sukses	0	1	<i>User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas</i>
<i>User melakukan berbagai aktivitas di fitur History</i>	<i>User melihat riwayat tindakan kriminal terkini pada lokasi Anda</i>	Sukses	0	1	<i>User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas</i>
	<i>User mengganti lokasi pencarian untuk melihat riwayat tindakan kriminal sesuai lokasi yang diubah</i>	Sukses	0	1	<i>User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas</i>
	<i>User mencari informasi spesifik ketika mencari riwayat tindakan kriminal</i>	Sukses	0	1	<i>User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas</i>

	<i>User menggunakan filter dalam mencari riwayat tindakan kriminal</i>	Sukses	0	1	<i>User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas</i>
	<i>User melihat riwayat tindakan kriminal pada suatu lokasi dalam suatu urutan</i>	Sukses	0	1	<i>User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas</i>
	<i>User melihat detail dari salah satu riwayat tindakan kriminal</i>	Sukses	0	1	<i>User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas</i>
	<i>User mengunduh file statistik dari salah satu riwayat tindakan kriminal</i>	Sukses	0	1	<i>User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas</i>
<i>User melakukan berbagai aktivitas di fitur Progress Tracker</i>	<i>User mencari riwayat laporan yang telah dibuat</i>	Sukses	0	1	<i>User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas</i>
	<i>User mencari progress laporan untuk melihat Authority Profile</i>	Sukses	0	1	<i>User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas</i>
	<i>User mengunduh Dokumen Pendukung (Obtain Document) dari laporan yang telah dibuat user</i>	Sukses	0	1	<i>User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas</i>

Post-task interview:

Daftar masalah yang dihadapi responden

- User sukses melakukan semua *task*

Daftar opini yang disampaikan responden

- **Nama "Progress Tracker"** (fitur melihat riwayat laporan yang sudah dibuat *user* dan *progress*-nya) dan nama **"Lihat Riwayat"** (fitur untuk melihat daftar riwayat tindakan kriminal yang tersedia di aplikasi) **agak misleading** karena *user* berasumsi lihat riwayat maksudnya adalah melihat daftar laporan yang dibuat *user* sendiri.
- *User* merasa bahwa **menu utama di Homepage bersifat redundant** karena fungsinya sama dengan *button* di *navbar*.

Feedback yang disampaikan responden

- Pencarian **lihat riwayat** dengan filter harusnya bisa *multiple select* sebelum mengimplementasikan filter di pencarian.
- Pada **recent activity** untuk mengindikasikan bisa di-scroll tambahkan *arrow*.
- Fitur **perbarui laporan** dan **progress tracker** lebih baik jadikan satu dan *redirect* ke halaman progress tracker, dengan setiap laporan mempunyai tombol edit laporan
- Untuk setiap laporan bisa ditambahkan tombol 'final submit' yang mengindikasikan laporan sudah tidak bisa di-edit lagi.
- Tombol pada preferensi notifikasi di **notifikasi** lebih baik menggunakan *slider* karena *user* merasa bahkan jika tombol berubah warna saat diceklis masih kurang jelas.

User 3

Nama Responden : Athira Reika
Umur : 19 Tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Latar Belakang : Mahasiswa Fasilkom UI yang sibuk belajar dan mengerjakan tugas setiap harinya
Fasilitator & Note Taker : Devin Faiz Faturahman

<i>Task Utama</i>	<i>Nama Task</i>	<i>Sukses / Gagal</i>	<i>Miscliek</i>	<i>Task Difficult y</i>	<i>Feedback</i>
<i>User membuat</i>	User registrasi akun dan masuk	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa space verifikasi KTP terlalu

akun baru melalui fitur <i>Register</i>	ke <i>Home</i>				kecil
<i>User</i> melakukan <i>login</i> ke akun yang telah dibuat	<i>User</i> melakukan <i>login</i> dan masuk ke <i>Home</i>	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa halaman login kurang konsisten karena di atas field password tidak ada tulisan seperti di atas field e-mail
<i>User</i> melakukan berbagai aktivitas di <i>Home</i>	<i>User</i> mencari menu untuk membuat laporan	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	<i>User</i> mencari menu untuk memperbarui laporan	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	<i>User</i> mencari menu untuk melihat <i>progress</i> laporan yang telah dibuat	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	<i>User</i> mencari riwayat laporan tindakan kriminal di suatu lokasi	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	<i>User</i> mencari <i>recent activity</i>	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
<i>User</i> melakukan berbagai aktivitas di Fitur Buat Laporan	<i>User</i> membuat laporan tindakan kriminal	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
<i>User</i> melakukan	<i>User</i> memperbarui	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa di halaman perbarui

berbagai aktivitas di Fitur Perbarui Laporan	laporan tindakan kriminal yang telah dibuat sebelumnya				laporan seharusnya terdapat daftar laporan yang sudah dibuat sebelumnya
User melakukan berbagai aktivitas di App Bar	User mencari fitur notifikasi	Sukses	0	1	User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	User mencari fitur pengaturan dan mengubah suatu pengaturan pada halaman	Sukses	0	1	User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	User mencari fitur <i>help & support</i>	Sukses	0	1	User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	User mencari pertanyaan spesifik dari FAQ	Sukses	1	2	User misclick dengan mengklik pertanyaan populer
User melakukan berbagai aktivitas di fitur History	User melihat riwayat tindakan kriminal terkini pada lokasi Anda	Sukses	2	1	User misclick dengan mengklik cari lokasi lain
	User mengganti lokasi pencarian untuk melihat riwayat tindakan kriminal sesuai lokasi yang diubah	Sukses	0	1	User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	User mencari informasi spesifik ketika mencari riwayat tindakan kriminal	Sukses	0	1	User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	User menggunakan	Sukses	0	1	User merasa pada fitur filter tindakan kriminal

	<i>filter</i> dalam mencari riwayat tindakan kriminal				<i>range</i> waktunya terlalu sedikit
	<i>User</i> melihat riwayat tindakan kriminal pada suatu lokasi dalam suatu urutan	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	<i>User</i> melihat detail dari salah satu riwayat tindakan kriminal	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	<i>User</i> mengunduh <i>file</i> statistik dari salah satu riwayat tindakan kriminal	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
<i>User</i> melakukan berbagai aktivitas di fitur <i>Progress Tracker</i>	<i>User</i> mencari riwayat laporan yang telah dibuat	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	<i>User</i> mencari <i>progress</i> laporan untuk melihat <i>Authority Profile</i>	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	<i>User</i> mengunduh Dokumen Pendukung (<i>Obtain Document</i>) dari laporan yang telah dibuat <i>user</i>	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas

Post-task interview:

Daftar masalah yang dihadapi responden

- User sukses melakukan semua *task*

Daftar opini yang disampaikan responden

- User merasa **space verifikasi KTP** terlalu kecil
- User merasa di **halaman perbarui laporan** seharusnya terdapat daftar laporan yang sudah dibuat sebelumnya
- User merasa aplikasinya sudah bagus, tapi ada sedikit bagian yang membingungkan.

Feedback yang disampaikan responden

- Tulisan **masuk dan daftar pada halaman “Login” dan “Register”** mungkin bisa diberi underline agar terlihat bisa di klik
- Fitur pada **halaman “Login” bisa dibuat lebih konsisten** dengan menambah tulisan “Masukkan Password” sama seperti tulisan “Masukkan Nama Pengguna/E-mail”
- Pada fitur **filter tindakan kriminal range waktunya bisa dibuat lebih banyak**

User 4

Nama Responden : Cleo
 Umur : 19 Tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Latar Belakang : Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer, sibuk mengerjakan tugas
 Facilitator & Note Taker : Adrian Aryaputra Hamzah

Task Utama	Nama Task	Sukses / Gagal	Miscliek	Task Difficult y	Feedback
<i>User membuat akun baru melalui fitur Register</i>	User registrasi akun dan masuk ke <i>Home</i>	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
<i>User melakukan login ke akun yang telah dibuat</i>	User melakukan <i>login</i> dan masuk ke Home	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
<i>User</i>	<i>User</i> mencari	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur

melakukan berbagai aktivitas di <i>Home</i>	menu untuk membuat laporan				aplikasi sudah cukup jelas
	<i>User</i> mencari menu untuk memperbarui laporan	Sukses	0	2	<i>User</i> merasa buat laporan dan perbarui laporan mirip
	<i>User</i> mencari menu untuk melihat <i>progress</i> laporan yang telah dibuat	Sukses	2	4	<i>User</i> misclick dengan menekan logo “Lihat Riwayat”
	<i>User</i> mencari riwayat laporan tindakan kriminal di suatu lokasi	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa bahwa teks pada aplikasi sudah deskriptif
	<i>User</i> mencari <i>recent activity</i>	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa bahwa seharusnya recent activity tidak “tertimbun” di bawah aplikasi
<i>User</i> melakukan berbagai aktivitas di Fitur Buat Laporan	<i>User</i> membuat laporan tindakan kriminal	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
<i>User</i> melakukan berbagai aktivitas di Fitur Perbarui Laporan	<i>User</i> memperbarui laporan tindakan kriminal yang telah dibuat sebelumnya	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
<i>User</i> melakukan berbagai aktivitas di <i>App Bar</i>	<i>User</i> mencari fitur notifikasi	Sukses	0	1	<i>User</i> sudah mencari notifikasi dengan benar
	<i>User</i> mencari fitur pengaturan	Sukses	0	2	<i>User</i> merasa bahwa desain ceklis notifikasi

	dan mengubah suatu pengaturan pada halaman				kurang intuitif karena sudah tercentang
	User mencari fitur <i>help & support</i>	Sukses	2	3	User merasa bahwa logo dari <i>help & support</i> kurang intuitif karena masih awam
	User mencari pertanyaan spesifik dari FAQ	Sukses	0	1	User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
User melakukan berbagai aktivitas di fitur <i>History</i>	User melihat riwayat tindakan kriminal terkini pada lokasi Anda	Sukses	1	1	User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	User mengganti lokasi pencarian untuk melihat riwayat tindakan kriminal sesuai lokasi yang diubah	Sukses	0	1	User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	User mencari informasi spesifik ketika mencari riwayat tindakan kriminal	Sukses	0	1	User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	User menggunakan <i>filter</i> dalam mencari riwayat tindakan kriminal	Sukses	0	1	User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	User melihat riwayat tindakan kriminal pada suatu lokasi dalam suatu urutan	Sukses	0	1	User merasa alur aplikasi sudah cukup jelas

	<i>User</i> melihat detail dari salah satu riwayat tindakan kriminal	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa bahwa teks untuk melihat lebih lanjut seharusnya lebih intuitif, bukan sekedar “lihat”
	<i>User</i> mengunduh file statistik dari salah satu riwayat tindakan kriminal	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
<i>User</i> melakukan berbagai aktivitas di fitur <i>Progress Tracker</i>	<i>User</i> mencari riwayat laporan yang telah dibuat	Sukses	3	1	<i>User</i> menekan lihat riwayat, yang mana seharusnya <i>progress tracker</i>
	<i>User</i> mencari <i>progress</i> laporan untuk melihat <i>Authority Profile</i>	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas
	<i>User</i> mengunduh Dokumen Pendukung (<i>Obtain Document</i>) dari laporan yang telah dibuat <i>user</i>	Sukses	0	1	<i>User</i> merasa alur aplikasi sudah cukup jelas

Post-task interview:

Daftar masalah yang dihadapi responden

- *User* sukses melakukan semua *task* dengan baik

Daftar opini yang disampaikan responden

- **Bahasa pada aplikasi terlalu *mixed*** antara indonesia dan inggris
- **Ikon dan teks “Lihat Riwayat” membingungkan *user***, sebelumnya pengguna menganggap teks “Lihat Riwayat” adalah untuk melihat riwayat dari pelaporan yang dibuat *user*, namun sebenarnya adalah melihat riwayat semua tindakan kriminal di lokasi *user*

Feedback yang disampaikan responden

- Pada buat laporan, seharusnya **teks pada button submit** bukan “Review Report” melainkan **“Submit Laporan”**
- Pada **Appbar**, sebaiknya ditampilkan **teks pada masing-masing ikon** untuk membantu *useer* yang awam
- Pada “Recent Activity”, sebaiknya **teks “Recent Activity” lebih dibuat ke atas**
- **Buat preferensi language pada “Settings”** agar bisa menyesuaikan dengan preferensi bahasa *user* (Inggris/Indonesia)

6.2. Evaluasi Kuantitatif: Survei dengan Kuesioner SUS / UEQ

Metode System Usability Scale (SUS) digunakan untuk mengevaluasi rancangan desain secara kuantitatif. Metode SUS dipilih karena memberikan kemudahan baik dari sudut pandang perancang maupun responden yang mengisi kuesioner.

6.2.1. Daftar Pertanyaan SUS

1. Saya berpikir akan menggunakan aplikasi WargaJaga lagi
2. Saya merasa aplikasi WargaJaga rumit untuk digunakan
3. Saya merasa aplikasi WargaJaga mudah untuk digunakan
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi WargaJaga
5. Saya merasa fitur-fitur aplikasi WargaJaga berjalan dengan semestinya.
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada aplikasi WargaJaga
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi WargaJaga dengan cepat
8. Saya merasa aplikasi WargaJaga membingungkan
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi WargaJaga
10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi WargaJaga

6.2.2. Hasil Evaluasi SUS

Responden	Skor untuk setiap pertanyaan	Total Skor
-----------	------------------------------	------------

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Cleo Excellen Iskandar	4	1	5	1	4	1	4	1	5	2	90
Khansa Khairunisa	4	1	5	1	4	1	4	1	5	2	90
Zula	5	1	4	1	5	2	4	1	5	1	92.5
Arisha Shaista Aurelyya	5	1	4	1	5	2	4	1	5	1	92.5
Athira Reika	5	1	5	2	4	2	5	1	5	1	92.5
Valentino Kim Fernando	5	2	5	5	5	1	5	1	5	2	85
Theodore Kasyfillah	4	1	5	1	5	3	4	1	1	2	77.5
Salsabila Aulia Putri	5	1	5	1	5	1	4	1	5	2	95
Nabil Muafa	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	90
Muhammad Oka	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2	87.5
Galen Taris Bariqi	5	4	3	4	4	4	5	3	5	3	60
Muhammad Najmi Briliant	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100
Akmal Ramadhan	4	2	5	2	4	2	5	1	5	3	82.5
Clara Sista Widiastuti	4	2	4	3	5	2	3	4	4	3	65
Yoshelin Yamala	5	1	4	2	5	4	4	1	4	3	77.5
Nadhira Hafez	3	4	4	1	5	1	4	2	2	1	72.5

Rumintang Jessica Hutagaol	4	2	5	3	2	4	3	2	4	3	60
Thariq Ziyad	5	2	5	2	3	1	5	1	5	3	85
Nurrifky Hanif	5	1	5	2	5	1	5	3	5	1	92.5
Shafira Nurrohmah	5	1	5	2	5	1	5	2	4	5	82.5
Total Skor setiap item	92	32	91	38	90	37	86	31	89	42	1670
Rata - rata											83.5

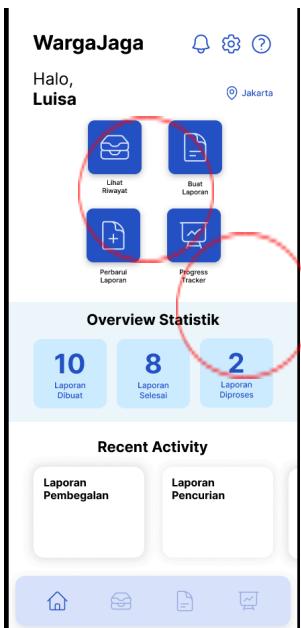
Berdasarkan hasil SUS tersebut, didapatkan hasil dari aplikasi WargaJaga yang memerlukan perbaikan :

Menu/Bagian	Perbaikan
Login/Register	Beri <i>underline</i> pada teks "Masuk" dan "Daftar" agar terlihat bisa di-klik.
Home	Tambahkan fungsi baru atau hapus beberapa fungsi yang ada pada <i>navbar</i> agar berbeda dari tombol pada menu utama untuk memberikan nilai tambah bagi responden. Menambahkan <i>arrow</i> atau indikator <i>scroll</i> pada "Recent Activity" untuk memberikan petunjuk visual kepada responden bahwa bagian tersebut <i>scrollable</i> .
History	Ganti nama fitur "Lihat Riwayat" menjadi "Riwayat Kejadian" agar lebih jelas dan sesuai dengan fungsinya.
Help	Menambahkan pengaturan preferensi bahasa dalam aplikasi, sehingga responden bisa memilih bahasa yang diinginkan, apakah Indonesia atau Inggris.
Laporan	Menggabungkan fitur "Perbarui Laporan" dan "Progress Tracker" menjadi satu halaman, yang nantinya halaman fitur tersebut akan berisi <i>card-card</i> untuk tiap laporan yang telah dibuat, sehingga <i>user</i> bisa melihat dengan jelas riwayat laporan yang telah dibuat, dan memilih laporan mana yang akan diperbarui. Tiap <i>card</i> laporan dapat di-klik untuk melihat detail laporan, dan akan memiliki tombol "Edit Laporan" untuk memperbarui laporan yang dipilih. Tambahkan

	<i>pop-up message</i> bahwa laporan gagal/berhasil di-submit oleh <i>user</i> , setelah <i>user</i> meng-klik tombol “Submit Laporan”. Tambahkan tombol “Final Submit” untuk setiap laporan yang mengindikasikan laporan sudah selesai dan tidak bisa di-edit lagi.
Informasi Lokasi	Perbesar space verifikasi KTP agar responden lebih mudah memasukkan data dengan benar. Perbesar <i>card</i> dan <i>font</i> pada verifikasi informasi KTP agar memudahkan <i>user</i> dalam mengecek ulang informasi yang akan di-submit dan menambahkan tombol “Edit” pada <i>card</i> di halaman verifikasi informasi KTP setelah KTP di-scan agar <i>user</i> dapat memperbaiki informasi yang salah diinput oleh sistem dari hasil scan KTP.
Progress Tracker	Ganti nama fitur "Progress Tracker" menjadi "Laporan Saya" atau "Riwayat Laporan Saya" dan "Lihat Riwayat" menjadi "Riwayat Kejadian" agar <i>label</i> fitur nya menjadi lebih jelas dan lebih mencerminkan fungsi fitur yang direpresentasikan.

6.3. Desain Hasil Evaluasi

Perbaikan 1



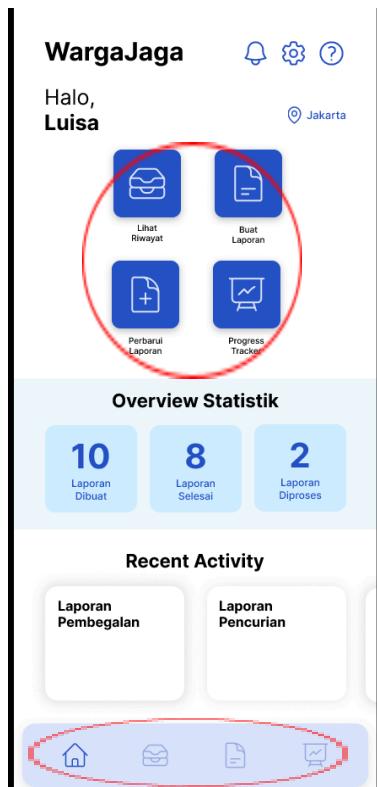
Kesulitan :

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.

Solusi :

Ganti nama fitur "Progress Tracker" menjadi "Laporan Saya" atau "Riwayat Laporan Saya" dan "Lihat Riwayat" menjadi "Riwayat Kejadian" agar lebih jelas dan lebih mencerminkan fitur yang direpresentasikan.

Perbaikan 2



Kesulitan :

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

Solusi :

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*.

Perbaikan 3

WargaJaga



Halo,
Luisa

Jakarta



Overview Statistik

10

Laporan
Dibuat

8

Laporan
Selesai

2

Laporan
Diproses



Kesulitan :

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

Solusi :

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

Perbaikan 4

Buat Laporan

Nama Pelapor
Rustum 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 Tracker

Report History

Report	Status
Kasus Pemukulan 12 Maret 2024 (dikirim)	Cek Berkas
Kasus Pemukulan 12 Maret 2024 (dikirim)	Cek Berkas
Kasus Pemukulan 12 Maret 2024 (dikirim)	Cek Berkas
Kasus Pemukulan 12 Maret 2024 (dikirim)	Cek Berkas

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.

Solusi :

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. 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.

Perbaikan 5



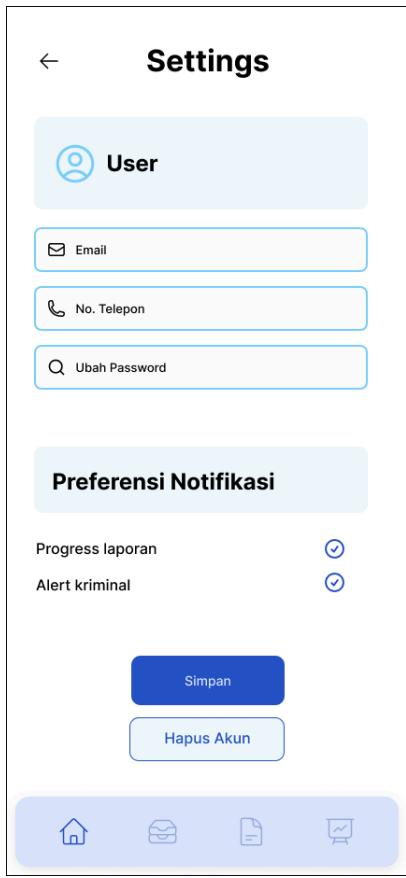
Kesulitan :

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

Solusi :

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

Perbaikan 6



Kesulitan :

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

Solusi :

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

Perbaikan 7



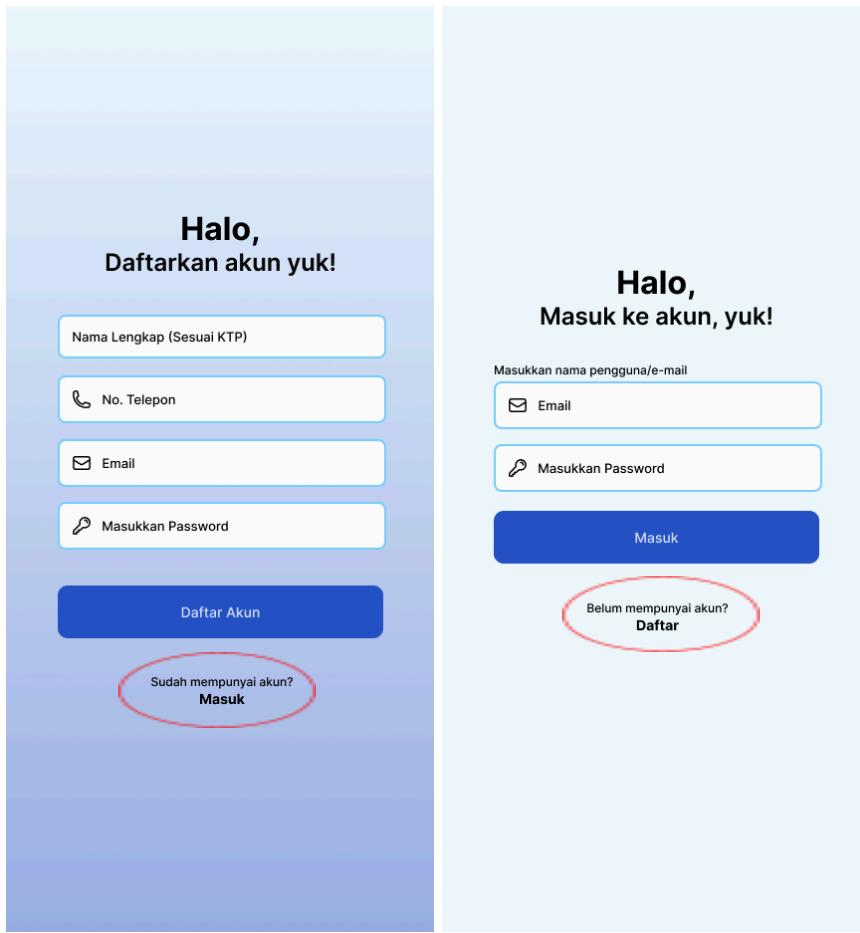
Kesulitan :

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

Solusi :

Memposisikan teks “Recent Activity” lebih ke atas dan mengecilkan *font* pada “Overview Statistik”.

Perbaikan 8



Kesulitan :

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

Solusi :

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

Perbaikan 9

The screenshot shows a digital form titled "Verifikasi Kartu Tanda Penduduk (KTP) Pengguna". A red circle highlights the input fields for personal information: Name, Date of Birth, Place of Birth, Gender, Address, RT/RW, and Village/Desa. Below these fields is a "Lanjut Verifikasi" button.

Field	Value
Nama Lengkap	MIRA SETIAWAN
Tempat, tanggal lahir	JAKARTA, 18-02-1986
Jenis Kelamin	PEREMPUAN
Alamat	JL. PASTI CEPAT A7/66
RT/RW	007/008
Kel/Desa	PEGADUNGAN
Kecamatan	KALIBERES

Lanjut Verifikasi

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.

Solusi :

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.

7. Penutup

7.1. Kesimpulan

Proyek aplikasi WargaJaga yang dirancang oleh tim Power Rangers berhasil mencapai tujuan utamanya untuk meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam pelaporan tindak kriminal di Indonesia. Proyek ini melalui berbagai tahapan mulai dari penelitian awal, analisis kebutuhan pengguna, perancangan desain alternatif, hingga evaluasi desain interaksi.

Dalam proses pengembangannya, aplikasi WargaJaga dirancang dengan antarmuka yang mudah digunakan sehingga memungkinkan pengguna untuk melaporkan tindak kriminal dengan cepat dan efisien. Proses pelaporan yang sederhana dan panduan yang jelas membantu pengguna memahami langkah-langkah yang harus diambil. Fitur pelacakan status laporan secara real-time meningkatkan transparansi dan memperkuat kepercayaan masyarakat terhadap sistem penegakan hukum. Selain itu, peta riwayat tindakan kriminal yang menampilkan lokasi kejadian kriminal membantu pihak kepolisian dalam mengidentifikasi dan merespons tren kriminalitas di suatu wilayah.

Evaluasi dari pengguna melalui usability testing menunjukkan kepuasan yang tinggi terhadap desain dan fitur aplikasi, meskipun beberapa saran perbaikan telah diidentifikasi. Keseluruhan, aplikasi WargaJaga berhasil memberikan solusi yang inovatif dan bermanfaat bagi masyarakat dalam upaya menjaga keamanan dan ketertiban.

7.2. Saran

Berdasarkan temuan selama proses perancangan dan evaluasi, ada beberapa saran yang dapat diimplementasikan untuk pengembangan lebih lanjut aplikasi WargaJaga:

1. Penyempurnaan Label dan Navigasi:

- Label pada beberapa fitur perlu disesuaikan agar lebih mencerminkan fungsi sebenarnya. Misalnya, mengganti "Lihat Riwayat" menjadi "Kejadian di Sekitarmu" dan "Progress Tracker" menjadi "Riwayat Laporan". Penambahan indikator visual seperti panah pada fitur "Recent Activity" juga dapat membantu pengguna memahami bahwa bagian tersebut dapat di-scroll.

2. Peningkatan Notifikasi dan Konfirmasi:

- Menambahkan pop-up konfirmasi setelah pengguna berhasil mengirim laporan untuk memastikan bahwa laporan telah diterima dan sedang diproses. Penggunaan slider atau toggle button pada pengaturan notifikasi juga dapat membuatnya lebih intuitif dan mudah dipahami oleh pengguna.

3. Integrasi Fitur:

- Menggabungkan fitur "Perbarui Laporan" dan "Progress Tracker" menjadi satu halaman yang berisi daftar laporan yang telah dibuat akan memudahkan pengguna dalam mengelola laporan mereka. Setiap laporan harus memiliki tombol untuk

mengedit atau mengirimkan laporan final. Selain itu, perlu ada halaman khusus untuk memilih laporan yang ingin diperbarui sebelum pengguna diarahkan ke halaman spesifik laporan tersebut.

4. Perbaikan Tampilan dan Layout:

- Memperbesar font dan card pada halaman verifikasi KTP akan membuatnya lebih mudah dibaca dan diisi oleh pengguna. Penyesuaian ukuran header dan layout pada halaman pencarian riwayat kejadian kriminal juga diperlukan agar tidak membingungkan pengguna.

5. Pengembangan Fitur Tambahan:

- Menambahkan fitur bantuan hukum atau konsultasi singkat untuk memberikan panduan kepada pengguna yang membutuhkan informasi lebih lanjut mengenai proses hukum. Integrasi dengan layanan darurat lainnya seperti rumah sakit atau layanan bantuan psikologis juga dapat dipertimbangkan untuk memberikan dukungan yang lebih komprehensif kepada pengguna.

Dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan aplikasi WargaJaga dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat dalam upaya menjaga keamanan dan ketertiban. Tim Power Rangers berharap aplikasi ini dapat terus dikembangkan dan disempurnakan sehingga mampu menjadi solusi efektif dalam penanganan tindak kriminal di Indonesia.

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>

LBH Medan. (2023, August 30). Banyak Laporan Polisi Bertahun-Tahun Tidak Kunjung Selesai (Undue Delay), LBH Medan Desak Kapolri Copot Kapolrestabes & Kasat Reskrim Polrestabes Medan – LBH Medan. *LBH Medan*.

<https://lbhmedan.org/banyak-laporan-polisi-bertahun-tahun-tidak-kunjung-selesai-undue-delay-lbh-medan-desak-kapolri-copot-kapolrestabes-kasat-reskrim-polrestabes-medan/>

Nafisah, L. Z. (2024, March 3). Pasal 28 UUD 1945 dan Maknanya untuk Perlindungan HAM. *detikedu*.

<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7221380/pasal-28-uud-1945-dan-maknanya-untuk-perlindungan-ham>

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>

Putri, V. K. (2022, December 26). Tugas dan Wewenang Kepolisian. *KOMPAS.com*.

<https://www.kompas.com/skola/read/2022/12/26/080000169/tugas-dan-wewenang-kepolisian>

Hackos, J. T., & Redish, J. C. (1998). *User and Task Analysis for Interface Design*. Wiley.

Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., & Smith, A. (2014). *Value Proposition Design: How to Create Products and Services Customers Want*. Wiley.