

# Perancangan UI/UX *Website* Pengaduan Wanita dan Anak Menggunakan Metode *Design Thinking*

Adhe Nuzula Ramadlana\*<sup>1</sup>, Novian Adi Prasetyo<sup>2</sup>, Diandra Chika Fransisca<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto

E-mail: \*<sup>1</sup>[19102266@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:19102266@ittelkom-pwt.ac.id), <sup>2</sup>[novian@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:novian@ittelkom-pwt.ac.id), <sup>3</sup>[diandra@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:diandra@ittelkom-pwt.ac.id)

## Abstrak

DPPKBP3A (Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana, Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak) dan UPTD PPA (Unit Pelaksana Teknis Daerah Perlindungan dan Pemberdayaan Anak) Kabupaten Banyumas merupakan lembaga instansi pemerintah yang bertugas memberikan pelayanan dan perlindungan pada wanita dan anak di Kabupaten Banyumas. Sampai saat ini, masih banyak yang belum mengetahui cara melaporkan kasus kekerasan yang dialami dan menganggap jika pengaduan membutuhkan biaya dan tidak efisien. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan perancangan sebuah website SIPAA dengan tampilan UI/UX melalui metode design thinking untuk menghasilkan tampilan website yang dibutuhkan pengguna. Perancangan ini menghasilkan dua tampilan yaitu tampilan pengguna dan admin yang terbatas pada tampilan front-end. Hasil dari pengujian usability testing melalui penyebaran kuesioner SUS mendapatkan skor rata-rata nilai SUS sebesar 80,97 yang menandakan jika website SIPAA mampu diterima oleh pengguna, yang diperkuat dengan adanya analisis hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Perbaikan juga dilakukan dengan menganalisis hasil umpan balik pengguna berdasarkan tingkat prioritas.

**Kata Kunci**—*design thinking, pengaduan, SUS, user interface, user experience*

## 1. PENDAHULUAN

Setiap masyarakat negara Indonesia dijamin kesejahteraannya oleh negaranya, terutama perlindungan terhadap hak anak dan wanita. Hal tersebut diatur dalam UU RI No. 23 tahun 2002 bagi perlindungan hak anak dan Pasal 27 ayat(1) UUD 1945 bagi perlindungan wanita, khususnya bagi kasus pelanggaran dan kekerasan terhadap anak dan wanita yang saat ini masih tinggi di tiap tahunnya di Indonesia [1].

Perlindungan dan penindakan atas kekerasan wanita dan anak dapat dilaksanakan secara efisien apabila mengetahui penyebab maksud dari adanya kekerasan wanita dan anak yang terjadi [2]. Hal ini disebabkan oleh banyak hal, mulai dari masalah dalam rumah tangga, ekonomi, dan sistem pendidikan saat ini yang membuat masyarakat menjadi lebih sering berhadapan dengan handphone sehingga memicu ketergantungan pada teknologi digital seperti *handphone* [3]. Sampai saat ini, masih banyak orang yang belum mengetahui bagaimana cara melaporkan kasus kekerasan yang dialami dan menganggap jika dalam melakukan pengaduan perlu mengeluarkan biaya dan tidak efisien [4]. Salah satu unit penanganan yang mengawasi kasus kekerasan wanita dan anak adalah UPTD PPA Kabupaten Banyumas [5].

Menurut data yang tertera di Databoks disebutkan jika Kabupaten Banyumas menjadi wilayah dengan kasus kekerasan pada anak tertinggi di Provinsi Jawa Tengah tahun 2021 [6]. Permasalahan lain yang timbul yaitu masyarakat menganggap bahwa melakukan pengaduan kepada pihak berwenang membutuhkan banyak biaya dan proses penyelesaian masalah membuat mereka terasa rumit [7].

Dari berbagai metode yang sering digunakan, terdapat fungsi tersendiri diantara metode yang ada. Seperti metode *design sprint* adalah susunan pendekatan pada pengembangan yang berpusat pada kerja sama, kemampuan dalam penyesuaian, dan tanggap terhadap perubahan pada perangkat lunak [8]. Metode *human centered design* adalah metode yang berpusat dengan nilai *usability* dalam pengembangan desain pada sistem [9]. Sedangkan, metode *design thinking* merupakan langkah dalam menyusun desain dengan menyatukan ide dari disiplin ilmu agar mendapatkan pemecahan masalah [10]. Menurut beberapa studi literatur terhadap penelitian terdahulu juga menyebutkan jika penggunaan metode *design thinking* mampu memberikan hasil yang lebih baik dalam pemecahan masalah dan menciptakan ide [11]. Dari penelitian terdahulu yang telah dipaparkan oleh penulis, diambil salah satu penelitian sebagai kajian pustaka panutan dalam penyusunan penelitian yang membahas mengenai analisis pada aplikasi pengaduan masyarakat berbasis *website* di Kabupaten Sleman [12]. Metode *design thinking* memiliki lima tahapan yang mampu membantu dalam melakukan perancangan dan menyusun solusi ke dalam *mockup high fidelity* [13]. Oleh karena itu, metode *design thinking* merupakan pilihan yang tepat dalam penyusunan sebuah desain produk.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka didapatkan tujuan dari penelitian yaitu menerapkan metode *design thinking* pada penyusunan dan perancangan *website* SIPAA yaitu *website* pengaduan bagi wanita dan anak di Kabupaten Banyumas serta mampu memberikan hasil evaluasi yang baik bagi pengguna melalui pengujian *usability* menggunakan metode kuesioner SUS.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan metode *design thinking* dalam melakukan perancangan website dan evaluasi dengan metode kuesioner SUS. Tahapan tersebut dijelaskan di bawah ini:

### 2.1. Rumusan Masalah

Penulis menemukan sebuah permasalahan yang biasa terjadi terhadap kasus kekerasan terhadap wanita dan anak

### 2.2. Studi Literatur

Tahapan studi literatur adalah tahapan yang dilakukan penulis dalam melakukan pencarian referensi dengan mencari sumber informasi, jurnal, atau pun teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

### 2.3. Penerapan Metode Design Thinking

Penelitian ini menerapkan metode design thinking dalam melakukan penelitian. Metode design thinking ini merupakan metode yang dilakukan melalui pendekatan dalam mendapatkan informasi dalam memecahkan permasalahan yang berpusat pada pengguna. Tahapan ini meliputi 5 tahapan yaitu:

#### 2.3.1. Tahap Emphatize

Tahapan dalam metode *design thinking* yang pertama adalah tahapan *emphatize*, yaitu kegiatan yang pertama yang harus diperhatikan dengan suatu proses agar yang dilakukan dengan memahami dan mengetahui kebutuhan penggunanya.

#### 2.3.2. Tahap Define

Tahapan kedua adalah *define*, yaitu proses dalam desain untuk menentukan permasalahan yang akan dijadikan menjadi sudut pandang pembuatan produk yang dibuat.

### 2.3.3. Tahap Ideate

Tahap ketiga adalah *ideate*, yaitu proses pengembangan dan pengumpulan ide untuk perubahan dari adanya identifikasi masalah untuk menciptakan solusi bagi pengguna.

### 2.3.4. Tahap Prototype

Tahapan keempat adalah *prototype*, yaitu produk yang telah tersusun dan siap untuk diuji supaya mampu menjawab pertanyaan permasalahan sehingga dapat menemukan solusi akhir dalam proses pengembangan produk.

### 2.3.5. Tahap Test

Tahapan terakhir adalah *test*, yaitu pengujian produk terhadap pengguna untuk mendapatkan umpan balik terhadap *prototype* yang telah dibuat sehingga dapat ditemukan solusi dalam pengembangan produk dan mendapatkan empati untuk pengguna (Kelley & Brown, 2018).

Berdasarkan dari data yang ada pada Badan Pusat Statistik diketahui bahwa jumlah penduduk di Kabupaten Banyumas tahun 2020 dengan retang umur 15 sampai dengan 39 terdapat sebanyak 668237 ribu jiwa. Jumlah sampel yang digunakan dihitung menggunakan rumus slovin seperti pada persamaan 1 berikut (Banyumas, 2021):

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad (1)$$

$$n = \frac{\text{Jumlah penduduk Kabupaten Banyumas}}{1 + (\text{Jumlah penduduk Kabupaten Banyumas})^2}$$

$$n = \frac{668237}{1 + 668237(0.1)^2}$$

$$n = \frac{668237}{1 + 6682,37}$$

$$n = \frac{668237}{6683,37}$$

$$n = 99,98$$

$$n = 100 \text{ orang}$$

## 2.4. Analisis Hasil Penelitian

Menganalisis hipotesis penelitian terkait hasil pengujian dalam melakukan pengukuran tingkat keberhasilan perancangan UI/UX *website* SIPAA melalui penggunaan metode *design thinking* dan evaluasi menggunakan kuesioner SUS. Hipotesis dalam penelitian yang disusun berguna untuk melakukan pengukuran terhadap tingkat keberhasilan dalam perancangan UI/UX pada *website* yang telah disusun yaitu sebagai berikut:

H0 = Hasil dari pengujian *usability testing* pada *website* menghasilkan hasil rata-rata melalui kuesioner SUS yaitu sama dengan 68

H1 = Hasil dari pengujian *usability testing* pada *website* menghasilkan hasil rata-rata melalui kuesioner SUS yaitu tidak sama dengan 68

## 2.5. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dan saran didapatkan dari hasil pengujian dan evaluasi yang telah diperoleh setelah melakukan penelitian. Kesimpulan merupakan jawaban dari pertanyaan yang telah diajukan sebelum melakukan penelitian, sedangkan saran adalah masukan atau usulan dari sesuatu yang diajukan

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat hasil penelitian yang telah dirancang melalui metode *design thinking* dalam melakukan perancangan UI/UX pada *website* pengaduan wanita dan anak di Kabupaten Banyumas. Hasil penelitian diuraikan secara rinci berikut ini:

### 3.1 Tahapan *Emphatize*

Tahapan ini merupakan tahapan pertama yang dilakukan oleh penulis. Pada tahapan ini penulis melakukan kegiatan wawancara secara langsung dengan Kepala UPTD PPA Kabupaten Banyumas yaitu Ibu Siti dan Nanda Roshinta selaku salah satu masyarakat Banyumas yang pernah melakukan pengaduan. Tahapan ini terdiri dari observasi dan wawancara.

#### 3.1.1 *Observasi*

Observasi digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang terjadi untuk mendapatkan solusi yang diperlukan. Hasil observasi tersebut memperoleh kesimpulan seperti tampak pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil observasi

Subjek	Hasil
Pengurus UPTD PPA Kabupaten Banyumas	Kasus kekerasan pada anak di Banyumas merupakan kasus tertinggi di Jawa Tengah
	Masih banyak masyarakat yang tidak berani menyuarkan dan melakukan pengaduan terhadap pihak berwenang.
	Masih banyak masyarakat yang menganggap bahwa melakukan pengaduan mengeluarkan banyak biaya dan tidak efisien.
	Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui cara melaporkan kasus kekerasan yang dialami.
Nanda Roshinta sebagai salah satu masyarakat Kabupaten Banyumas	Pengaduan dilakukan secara langsung dengan mendatangi pihak berwenang.
	Masih ragu melaporkan pengaduan dengan alasan privasi
	Belum menemukan aplikasi dalam melaporkan kasus mengenai pelecehan dan kekerasan di Banyumas yang cepat dan efisien

#### 3.1.2 *Wawancara*

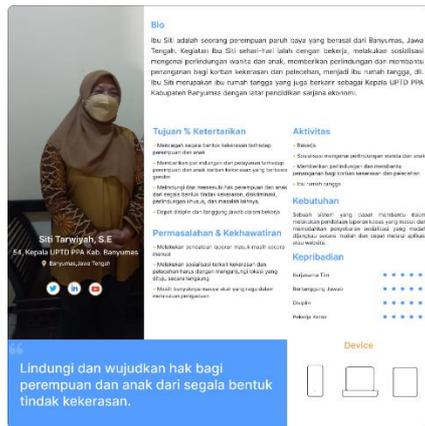
Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan pihak dari UPTD PPA Kabupaten Banyumas dan salah satu masyarakat di Kabupaten Banyumas dapat disimpulkan bahwa belum adanya platform *online* atau pemanfaatan teknologi untuk memudahkan proses pengaduan kekerasan dan pelecehan pada wanita dan anak di Kabupaten Banyumas, dan masyarakat juga masih melaporkan pengaduan dengan cara mendatangi kantor terkait secara langsung.

### 3.2 Tahapan *Define*

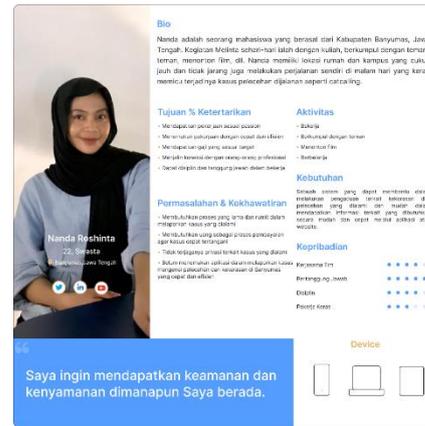
Proses dalam desain untuk menentukan permasalahan yang akan dijadikan menjadi sudut pandang pembuatan produk yang dibuat. Tahapan ini diberikan gambaran *berupa user persona*, *user journey map*, dan pernyataan masalah yang didapatkan. Berikut merupakan penjelasan dari tahapan *define*:

#### 3.2.1 *User Persona*

Pendekatan melalui *user persona* yang dilakukan penulis melibatkan 2 orang target pengguna, yaitu Ibu Siti kepala dari UPTD PPA Kabupaten Banyumas dan Nanda Roshinta selaku salah satu masyarakat Kabupaten Banyumas yang juga memiliki keresahan terhadap adanya kasus kekerasan dan pelecehan yang marak terjadi akhir-akhir ini. *User persona* berisi mengenai identitas pengguna, kekhawatiran, dan kebutuhan yang dibutuhkan pengguna. Berikut Gambar 1 dan Gambar 2 merupakan hasil *user persona*:



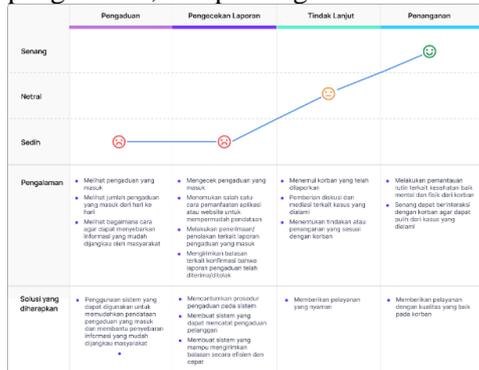
Gambar 1. User Persona Ibu Siti



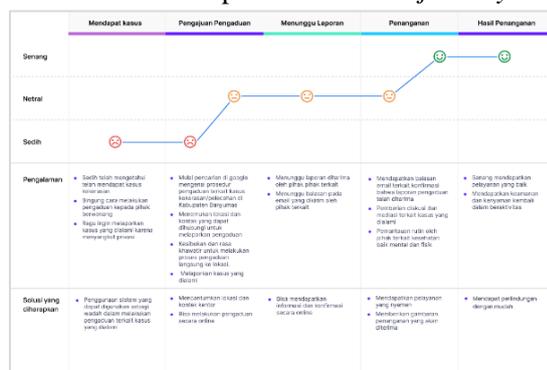
Gambar 2. User Persona Nanda Roshinta

3.2.2 User Journey Map

User journey map merupakan penggambaran langkah-langkah yang diambil oleh pengguna dalam mencapai tujuannya. Tahapan ini menyangkut beberapa hal seperti fase, perasaan, pengalaman, dan peluang. Berikut Gambar 3 dan Gambar 4 merupakan hasil user journey map:



Gambar 3. User Journey Map Ibu Siti



Gambar 4. User Journey Map Nanda Roshinta

3.2.3 Problem Statement

Problem statement merupakan suatu masalah yang perlu tindakan cepat agar situasi dapat segera diperbaiki dengan mendefinisikan dan menyusun solusi desain sesuai kebutuhan pengguna. Problem statement yang telah ditemukan tampak pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Problem Statement

Kategori	Problem Statement
Admin	Admin ingin menyediakan wadah sebagai tempat pengaduan bagi wanita dan anak dan mampu memberikan informasi kepada masyarakat mengenai kasus kekerasan yang terjadi dan penanganan yang dilakukan.
Admin	Admin ingin mendapatkan kemudahan dalam melakukan pendataan terkait pengaduan yang masuk dengan nyaman dan efisien dan memberikan kualitas pelayanan yang mudah bagi masyarakat.
Pelapor	Pelapor ingin mendapatkan informasi mengenai pengaduan dan kasus kekerasan yang ada di Banyumas secara mudah. Pelapor memerlukan informasi yang lengkap dan tindakan yang akan diberikan terkait ajuan pengaduan.
Pelapor	Pelapor ingin melakukan pengaduan terkait kekerasan dan pelecehan yang dialami secara online dengan mudah dan efisien.

### 3.3. Tahapan Ideate

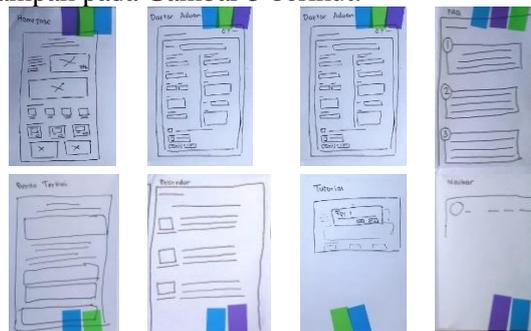
Proses pengembangan dan pengumpulan ide untuk perubahan dari adanya identifikasi masalah untuk menciptakan solusi bagi pengguna. Ide yang didapatkan ini akan dikumpulkan melalui metode *how we might we*, *crazy 8*, *moodboard*, *use case*, *user flow*, *information architecture*, dan *wireframe*.

#### 3.3.1 How might we

*How might we* merupakan salah satu metode yang digunakan agar mampu merancang solusi secara inovatif oleh penulis dengan mengubah suatu masalah menjadi beberapa pertanyaan. Metode ini dirancang berdasarkan adanya *problem statement* yang telah dirancang sebelumnya agar mampu menentukan solusi dari permasalahan yang ada.

#### 3.3.2 Crazy 8

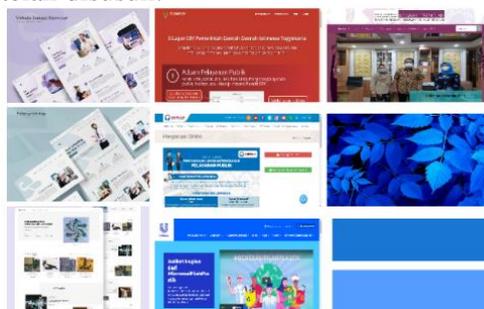
*Crazy 8* dilakukan dengan mengumpulkan berbagai ide secara luas dan melakukan brainstorming untuk menemukan ide yang lain melalui penggambaran sketsa 8 ide dalam rentan waktu 8 menit. Pada tahap ini penulis melibatkan 3 orang yaitu penulis sendiri ditandai dengan warna biru, salah satu masyarakat Kabupaten Banyumas ditandai dengan warna hijau, dan juga salah satu pihak dari UPTD PPA Kabupaten Banyumas ditandai dengan warna ungu. Hasil desain gambar yang ada pada hasil akhir *crazy 8* telah dipilih berdasarkan hasil *voting* atau pilihan tertinggi. Hasil akhir dari *crazy 8* yang telah ditemukan tampak pada Gambar 5 berikut:



Gambar 5. Hasil akhir dari *crazy 8*

#### 3.3.3 Moodboard

*Moodboard* merupakan sebuah komposisi atau gabungan dari adanya gambar, visual, atau objek lainnya sebagai pendukung dalam tujuan kegiatan desain yang akan dirancang. Berikut hasil Gambar 6 *moodboard* yang telah disusun:

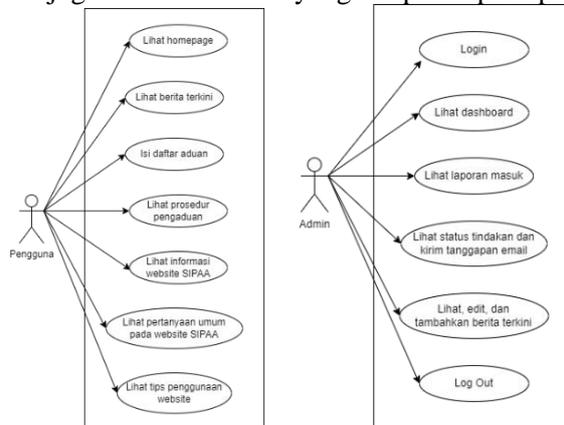


Gambar 6. Hasil *moodboard*

#### 3.3.4 Use case diagram

*Use case diagram* merupakan salah satu bagian dari diagram UML atau *Unified Modelling Language* yang berfungsi sebagai penggambaran dari adanya hubungan interaksi antara sistem

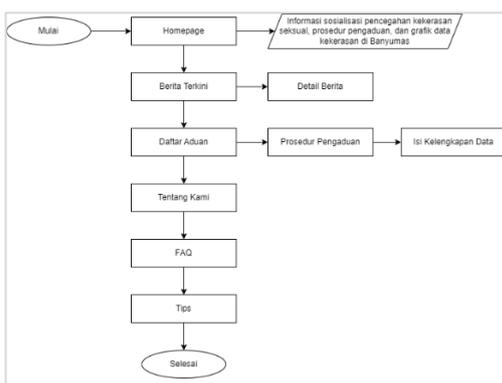
dan juga aktor. *Use case* yang di rancang pada *website* SIPAA juga terbagi menjadi 2 yaitu *use case* pengguna dan juga *use case* admin yang tampak seperti pada Gambar 7 dan Gambar 8:



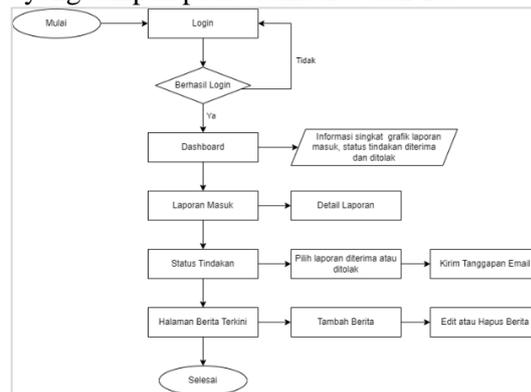
Gambar 7. *Use case* pengguna    Gambar 8. *Use case* admin

### 3.3.5 User flow

Tahapan ini memudahkan penulis agar dapat melakukan perancangan desain baik bagi admin atau pun pengguna. Berikut hasil *user flow* yang tampak pada Gambar 9 dan 10:



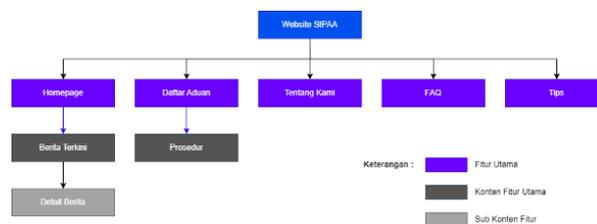
Gambar 9. *Use flow* pengguna



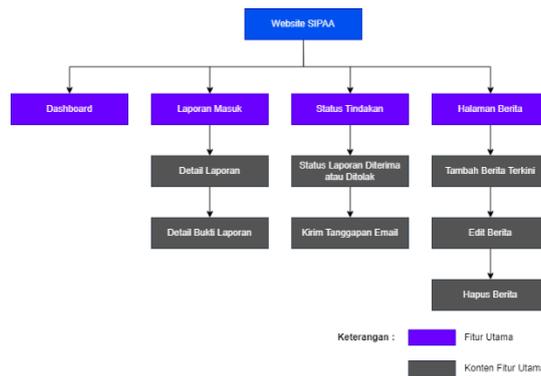
Gambar 10. *Use flow* admin

### 3.3.6 Information architecture

*Information architecture* merupakan informasi terstruktur mengenai bagian *website* mulai dari menu sampai dengan bagian-bagian didalamnya agar lebih mudah dimengerti orang lain dan mempermudah penyusunan desain. Berikut hasil *Information architecture* yang tampak pada Gambar 11 dan 12:



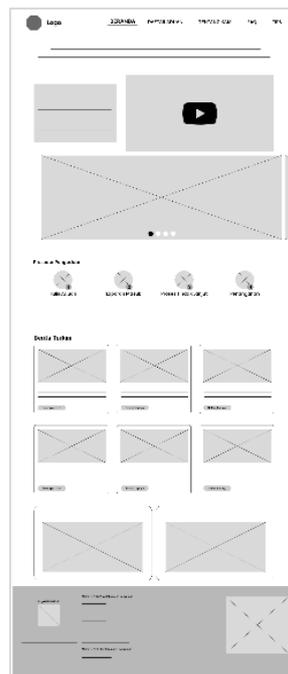
Gambar 11. *Information architecture* pengguna



Gambar 12. *Information architecture admin*

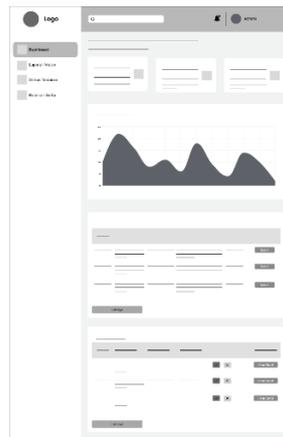
### 3.3.7 Wireframe

*Wireframe* sendiri adalah bentuk implementasi atau pengembangan dari kumpulan ide yang telah dirancang di tahapan sebelumnya untuk membantu penulis dalam menentukan fitur, menu, elemen, ataupun tampilan *interface*. Berikut Gambar 13 hasil rancangan *wireframe* dari halaman *homepage* pengguna:



Gambar 13. *Wireframe homepage pengguna*

Berdasarkan Gambar 13, Bagian *header* terdiri dari logo dari *website* SIPAA yang telah dirancang. Pada bagian ini disediakan juga berbagai pada *navigasi bar* yang terdiri dari menu utama beranda, daftar aduan, tentang kami, FAQ dan juga tips. Pada halaman ini, disajikan cuplikan video yang mengarahkan menuju video di *youtube* mengenai penanganan ketika mengalami kekerasan seksual, *item card* berita terkini, gambar grafik kasus kekerasan yang ada di Banyumas atau pun di Jawa Tengah, dan juga *button* untuk melakukan proses pengaduan. Bagian *footer* terdiri dari logo milik DPPKBP3A Kabupaten Banyumas, deskripsi singkat mengenai lokasi DPPKBP3A dan UPTD PPA Kabupaten Banyumas.

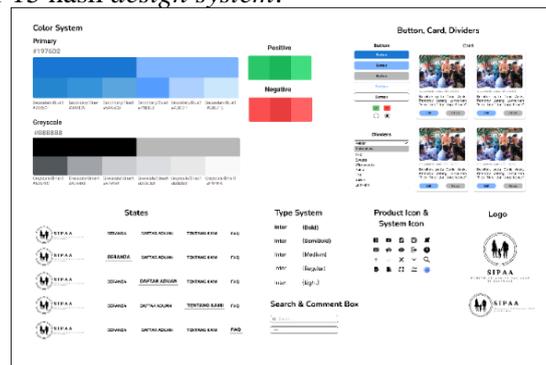


Gambar 14. Wireframe dashboard admin

Berdasarkan Gambar 14, halaman *dashboard* berfungsi agar dapat memudahkan admin dalam melihat grafik peningkatan pengaduan yang masuk, jumlah laporan yang diterima atau pun ditolak, dan juga Sebagian data laporan yang masuk.

### 3.3.8 Design system

Tahapan *design system* merupakan tahapan dalam mengumpulkan berbagai komponen dalam *design* yang dapat digunakan secara berulang sehingga mampu menghasilkan sebuah produk. Berikut Gambar 15 hasil *design system*:



Gambar 15. Hasil Design System

Selain disusunnya *design system*, penulis juga merancang logo dengan konsep yang mudah dikenali. Gambar 16 hasil logo *website* SIPAA:



Gambar 16. Hasil logo website SIPAA

### 3.4. Tahapan Prototype

Tahapan ini merupakan Tahap yang terakhir dari pengembangan *prototype* adalah melakukan implementasi terkait desain *website* yang telah dibuat ke dalam tampilan antarmuka yang terbatas pada sisi pengguna atau *front end*. Tahapan ini dilakukan pengembangan terkait visualisasi yang didapatkan dari *wireframe* ke dalam tampilan *high fidelity prototype*.



Berdasarkan Gambar 18, Tampilan antarmuka *dashboard* berisi halaman awal yang ditampilkan agar admin dapat mengakses informasi. Pada tampilan ini admin dapat melihat grafik peningkatan pengaduan yang masuk dan juga sebagian data yang masuk.

### 3.4.2 Implementasi Kode

Tahap yang terakhir dari pengembangan *prototype* adalah melakukan implementasi terkait desain *website* yang telah dibuat ke dalam tampilan antarmuka yang terbatas pada sisi pengguna atau *front end*. Penulis melakukan perancangan *website* menggunakan *tools visual studio code* untuk melakukan penelitian *script*. Penyusunan *website* yang di yang dirancang oleh penulis menggunakan HTML, bahasa pemrograman PHP, *javascript*, CSS, *framework bootstrap* dan laravel, dan *database MySQL*. Setelah penyusunan *script* selesai, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah dengan melakukan *hosting* dan domain yang beralamat di <https://sipaabanyumas.my.id>.

### 3.5. Tahapan Test

Tahapan *test* merupakan tahapan akhir yang dilakukan penulis dalam melakukan uji coba terkait *website SIPAA* yang telah dirancang menggunakan metode *usability testing* menggunakan *google forms*.

#### 3.5.1 Hasil perhitungan SUS

Pengujian ini melibatkan 100 responden dengan rentang usia 15 sampai dengan 39 tahun atau pun lebih untuk melakukan apakah memudahkan dan memenuhi kebutuhan atau tidak. Pengujian dilakukan dengan *usability testing* terhadap aplikasi menggunakan metode kuesioner SUS. Pengambilan sampel didapatkan melalui penyebaran kuesioner dengan *google form*. Hasil data dari kuesioner SUS yaitu disebutkan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Kuesioner SUS

Responden	Skor	Responden	Skor	Responden	Skor	Responden	Skor
R1	35	R26	31	R51	36	R76	28
R2	31	R27	25	R52	28	R77	36
R3	25	R28	33	R53	31	R78	35
R4	27	R29	28	R54	26	R79	36
R5	34	R30	29	R55	36	R80	37
R6	37	R31	32	R56	34	R81	33
R7	28	R32	38	R57	31	R82	34
R8	35	R33	26	R58	29	R83	26
R9	33	R34	37	R59	30	R84	35
R10	34	R35	29	R60	29	R85	32
R11	37	R36	32	R61	33	R86	29
R12	30	R37	36	R62	37	R87	33
R13	31	R38	37	R63	28	R88	26
R14	33	R39	30	R64	26	R89	34
R15	38	R40	33	R65	38	R90	31
R16	29	R41	31	R66	35	R91	39
R17	27	R42	30	R67	32	R92	32
R18	35	R43	34	R68	27	R93	29
R19	32	R44	28	R69	32	R94	34
R20	32	R45	34	R70	26	R95	39
R21	33	R46	30	R71	38	R96	30

Responden	Skor	Responden	Skor	Responden	Skor	Responden	Skor
R22	38	R47	27	R72	27	R97	39
R23	32	R48	36	R73	38	R98	38
R24	36	R49	30	R74	27	R99	35
R25	35	R50	35	R75	31	R100	36
Jumlah Skor SUS							8085
Jumlah Rata-Rata Skor SUS							80,97

### 3.5.2 Analisis hasil umpan balik

Pengujian in Pada penyebaran dan pengisian kuesioner pada responden juga disediakan umpan balik terkait *website* yang telah diuji coba sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan *website* SIPAA.

#### A. Hasil umpan balik positif

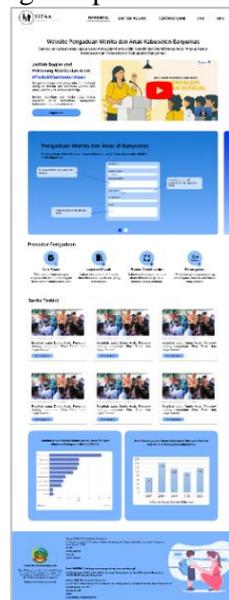
1. *Website* memiliki isi dan tampilan yang menarik, pengaduan juga mudah dipahami dan dilakukan.
2. Sudah baik dan cukup informatif dalam menampilkan informasi dan fungsi yang dibutuhkan.
3. Sudah bagus dan sarannya agar semakin bisa dikembangkan lagi.

#### B. Hasil umpan balik negatif

1. Halaman *dashboard* memiliki isi tampilan dengan ukuran terlalu besar seperti *font* dan juga gambar sehingga kurang nyaman.
2. Gambar pendukung detail berita terlalu banyak ke bawah sehingga mengganggu kenyamanan dalam melihat detail berita.

### 3.5.3 Perbaikan rancangan UI/UX *website*

Tahapan selanjutnya setelah menganalisis hasil umpan balik yaitu melakukan perbaikan berdasarkan tingkat prioritas yang dihasilkan. Berikut Gambar 19 dan Gambar 20 hasil perbaikan dari hasil umpan balik yang didapatkan:



(a) Sebelum perbaikan



(b) Sesudah perbaikan

Gambar 19. Hasil Perbaikan pada Tampilan Antarmuka *Homepage* Pengguna



(a) Sebelum perbaikan (b) Sesudah perbaikan

Gambar 20. Hasil Perbaikan pada Tampilan Antarmuka Detail Berita Pengguna

3.6. Analisa Hipotesis Penelitian

Tahapan selanjutnya adalah menganalisis hipotesis dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Penulis menganalisis metode *one sample t-test* melalui tools SPSS 16.0. Berikut ini tahapan yang dilakukan penulis dalam menerapkan metode *one sample t-test*:

1. Tahapan pertama adalah dengan melakukan pengujian normalitas dari hasil kuesioner SUS untuk membuktikan jika data telah tersebar secara normal dengan pengujian *Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup>*. Berikut Tabel 5 mengenai hasil pengujian normalitas:

Tabel 5. Hasil pengujian normalitas hasil SUS

	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Skor	.085	100	.070	.963	100	.006

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan hasil signifikansi 0,70 pada pengujian *Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup>* sehingga diketahui jika kepuasan pengguna tersebar secara normal karena memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05.

2. Tahapan kedua adalah dengan menguji *one sample statistic*. Langkah pertama yang dilakukan adalah memilih menu *analyze* dan *compare mean*. Selanjutnya adalah memilih *one sample t-test* pada menu dan menggunakan *test value* sesuai dengan hipotesis yang ditetapkan yaitu 68. Berikut Tabel 6 mengenai hasil pengujian dari *one sample statistic*:

Tabel 6. Hasil pengujian *one sample statistics*

	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Man</i>
Score	100	80.97	9.717	.972

Berdasarkan Tabel 6, diketahui jika jumlah data yang digunakan adalah sebesar 100, dengan nilai hasil rata-rata senilai 80,97, simpangan baku senilai 9,717, serta nilai rata-rata error 0,972.

3. Tahapan Tahap ketiga adalah dengan melakukan uji *one sample t-test* menggunakan langkah yang sama seperti melakukan uji *one sample statistic*. Berikut Tabel 7 merupakan hasil dari pengujian *one sample t-test*:

Tabel 7. Hasil pengujian *one sample statistics*

	Test Value = 68					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Skor	16.008	99	.000	12.970	11.04	14.90

Berdasarkan Tabel 7 dapat diketahui jika hasil yang didapatkan melalui pengujian total nilai dari *usability website* dengan kuesioner SUS tidak sama dengan 68, sehingga dapat diketahui jika hasil ini sesuai dengan hasil perhitungan rata-rata skor sus yaitu 80,97.

Hasil yang didapatkan berdasarkan skor rata-rata nilai SUS adalah sebesar 80,97 sehingga dapat masuk ke dalam kategori A dengan ratings *excellent* dan menunjukkan bahwa desain antarmuka pengguna *website* SIPAA telah memenuhi kebutuhan pengguna. Melalui hasil umpan balik responden, penulis melakukan perbaikan dengan mendesain ulang rancangan *website* sesuai yang ditujukan yaitu melakukan perbaikan dengan mengatur Kembali ukuran pada font dan gambar yang ditampilkan pada halaman *dashboard* dan mengatur ukuran font dan gambar yang menjadi headline berita, mengubah detail gambar dengan *scroll* ke bawah menjadi *swipe* ke samping. Perbaikan tersebut dilakukan dengan tujuan agar pengguna merasa lebih nyaman dan mudah dalam menggunakan *website* sebagai wadah informasi dan pengaduan. Setelah dilakukan perbaikan, penulis menganalisis hasil nilai rata-rata kuesioner SUS melalui metode *one sample t-test* dengan tools SPSS 16.00. Hasil yang didapatkan menghasilkan nilai 82 dan tidak sama dengan nilai 68 sehingga dapat diketahui jika hipotesis H0 ditolak sedangkan H1 telah diterima.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai perancangan UI/UX *website* SIPAA atau *website* pengaduan wanita dan anak di Kabupaten Banyumas yang berfungsi sebagai wadah dalam melakukan pengaduan tindak kekerasan dan kasus pelecehan dan memberikan informasi terbaru yang dapat diakses oleh pengguna dengan menerapkan metode *design thinking* memperoleh kesimpulan berikut ini:

1. Perancangan UI/UX pada *website* SIPAA dengan menerapkan metode *design thinking* yang terdiri dari tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* memberikan dua tampilan hasil yang terdiri dari tampilan pengguna dan admin. Pada tampilan pengguna terdiri dari halaman menu *homepage*, daftar aduan, tentang kami, FAQ, dan tips. Pada tampilan untuk admin terdiri dari halaman menu *dashboard*, laporan masuk status tindakan, dan juga halaman berita. Perancangan pada tampilan *website* ini menyajikan tampilan *front-end* yang bersifat responsif dan dapat diakses di sistem operasi mana pun.
2. Tahap evaluasi terhadap hasil *usability testing* dengan penyebaran kuesioner SUS yang melibatkan 100 responden menghasilkan skor rata-rata nilai kuesioner SUS sebesar 80,97. Hasil tersebut menunjukkan jika perancangan *website* sudah sesuai dan telah diterima pengguna sehingga masuk ke dalam *grade A* dengan ratings *excellent*. Hasil tersebut menghasilkan nilai rata-rata lebih besar dari 68 sehingga dapat disimpulkan jika hipotesis H0 ditolak dan hipotesis H1 diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Richard, "Fasilitas Rehabilitasi Mental Katolik Bagi Anak Korban Kekerasan Di Kota Malang," *eDimensi Arsit. Petra*, vol. VIII, no. 1, pp. 521–528, 2020.
- [2] A. Setyaningrum and R. Arifin, "Analisis Upaya Perlindungan dan Pemulihan Terhadap Korban Kekerasan dalam Rumah Tangga (KDRT) Khususnya Anak-Anak dan Perempuan," *J. Muqoddimah J. Ilmu Sos. Polit. dan Hummaniora*, vol. 3, no. 1, p. 9, 2019, doi: 10.31604/jim.v3i1.2019.9-19.
- [3] Y. Rahayu, A. Nurlinda, and M. K. Alwi, "Analisis Korban Kekerasan Terhadap Remaja dimasa Pandemi COVID-19 di Kota Makassar," *J. Muslim Community Heal.*, vol. 3, no. 2, pp. 8–23, 2022.
- [4] M. Hamdandi, R. Chandra, F. Bachtiar, N. Lais, D. Apriyanti, and M. R. Pribadi, "Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost Dengan Metode Design Thinking," *MDP Student Conf. 2022*, no. 2021, pp. 392–397, 2022.
- [5] I. Alviana, S. Rosyadi, S. Simin, and R. Idanati, "Partisipasi Forum Anak Banyumas dalam Mewujudkan Kabupaten Layak Anak di Kabupaten Banyumas Ditinjau dari Perspektif Multi Stakeholder Partnerships," *JDKP J. Desentralisasi dan Kebijak. Publik*, vol. 2, no. 2, pp. 277–287, 2021, doi: 10.30656/jdkp.v2i2.3738.
- [6] Vika Azkiya Dihni, "Jumlah Anak Korban Kekerasan di Kabupaten Banyumas Tertinggi se-Jateng," <https://databoks.katadata.co.id/>, 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/08/jumlah-anak-korban-kekerasan-di-kabupaten-banyumas-tertinggi-se-jateng> (accessed Apr. 15, 2022).
- [7] A. Purwanti and M. Zaliani, "Strategi Penyelesaian Tindak Kekerasan Seksual Terhadap Perempuan Dan Anak Melalui R UU Kekerasan Seksual," *Masal. Huk.*, vol. 47, no. 2, p. 138, 2018, doi: 10.14710/mmh.47.2.2018.138-148.
- [8] D. E. Jake-Schoffman and M. A. McVay, "Using the Design Sprint process to enhance and accelerate behavioral medicine progress: a case study and guidance," *Transl. Behav. Med.*, vol. 11, no. 5, pp. 1099–1106, 2021, doi: 10.1093/tbm/ibaa100.
- [9] Y. Firantoko, H. Tolle, and H. M. Az-zahra, "Perancangan User Experience Dengan Menggunakan Metode Human Centered Design Untuk Aplikasi Info Calon Anggota Legislatif 2019," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, pp. 2798–2806, 2019, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4795>
- [10] N. Alomar, N. Almobarak, and S. Alkoblan, "Design, User Experience, and Usability: Design Thinking and Methods," vol. 9746, no. July, pp. 197–208, 2016, doi: 10.1007/978-3-319-40409-7.
- [11] C. Chapman, A. Yao, and J. Engling, *Applying Design Thinking to the Design of an Online Electronic Journal*. Elsevier, 2018. doi: 10.1016/B978-0-12-809969-8.00029-2.
- [12] H. D. Fridayani *et al.*, "The participation of citizens to achieve smart people's case study: Analyzing the use of online-based community complaint channels in Sleman regency," *Smart Cities Reg. Dev. ...*, vol. 6, no. 1, pp. 1–11, 2021, [Online]. Available: <http://www.scrd.eu/index.php/scr/article/view/97%0Ahttps://ijisrt.com/assets/upload/files/IJISRT20APR046.pdf%0Ahttps://www.wacana.ub.ac.id/index.php/wacana/article/view/769%0Ahttps://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/7218>
- [13] A. Sumiyanto, A. S. Prabakusuma, and N. Widjiyati, "Analisis dan Perancangan Prototipe UI UX Aplikasi Mobile Koperasi Modern Menggunakan Metode Design Thinking," pp. 732–738.