

**Desain Interaksi Website Edukasi Kekerasan Seksual di Era Digital
Menggunakan Metode *Design Sprint*: Studi Kasus PPKS Institut Teknologi
Telkom Purwokerto**

Alissyah Putri, Rifki Adhitama

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

20104013@ittelkom-pwt.ac.id

ABSTRACT.

The Telkom Purwokerto Institute of Technology is one of the Private Higher Education Institutions in Indonesia. The Telkom Purwokerto Institute of Technology has three faculties and fifteen study programs. To support all campus activities, this university has various types of facilities. One of the campus facilities is the availability of sexual violence handling services on campus. In the implementation of this service, there are still problems that occur, so a task force team named PPKS (Prevention and Handling of Sexual Violence) was formed. Over time, the current service system wants to be further developed into a better system in the future. During the research, problems were found, especially in terms of information delivery media. Based on these problems, the researcher wants to perform interaction design for the PPKS ITTP task force team website using the Design Sprint method. There are 5 stages that will be implemented. Namely Mapping, Sketching, Decide, Prototype, and Validate. This research will produce a final prototype (prototype of the result) that can be used for the development of the PPKS ITTP website. The results of the final prototype are Home-B (91.7%), Profile-B (90.8%), Module-B (91.7%), Quiz-B (92.7%) and Complaint-B (91.7%).

Keywords: *User Interface, Website, Satgas PPKS ITTP*

ABSTRAK.

Institut Teknologi Telkom Purwokerto adalah salah satu Perguruan Tinggi Swasta di Indonesia. Institut Teknologi Telkom Purwokerto memiliki tiga fakultas dan lima belas program studi. Untuk mendukung semua aktivitas kampus, perguruan tinggi ini memiliki berbagai jenis fasilitas. Salah satu fasilitas kampus adalah tersedianya pelayanan penanganan kekerasan seksual di lingkungan kampus. Dalam pelaksanaan pelayanan ini, masih terdapat masalah yang terjadi sehingga dibentuklah tim satuan tugas bernama PPKS (Pencegahan dan Penanganan Kekerasan Seksual). Seiring berjalannya waktu, sistem pelayanan saat ini ingin dikembangkan lagi menjadi sistem yang lebih baik di masa depan. Saat melakukan penelitian, ditemukan masalah, terutama dalam hal media penyampaian informasi. Berdasarkan masalah-masalah tersebut, peneliti ingin melakukan desain interaksi untuk website tim satgas PPKS ITTP menggunakan metode Design Sprint. Ada 5 tahapan yang akan diimplementasikan. Yaitu Mapping, Sketching, Decide, Prototype, dan Validate. Penelitian ini akan menghasilkan prototipe akhir (prototipe dari hasil) yang dapat digunakan untuk pengembangan website PPKS ITTP. Hasil dari prototipe akhir adalah Beranda-B (91,7%), Profile-B (90,8%), Modul-B (91,7%), Kuis-B (92,7%) dan Aduan-B (91,7%).

Kata kunci: *User Interface, Website, Satgas PPKS ITTP*

PENDAHULUAN

Kekerasan dan pelecehan seksual merupakan salah satu bentuk kejahatan besar yang mempengaruhi banyak individu dan bukan hal yang baru lagi dalam masyarakat di seluruh dunia dan berdampak buruk bagi korbannya, termasuk di lingkup pendidikan. Pelecehan sendiri adalah segala bentuk tindakan seksual yang tidak diinginkan, baik tindakan lisan maupun fisik atau isyarat yang bersifat seksual yang dapat membuat seseorang tersinggung, marah, dan dipermalukan.

Pelecehan seksual pada dasarnya merupakan suatu kenyataan yang harus sangat diperhatikan. Tindak kekerasan dan pelecehan terhadap siapapun masih banyak dan sering terjadi di mana-mana, khususnya perempuan. Penyalahgunaan hubungan antara perempuan dan laki-laki yang merugikan satu sama lain dalam hal seksual dapat dikatakan sebagai pelecehan seksual, hal ini yang dapat diartikan bahwa pelecehan seksual tidak hanya terjadi kepada perempuan, namun juga dapat terjadi kepada laki-laki meskipun dalam hal ini yang paling sering mengalami pelecehan dan kekerasan seksual adalah perempuan.

Berdasarkan siaran pers Komnas Perempuan pada *CATAHU* (Catatan Tahunan) 2022 terdapat 338.496 kasus kekerasan seksual yang dilaporkan pada tahun 2021. Berdasarkan data tersebut pada tahun 2021, jumlah kekerasan seksual terhadap perempuan meningkat secara signifikan dalam 10 tahun terakhir (2010 hingga 2020), pada tahun 2010 ada 105.103 kasus dan menjadi 299.911 kasus pada tahun 2021. Rata-rata peningkatan tahunan sebesar 19,6%. Angka ini sedikit menurun pada tahun 2015 dan 2019 masing – masing menjadi 10,7% dan 22,5%, tetapi turunnya jumlah kasus ini tidak semata-mata dapat dikatakan bahwa kasus kekerasan pada perempuan berkurang.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di berbagai negara, tempat-tempat yang dipandang "aman" dalam hal ini seperti sekolah, kampus atau universitas, asrama mahasiswa, kantor justru umumnya menjadi tempat pelecehan seksual berlangsung yang dilakukan oleh orang-orang terdekat atau orang yang dikenal oleh korban seperti teman kelas, dosen atau guru, rekan kerja, pimpinan kerja dan sebagian terjadi di wilayah publik. Hal ini juga sejalan dengan hasil survei oleh Koalisi Ruang Publik Aman (*KRPA*) yang menyebutkan bahwa lokasi terjadinya pelecehan seksual sebanyak 33% terjadi di jalan umum, 19% dalam transportasi umum dan kampus menempati urutan ketiga sebanyak 15%.

Jika dilihat dari ketiga tempat tersebut, semua termasuk dalam kategori ranah komunitas atau publik, bukan seperti anggapan masyarakat yang masih banyak menganggap bahwa pelecehan atau kekerasan seksual hanya terjadi di malam hari, di tempat tertutup ataupun di tempat yang jauh dari keramaian. Meskipun telah banyak terjadi kasus-kasus pelecehan seksual, masih banyak kasus yang belum ditanggapi secara serius oleh pihak berwenang

dikarenakan pelecehan seksual biasanya tidak meninggalkan bekas fisik pada korban. Di antara semua jenjang pendidikan, lingkungan perguruan tinggi memiliki jumlah kasus kekerasan seksual tertinggi pada tahun 2015 hingga 2021 beberapa contohnya adalah kasus pelecehan seksual mahasiswa di *UNRI* tahun 2021, pelecehan seksual mahasiswa di *UNSRI* tahun 2021, pelecehan seksual mahasiswa di *UNBRAW* tahun 2020, dan pelecehan seksual mahasiswa di *UNJ* tahun 2021. Demi mempertahankan nama baik dan akreditasi kampus, kasus pelecehan seksual yang terungkap juga banyak yang tidak kunjung menemukan penyelesaian yang dinilai adil bagi korban salah satunya karna penanganan yang sangat lambat dan pembatasan akses informasi oleh pihak kampus. Hal ini berkaitan dengan yang diungkapkan oleh *Foucault* bahwa meskipun kampus merupakan tempat untuk menimba ilmu, tetapi di dalamnya tidak terlepas dari kekuasaan dan kedudukan para pemangku kekuasaan yang menganggap bahwa dirinya lebih dominan dan berkuasa dari pihak lain yang dianggap rendah dalam hal ini mahasiswa sebagai korban.

Saat ini tim satgas PPKS yang ada di Institut Teknologi Telkom Purwokerto belum memiliki media informasi dan pelaporan berbentuk website. Media pelaporan yang ada sekarang hanya via WhatsApp dan hal tersebut dinilai kurang efektif karena tidak ada media pembelajaran yang dapat diakses oleh civitas akademika Institut Teknologi Telkom Purwokerto sebagai bentuk pencegahan terjadinya kekerasan seksual di lingkup perguruan tinggi. Dilatarbelakangi hal tersebut penulis berdiskusi dan bekerja sama dengan tim satgas PPKS untuk membuat platform website yang akan mewadahi pelaporan dan juga pembelajaran terkait edukasi kekerasan seksual menggunakan metode *design sprint*, yang merupakan pendekatan terstruktur untuk mengembangkan solusi inovatif yang akan diterapkan dalam pengembangan platform website satgas PPKS.

Dengan pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan pengguna dan penggunaan teknologi, Mahasiswa/i dapat memanfaatkan teknologi secara positif dan aman, serta melindungi diri dari ancaman kekerasan seksual. Perlindungan bagi korban kekerasan seksual saat ini sudah diatur dalam *UU TPKS* (Tindak Pidana Kekerasan Seksual) yang disahkan pada Selasa, 12 April 2022. Namun kasus kekerasan seksual masih banyak terjadi khususnya di lingkup Pendidikan karena minimnya pengetahuan tentang Pendidikan seksual, ketakutan juga ketidaktahuan alur melapor di setiap institusi Pendidikan yang ada di Indonesia.

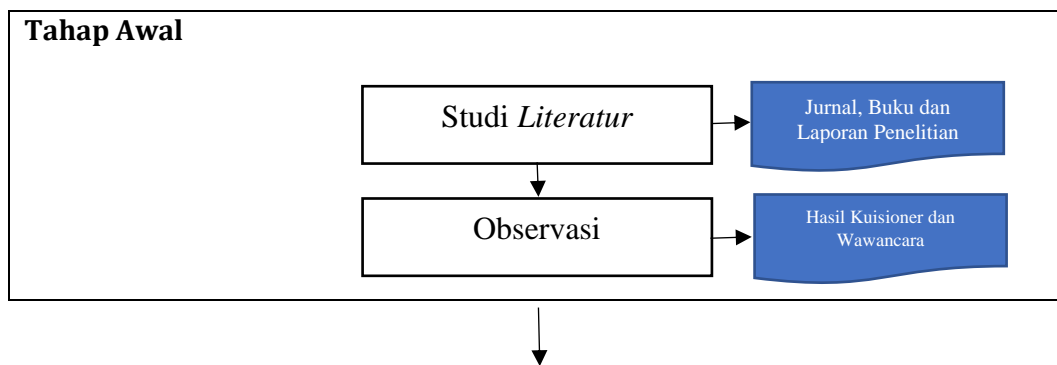
Berdasarkan kasus pelecehan seksual yang ada perlu disadari betapa pentingnya mencegah agar kasus pelecehan khususnya di kampus bisa setidaknya berkurang dari kasus-kasus yang ada saat ini. Hal ini didukung dengan hasil dari beberapa penelitian yang menegaskan bahwa peningkatan pemahaman mengenai bentuk-bentuk pelecehan seksual merupakan langkah awal yang penting untuk dilakukan oleh lembaga pendidikan tinggi untuk membangun kesadaran akan pentingnya mencegah perilaku pelecehan dan kekerasan seksual di lingkungan kampus, dan pemanfaatan media interaktif dapat menjadi pilihan yang tepat dan efektif sebagai media dalam upaya mencegah tindakan pelecehan dan kekerasan seksual. Oleh

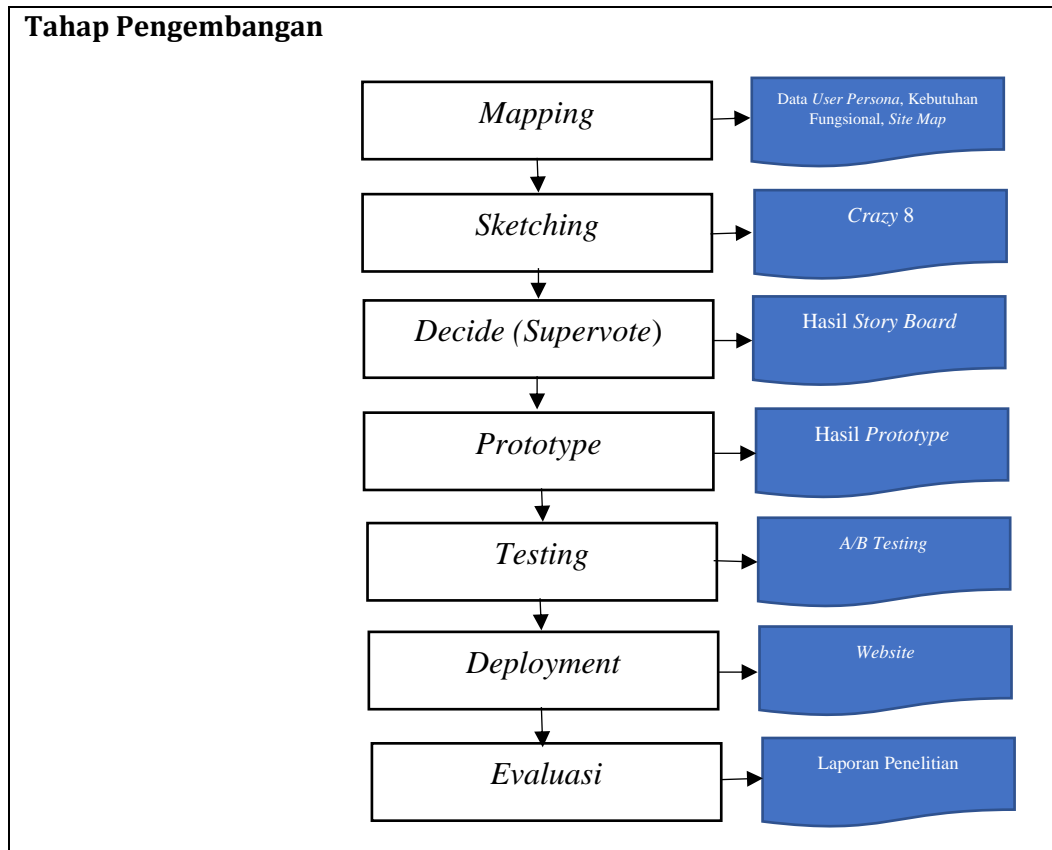
karena itu, peneliti berencana untuk mengembangkan website course untuk mencegah terjadinya pelecehan seksual di lingkungan kampus.

METODE PENELITIAN

Dalam tahap implementasi penelitian, penerapan metode *Design Sprint* dengan lokasi penelitian di Institut Teknologi Telkom Purwokerto termasuk ke dalam objek penelitian ini. Subyek penelitian ini adalah tim satgas *PPKS ITTP* dan *civitas* akademika Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang rentan terhadap kekerasan seksual dan memiliki kebutuhan pendidikan seksual yang mendesak.

Diagram Alir Penelitian





Penjelasan Diagram Alir Penelitian:

1. Tahap Awal

Pada awal tahap penelitian ini diawali dengan melakukan studi literatur dan wawancara untuk memperoleh permasalahan yang dihadapi oleh tim *satgas PPKS*. Melakukan studi literatur, observasi, kuisisioner dan wawancara ini bertujuan untuk digunakan dalam penelitian.

1.1 Studi Literatur

Studi *literatur* pada penelitian ini memiliki tujuan untuk memahami metode dan teori yang akan digunakan. Studi *literatur* dilakukan berdasarkan jurnal, buku dan laporan penelitian. *Literatur* yang akan dikaji untuk tahapan *design sprint* pada penelitian ini adalah dari buku "*Sprint How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days*" oleh Jake Knapp (2016), jurnal *Behavior Change Design Sprints* oleh Colusso, Do, dan Hsieh (2018) dan jurnal *Using Design Sprint as a Facilitator in Active Learning for Students in the Requirements Engineering Course: An Experience Report* oleh Ferreira dan

Canedo (2019). Untuk mengetahui karakteristik user diperlukan literatur mengenai User Persona. Untuk User Persona menggunakan literatur dari *Personas: How to Create Personas with Secondary Data* (2018) oleh Federal Ministry of Education and Reaserch.

1.2 Observasi

Pada tahap ini dilakukan proses untuk memperoleh pengumpulan data terkait permasalahan pada sistem pelaporan dan sosialisasi pencegahan kekerasan seksual oleh tim satgas PPKS ITTP. Dalam proses pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah kuesioner.

2. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini akan dilakukan penerapan *Design Sprint* yang terdiri dari 5 tahapan proses *Mapping*, *Sketching*, *Decide*, *Prototype* dan *Validate*. Berikut adalah tahapan pengembangan yang dilakukan

2.1 Mapping

Tahap *Mapping* merupakan tahap dimana untuk mengetahui kondisi yang dialami oleh *user*. Pada tahap ini penulis mengawali penelitian dengan pencarian data terkait karakteristik *user* dan permasalahan yang terjadi pada sistem layanan tim *satgas PPKS* sebelumnya. Pencarian dimulai dengan mencari data untuk *User Persona*, kebutuhan fungsional dan *Site Map*. Untuk hasil data untuk *User Persona*, kebutuhan fungsional dan *Site Map* dapat dilihat di Lampiran Tahap *Mapping*. Setelah diperoleh hasil data-data diatas langkah selanjutnya akan di lanjutkan ke proses *Sketching*..

2.2 Sketching

Dalam tahap ini akan diberikan pemaparan terhadap hasil data yang diperoleh berupa analisis kebutuhan pengguna, kebutuhan fungsional dan *How Might We (HMW)* yang telah dilakukan pada proses *Mapping*. Untuk tahap *Sketching* ini akan digunakan tahapan *Four Step Sketch*.

3. Decide

Pada bagian ini akan ditentukan hasil solusi *Sketching* mana yang terbaik diantara 8 solusi *sketsa* yang telah ditentukan menggunakan *Crazy 8*. Tahapan yang dilakukan yaitu tahapan terakhir dari *Four Step Sketch* yaitu *Solution Sketch*. Pemilihan hasil solusi sketsa yang terbaik ditentukan berdasarkan hasil voting terbanyak menggunakan *Supervote*. Dalam tahap ini akan dilibatkan responden tim *satgas PPKS* dan Mahasiswa dalam menentukan hasil solusi terbaik permasalahan sistem layanan di *satgas PPKS ITTP*.

2.3 Prototype

Pada tahapan ini dibuat rancangan *prototype* berdasarkan hasil *storyboard* yang telah dibuat. Untuk pembuatan *prototype* ini akan dibuat menjadi 2 jenis yaitu *prototype A* dan *prototype B*. Terkait *tools* yang akan digunakan pada pembuatan *prototype* ini menggunakan *Figma*.

2.4 Validate

Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap 2 jenis *prototype* yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Pengujian ini akan menggunakan *A/B Testing* dengan melibatkan *user* dari pihak satgas *PPKS ITTP* dan mahasiswa sebelumnya. Teknik yang akan diterapkan pada bagian *validate* yaitu menggunakan *interview* dan *voting*.

2.5 Deployment

Tahap peluncuran platform *website* yang menandai saat dimulainya penggunaan platform *website* oleh pengguna yang dituju. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dan mendapatkan hasil yang diharapkan. Menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Framework Laravel* versi 10 dengan *tools Visual Studio Code* dan *XAMPP*.

2.6 Evaluasi

Pada tahap akhir, *website* akan dievaluasi kembali untuk memastikan bahwa perbaikan dan pengembangan yang telah dilakukan sesuai dengan tujuan pengujian. Digunakan untuk membuat laporan penelitian yang berisi temuan, analisis, dan rekomendasi berdasarkan data yang dikumpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Mapping

1.1 User Persona SatgasPPKS-1



Untuk *User Persona SatgasPPKS-1* adalah ketua satuan tugas pencegahan penanganan kekerasan seksual di Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada bu linda selaku ketua tim *satgas PPKS ITTP*, motivasi ibu nya dalam menggunakan website course yaitu “.” Dia merasa tim *satgas PPKS ITTP* kurang begitu dikenal oleh mahasiswa sehingga informasi dan sosialisasi yang ingin disebarakan kurang efektif dan efisien. Saran dari ibu nya terhadap *website course PPKS ITTP* nanti tetap mencerminkan ciri khas Telkom.

1.2 *User Persona* Mahasiswa-2



Untuk *User Persona* perwakilan mahasiswa yang penulis ambil adalah perwakilan dari mahasiswa angkatan 2023. Mahasiswa yang menjadi narasumber ini Bernama Aulia. Menurut Aulia, ia akan sangat merasa terbantu dengan hadirnya *website course* yang berisi tentang pencegahan dan penanganan kekerasan seksual di lingkungan kampus.

1. Hasil *Sketching*

Setelah menyelesaikan tahapan *Mapping*, langkah selanjutnya adalah tahapan *sketching* yaitu menemukan alternatif berupa sketsa solusi dari hasil tahap *Mapping*. Pada tahap ini diterapkan *Four Step Sketch* dan telah diperoleh hasil *noted* sebagai berikut untuk *website course PPKS ITTP*.

FITUR WEBSITE COURSE PPKS ITTP		
Halaman Beranda <ol style="list-style-type: none">1. Data Kekerasan Sekual2. Penjelasan Singkat Kekerasan Seksual3. Penjelasan Singkat PPKS ITTP	Halaman Modul <ol style="list-style-type: none">1. Daftar Modul2. Detail Modul3. Download Modul	Halaman Kuis <ol style="list-style-type: none">1. Soal2. Jawaban Benar / Salah3. Jumlah Benar
Halaman Profile <ol style="list-style-type: none">1. Struktur PPKS ITTP2. Profile Ketua Tim Satgas PPKS ITTP	Halaman Aduan <ol style="list-style-type: none">1. Formulir (Nama, NoHp, Program Studi, Email, Aduan)	

Hasil *noted* tersebut merupakan hasil dari analisis kebutuhan fungsional pada *website course PPKS ITTP*. Untuk kebutuhan *fungsional* ini sudah disesuaikan dengan kondisi yang dibutuhkan dan sudah di diskusikan dengan tim *satgas PPKS ITTP*. Setelah penyusunan *noted* langkah selanjutnya yaitu penyusunan tahapan *Ideas, Crazy 8* dan *Solution Sketch*. Pada bagian tersebut dapat dilihat lebih detail pada Lampiran Tahapan *Sketching*.

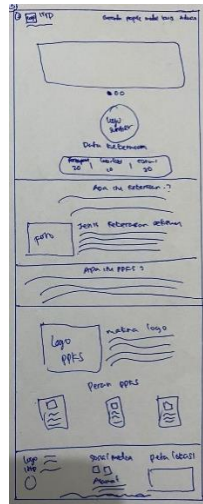
2. Hasil *Decide*

Pada tahapan ini dipilih solusi *Sketching* mana yang terbaik diantara 8 solusi sketsa yang telah dibuat. Untuk bagian ini dipilih 6 fitur yang akan dijadikan fokus pengembangan. Fitur tersebut Halaman Beranda, Halaman Profile, Modul, Detail Modul, Download Modul, Aduan. Pada bagian ini digunakan *Supervote* untuk melakukan *voting* dengan melibatkan tim dari *satgas PPKS ITTP* dan Mahasiswa. Pada bagian ini yang terlibat yaitu 2 orang tim *satgas PPKS ITTP* dan 3 orang Mahasiswa. Setiap *user* akan diminta untuk memilih 2 hasil *sketching* yang telah dibuat.

Berdasarkan hasil proses *decide* diatas diperoleh hasil *storyboard A* dan *storyboard B* sebagai berikut:

a. *Storyboard A*

1. Halaman Beranda pada *Storyboard A*



Berdasarkan hasil *voting* menggunakan *Supervote* diperoleh hasil tertinggi yaitu ide ketiga sejumlah 4 suara. Jika *user* mengakses *website course* ini akan muncul tampilan berupa tampilan seperti ide ketiga. Pada bagian ini *user* akan memperoleh tampilan berupa slideshow foto terkait poster aksi menolak pelecehan seksual, data tahunan kekerasan seksual, definisi dan jenis kekerasan seksual, definisi dan peran *satgas PPKS ITTP* dan dibagian bawah terdapat peta lokasi, sosmed, dan logo *ITTP*.

3. Hasil *Prototype*

Berdasarkan hasil *Storyboard A* dan *Storyboard B* yang telah diperoleh pada tahapan *Decide* diperoleh hasil *Prototype* berikut:

- a. Hasil *Prototype* Halaman Awal
 1. *Prototype* Halaman Awal A



Berikut adalah hasil implementasi dari hasil tampilan halaman awal dari *Website Course PPKS ITTP*. Ketika *user* mengakses *Website Course PPKS ITTP* maka akan muncul tampilan sebagai berikut. Halaman beranda ini dirancang untuk memberikan informasi utama kepada civitas akademika ITTP terkait kekerasan seksual dan peran PPKS di lingkungan kampus.

4. Hasil Validate

Setelah proses *prototype* selesai, tahapan *validate* dapat dilakukan dengan menggunakan *A/B Testing* yang melibatkan *user* dari pihak tim *satgas PPKS ITTP* dan mahasiswa sebelumnya. Untuk tahap pertama dilakukan proses voting dengan menguji kedua sample *Prototype* yang telah dibuat. Tahap awal dimulai dengan cara *user* diberikan 2 gambar fitur yaitu dari *prototype A* dan *prototype B*. Untuk setiap fitur, *user* hanya memilih satu dari dua pilihan *prototype*. Setelah proses voting selesai dilakukan perbandingan antara hasil *prototype A* dan *Prototype B*. Hasil tertinggi dari perbandingan tersebut akan menjadi hasil pertama untuk *prototype* hasil. Berdasarkan hasil voting sebanyak 30 *user* mahasiswa diperoleh hasil sebagai berikut:

No	Tampilan Halaman	Presentase		Winner
		A	B	
1.	Halawan Awal (Beranda)	A		A
2.	Halaman Profile	A		A
3.	Halaman Modul	A		A
4.	Halaman Kuis	A		A
5.	Halaman Aduan	A		A

Setelah melakukan voting langkah selanjutnya penulis melakukan interview kepada 5 orang user dari dari pihak tim *satgas PPKS ITTP* dan mahasiswa sebelumnya. Tujuannya untuk mendapatkan masukan terkait dengan prototype yang telah dibuat sekaligus menguji apakah sudah memenuhi keinginan user. Berdasarkan hasil tahapan *Validate* yang telah dilakukan dapat diperoleh bahwa *user* memilih tampilan A pada semua fitur halaman dikarenakan pemilihan warna yang masuk dengan ciri khas Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Berdasarkan hasil diatas maka prototype C yang seharusnya menjadi gabungan dari prototype A dan B ditiadakan karena user memilih semua fitur di halaman prototype A tanpa gabungan dari prototype B yang telah dilakukan dengan proses A/B Testing. Mahasiswa merasa tampilan yang telah dibuat sudah lengkap dan cukup untuk pengembangan *website course PPKS ITTP* tahap pertama. Terkait hasil dari tahapan *Validate* lainnya dapat dilihat pada Lampiran Hasil Tahapan *Validate*.

Pembahasan

Berdasarkan hasil tahapan *Design Sprint* yang telah dilakukan dari tahap Mapping, Sketching, Decide, Prototype dan *Validate* pada permasalahan sistem layanan di *PPKS ITTP* diperoleh hasil bahwa tahapan ini dapat membantu sebagai pedoman dalam pengembangan *website course PPKS ITTP*. Pada tahapan Mapping diperoleh bahwa merupakan tahapan yang dapat menghasilkan karakteristik dari seorang user pada *website course PPKS ITTP*. Tahapan Sketching merupakan tahapan yang dapat membantu memperoleh alternatif solusi dari permasalahan user mahasiswa dan tim *satgas PPKS ITTP* dalam permasalahan pencegahan dan penanganan kekerasan seksual di Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Tahapan Decide merupakan tahapan yang dapat mempermudah dalam penentuan solusi untuk permasalahan yang dihadapi oleh user. Untuk tahapan *Validate* merupakan cara untuk mengetahui hasil penelitian mana yang cocok untuk user.

KESIMPULAN

Kesimpulan pada hasil penelitian “Desain Interaksi Website Edukasi Kekerasan Seksual Di Era Digital Menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus PPKS Institut Teknologi Telkom Purwokerto)” adalah sebagai berikut:

1. Dari hasil observasi yang telah dilakukan kepada tim satgas PPKS ITTP, ditemukan permasalahan yaitu tidak ada media informasi yang dapat menyebarluaskan segala hal yang berkaitan dengan tim satgas PPKS ITTP. Dari penelitian ini dapat diperoleh bahwa untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di lakukan metode Design Sprint untuk perancangan UI/UX untuk dilakukannya pengembangan pertama. Tahap-tahap yang dilakukan yaitu Mapping, Sketching, Decide, Prototype dan Validate. Pada tahap Mapping diperoleh agar informasi lengkap maka perlu melakukan tahapan mencari hasil karakteristik user *website course PPKS ITTP* berdasarkan dari User Persona. User Persona mengasikkan sebuah data yaitu keinginan user terhadap keluaran produk. Pada tahap selanjutnya yaitu Sketching yang menghasilkan alternatif terkait fitur-fitur yang akan tersedia di *website course PPKS ITTP*. Pada tahap Decide merupakan tahapan untuk menentukan hasil alternatif yang telah dibuat berdasarkan hasil data-data yang didapatkan sebelumnya. Dari tahapan-tahapan tersebut di terapkan proses tahapan Prototype yang akan digunakan sebagai contoh tampilan UI untuk versi selanjutnya.
2. Pada tahap Validate diperoleh hasil prototype A (prototype hasil). User lebih memilih tampilan A karena merasa lebih tidak banyak warna berlebihan (ciri khas Telkom), clean, rapi, bahasa baku dan tidak overwrite. Dari hasil proses Validate dapat di simpulkan bahwa pengaruh interface *website course* yang telah di buat, membuat user lebih mudah mengenal dan memahami peranan tim satgas PPKS di lingkup pendidikan. Untuk segi Experience, mahasiswa lebih mudah memahami alur pelaporan dari hasil Interface yang telah dibuat. Secara keseluruhan dari hasil penelitian ini dapat diterapkan untuk pengembangan.

SARAN

1. Perluasan Penggunaan dan Promosi: Disarankan untuk mengimplementasikan platform *website* ini secara luas di lingkungan ITTP dan melakukan promosi yang efektif kepada mahasiswa dan staf. Dengan meningkatkan kesadaran dan keterlibatan, platform ini dapat menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuan edukasi dan pencegahan.
2. Pengembangan Fitur dan Modul Lanjutan: Disarankan untuk terus mengembangkan fitur-fitur tambahan dan modul pembelajaran yang relevan. Hal ini akan memperkaya pengalaman pengguna dan memberikan lebih banyak sumber daya untuk pendidikan kekerasan seksual.
3. Pengawasan dan Evaluasi Berkala: Penting untuk melakukan pengawasan dan evaluasi berkala terhadap platform ini setelah diluncurkan. Pengumpulan umpan balik dari

pengguna dan analisis kinerja platform akan membantu mengidentifikasi area perbaikan dan memastikan bahwa platform tetap efektif dan relevan.

Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan platform website ini dapat menjadi alat yang efektif dalam menyediakan pendidikan seksual yang informatif dan aman di era digital, serta memberikan kontribusi yang positif dalam upaya pencegahan kekerasan seksual di lingkungan ITTP.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindya, A., Dewi, Y. I. S., & Oentari, Z. D. (2020). Dampak psikologis dan upaya penanggulangan kekerasan seksual terhadap perempuan. *Terapan Informatika Nusantara*, 1(3), 137–140. <https://ejournal.seminar-id.com/index.php/tin/article/view/394>
- Dwiputri, G. A., & Hanim, W. (2020). Pengembangan komik digital mengenai pelecehan seksual secara verbal (catcalling) melalui bimbingan klasikal pada peserta didik SMAN 59 Jakarta. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 9(1), 40–55. <https://doi.org/10.21009/insight.091.05>
- Fajari Oktafiana, S., & Kristiana, N. (2021). Perancangan kampanye sosial tentang pelecehan seksual terhadap perempuan pada media sosial. *Jurnal Barik*, 2(2), 258–270. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Fernandes, H. P. (2018). Fenomena kekerasan seksual terhadap anak di bawah umur dalam perspektif hukum keluarga Islam di Indonesia. *Kekerasan Seksual*, 18(2), 139.
- Indainanto, Y. I. (2020). Normalisasi kekerasan seksual wanita di media online. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 105–118. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i2.6806>
- Maesaroh, M., Kartikawati, E., Irdalisa, I., & ... (2022). Pelatihan literasi digital dalam upaya edukasi kesehatan reproduksi bagi remaja sekolah. *JCES (Journal of ...)*, 5(2), 340–346. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES/article/view/7760>
- Murni, S. (2017). Optimalisasi pengawasan orang tua terhadap bahaya pelecehan seksual pada anak di era digital. *KOLOKIUUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 152–156. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v5i2.33>
- Munadhi, A. (2008). Peran Media sebagai Penghubung Antar Sisi Berlawanan. Penerbit.
- Istiqlal, B. (2017). Peran Media dalam Aliran Informasi.
- Murad, X., Y. Murad, & Z. Murad. (2013). Website: Platform Multimedia untuk Akses Informasi. Penerbit.
- Efendi, C. (2017). Pembangunan Website menggunakan HTML dan HTTP. Penerbit

El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Vol 4 No 3 (2024) 1850 – 1864 P-ISSN 2746-9794 E-ISSN 2747-2736

DOI: 10.47467/elmujtama.v4i3.2436

- Kadir, D. (2003). Aplikasi Peramban Internet dan Akses ke Halaman Website. Penerbit.
- Asyhari, A., & Diani, D. (2017). Peran Website dalam Web Enhanced Course. Penerbit.
- Tan, E. (2017). Komponen Penting dalam Kelas Online atau Website Course.
- Arifin, A., & Herman, H. (2018). E-learning: Implementasi Pembelajaran Digital. Penerbit.
- Sulasmi, F. (2021). Manfaat Website Course dalam Pendidikan. Penerbit. Komnas Perempuan. (2018). Definisi dan Jenis-jenis Pelecehan Seksual. Penerbit.
- Firman et al. (2018). Dampak Psikologis Pelecehan Seksual.
- Lubis, G. (2013). Bentuk-bentuk Pelecehan Seksual dan Dampaknya. Penerbit.
- Gruber, H. (1992). Pelecehan Seksual: Pengertian dan Implikasi. Penerbit.
- Murdiyanto & Gutomo. (2019). Pelecehan Seksual di Lingkungan Kampus. Penerbit.
- UNESCO. (2012). Bentuk Perilaku Pelecehan Seksual. Penerbit.
- Fairchild & Rudman. (2008). Dampak Pelecehan Seksual terhadap Korban.
- Immanuel, I. (2016). Trauma Pasca Pelecehan Seksual.
- Rusyidi et al. (2019). Kasus Pelecehan Seksual di Lingkungan Kampus. Penerbit.
- Van Etten & Taylor. (1998). Studi tentang PTSD dan Dampaknya. Penerbit.
- Durant & Barlow. (2006). Gangguan Stress Pasca Trauma: Tinjauan Umum. Penerbit.
- Tentama, J. (2015). Dampak Psikologis Pelecehan Seksual terhadap Korban.
- Wahyuni, K. (2016). Dampak Pelecehan Seksual terhadap Anak. Penerbit.
- Parkinson, L. (2000). Pelecehan Seksual: Faktor-faktor Penyebab dan Dampaknya. Penerbit.
- Karami et al. (2020). Kasus Pelecehan Seksual di Lingkungan Kampus: Fenomena yang Tersembunyi. Penerbit.
- Khafsoh & Suhairi. (2021). Ketimpangan Relasi Kekuasaan dalam Kasus Pelecehan Seksual.
- Nikmatullah, M. (2020). Ketimpangan Relasi Gender dalam Kasus Pelecehan Seksual
- Yan, F. (2020). Image, reality and media construction: a frame analysis of German media representations of China. Springer Singapore.