

Pengembangan Layanan Pengaduan Kekerasan Seksual Di Universitas Negeri Manado Berbasis Mobile

Development of a Mobile-Based Sexual Violence Complaint Service at Manado State University

Clara R. Tulenan¹, Sondy C. Kumajas^{2*}, Gladly C. Rorimpandey³

^{1,2,3} Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado

Article Info	ABSTRAK
Article history: Received: Mey 09, 2025 Revised: Sept 10, 2025 Accepted: Sept 28, 2025	Universitas Negeri Manado (UNIMA) menghadapi tantangan dalam menyediakan layanan pengaduan kekerasan seksual yang efektif dan aman, mengingat rendahnya jumlah laporan yang diterima dibandingkan dengan perkiraan kasus sebenarnya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi mobile sebagai solusi pengaduan kekerasan seksual yang lebih aman dan nyaman bagi korban. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan Extreme Programming, melibatkan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi terhadap pengguna potensial serta analisis kebutuhan sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi mobile yang dikembangkan mampu meningkatkan kemudahan akses pelaporan, menjaga kerahasiaan data korban, dan memberikan respons yang lebih cepat dibandingkan metode pelaporan konvensional seperti Google Form dan pelaporan langsung. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan sistem layanan pengaduan kekerasan seksual berbasis mobile dapat menciptakan lingkungan kampus yang lebih aman dan mendukung, serta menjadikan UNIMA sebagai pelopor dalam pemanfaatan teknologi untuk perlindungan korban kekerasan seksual.
Kata kunci Aplikasi Mobile, Kekerasan Seksual, Layanan Pengaduan, Pengembangan Sistem, UNIMA	ABSTRACT
Keywords Complaint Service, Mobile Application, Sexual Violence, System Development, UNIMA	<i>Universitas Negeri Manado (UNIMA) faces challenges in providing effective and secure sexual violence complaint services, given the low number of reports received compared to the estimated actual cases. This study aims to develop a mobile application as a safer and more comfortable solution for victims to report sexual violence. The method used is development research with an Extreme Programming approach, involving data collection through interviews and observations of potential users as well as system requirements analysis. The results indicate that the developed mobile application improves ease of access for reporting, maintains the confidentiality of victim data, and provides faster responses compared to conventional reporting methods such as Google Forms and direct reporting. The conclusion of this study is that the development of a mobile-based sexual violence complaint service system can create a safer and more supportive campus environment, positioning UNIMA as a pioneer in utilizing technology for the protection of sexual violence victims.</i>

Corresponding Author:

Sondy C. Kumajas

Program Studi Teknik Informatika,

Universitas Negeri Manado

Jl. Kampus Unima, Tonsaru Village, South Tondano District, Tondano, North Sulawesi, Indonesia.

Email: sondykumajas@unima.ac.id

PENDAHULUAN

Kekerasan seksual di Indonesia merupakan salah satu isu yang terus mendapat perhatian dari berbagai pihak, baik pemerintah, lembaga swadaya masyarakat, hingga institusi pendidikan. Berdasarkan laporan tahunan Komnas Perempuan pada tahun 2019, jumlah kekerasan terhadap perempuan yang dilaporkan mencapai 431.471 kasus, meningkat sebesar 6% dari tahun (Perempuan & Meningkat, 2020). Peningkatan ini menunjukkan bahwa kekerasan seksual tidak hanya terjadi di ruang sosial umum, tetapi juga merambah ke lingkungan akademis. Di kampus-kampus, kasus kekerasan seksual sering kali tidak terungkap karena kurangnya sarana pelaporan yang aman dan mudah diakses oleh korban. Faktor-faktor seperti ketakutan akan stigma sosial, trauma yang dialami korban, dan kurangnya kepercayaan terhadap mekanisme pelaporan yang ada menjadi penghalang utama bagi korban untuk melaporkan kejadian kekerasan seksual (Rizqullah et al., 2023).

Permasalahan pelecehan seksual merupakan hal yang tidak mudah diungkap namun banyak yang mengalami, tidak terkecuali dalam lingkungan kampus. Pelecehan seksual bisa terjadi karena penyalahgunaan kekuasaan yang memposisikan pelaku berada pada relasi kuasa yang lebih tinggi hingga dirasa bisa memegang kendali dengan posisi superiornya. Survei dari Lentera Sintas Indonesia dan Magdalene.co melalui Change.org menyatakan bahwa 93% orang yang pernah mengalami kekerasan seksual tidak melapor kepada pihak penegak hukum. Kampus merupakan tempat menimba ilmu tidak terlepas dari ancaman kekerasan seksual. Pengakuan dari penyintas yang dikutip dari portal pemberitaan Tirto.id menyatakan bahwa pelaku tindak kekerasan seksual dilakukan oleh beragam individu di kampus, mulai dari dosen, sesama mahasiswa, staf kampus, profesor, warga di lokasi KKN, bahkan dokter kampus (Adiyanto, 2020).

Dalam melihat kasus kekerasan seksual di kampus sebagaimana relasi kekuasaan yang terbangun oleh Dosen dan Mahasiswa dapat melihat keterhubungan antara kekerasan dengan cara mahasiswa menanggapi kekerasan yang terjalin antar keduanya. Posisi dosen yang dalam pandangan relasi kuasa memiliki power yang besar terutama dalam hal pengetahuan dan secara terstruktur terlanggengkan oleh lingkungan kampus dapat menunjukkan adanya alasan dari dari banyaknya kasus yang tidak terungkap karena ketidakmampuan korban dalam menunjukkan posisinya yang tertindas. Selain itu, fenomena kekerasan seksual di wilayah kampus sudah menjadi rahasia umum, namun kasus tidak pernah terselesaikan atau minimal terjadinya konsensus dari peristiwa yang telah terjadi.

Lingkungan akademik seharusnya menjadi tempat yang aman dan kondusif untuk proses belajar mengajar, namun kenyataannya, kekerasan seksual masih kerap terjadi di universitas. Survei yang dilakukan di berbagai universitas di Indonesia menunjukkan bahwa korban kekerasan seksual, baik mahasiswa maupun staf, sering kali memilih untuk diam karena merasa tidak ada mekanisme yang melindungi hak mereka (Cahyani et al., 2024; Rizqullah et al., 2023). Menyadari hal ini, berbagai perguruan tinggi di Indonesia mulai berupaya menciptakan inovasi dalam bentuk layanan pengaduan berbasis teknologi untuk mempermudah korban melapor secara anonim dan aman.

Di beberapa negara, teknologi telah dimanfaatkan sebagai alat yang efektif dalam mendukung pelaporan dan penanganan kekerasan seksual. Di Indonesia, aplikasi seperti HiCare yang digunakan di beberapa kampus telah terbukti meningkatkan jumlah pelaporan kasus kekerasan seksual (Rizqullah et al., 2023). Aplikasi tersebut memungkinkan korban untuk melaporkan insiden secara real-time, dengan data yang terenkripsi dan hanya dapat diakses oleh pihak yang berwenang. Teknologi seperti ini diharapkan

dapat menciptakan ruang yang lebih aman di kampus, di mana kekerasan seksual dapat dilaporkan dan ditangani dengan lebih efisien.

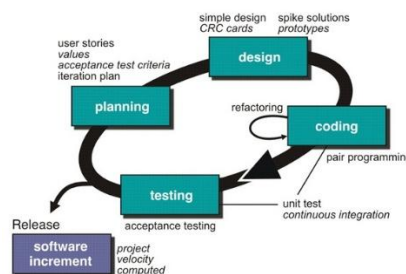
Universitas Negeri Manado (UNIMA) menghadapi tantangan dalam menyediakan layanan pengaduan kekerasan seksual yang efektif dan aman. Sejak pembentukan Satuan Tugas Pencegahan dan Penanganan Kekerasan Seksual (Satgas PPKS) pada 2023, hanya tercatat tiga laporan hingga 2024, meskipun kasus sebenarnya diperkirakan jauh lebih banyak karena banyak korban takut dan trauma untuk melapor. Pelaporan saat ini dilakukan secara langsung ke sekretariat Satgas PPKS atau melalui Google Form, namun kedua metode ini memiliki keterbatasan seperti kurangnya anonimitas, keamanan data, dan kenyamanan bagi korban. Pemerintah Indonesia melalui Kemendikbudristek telah mengeluarkan Peraturan Menteri Nomor 30 Tahun 2021 sebagai landasan bagi perguruan tinggi untuk membentuk Satgas PPKS dan menangani kekerasan seksual secara serius. Oleh karena itu, pengembangan sistem layanan pengaduan berbasis mobile diusulkan sebagai solusi yang aman, mudah diakses, dan menjamin kerahasiaan identitas pelapor, sehingga diharapkan dapat meningkatkan jumlah pelaporan dan mempercepat penanganan kasus di lingkungan kampus.

Sistem ini diharapkan tidak hanya menjadi sarana pelaporan, tetapi juga mendukung upaya pencegahan melalui penyediaan informasi edukatif dan layanan konseling daring. Melalui pengembangan sistem ini, Unima diharapkan dapat menciptakan lingkungan kampus yang lebih inklusif, aman, dan bebas dari kekerasan seksual, serta menjadi contoh bagi perguruan tinggi lain dalam upaya melindungi hak dan martabat setiap individu di lingkungan akademik.

Dengan perkembangan teknologi mobile yang pesat, pengembangan sistem layanan pengaduan berbasis mobile menjadi solusi tepat untuk memfasilitasi korban kekerasan seksual di (Cahyani et al., 2024; Rizqullah et al., 2023). Aplikasi pengaduan berbasis mobile ini akan memberikan kemudahan bagi mahasiswa dan staf UNIMA untuk melaporkan kejadian kekerasan tanpa harus berhadapan langsung dengan petugas, yang sering kali menimbulkan perasaan canggung atau takut bagi korban. Aplikasi ini juga akan memiliki fitur anonim dan keamanan yang ketat, sehingga identitas korban terlindungi dan mereka dapat melaporkan insiden dengan lebih nyaman dan aman.

Selain memfasilitasi pelaporan, aplikasi ini memungkinkan pihak universitas untuk lebih responsif dalam menangani setiap laporan yang masuk, memastikan penanganan yang lebih cepat dan tepat sasaran. Dalam konteks upaya nasional untuk menurunkan angka kekerasan seksual di lingkungan pendidikan, pengembangan aplikasi ini merupakan langkah strategis yang berpotensi membantu menciptakan lingkungan kampus yang lebih aman dan mendukung.

METODE PENELITIAN



Gbr 1 Metode Extreme Programming

Dalam Pengembangan Layanan Pengaduan Kekerasan Seksual Di Universitas Negeri Manado Berbasis Mobile ini menggunakan metode extreme programming (xp). Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam metode Extreme Programming yaitu Planning, Design, Coding, dan Testing (Syafei et

al., 2020). Penjelasan lebih terperinci untuk tahapan- tahapan dari Extreme Programming adalah sebagai berikut :

Planning, merupakan deskripsi fitur- fitur fungsional yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi mobile; *Design*, akan menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak dengan mengatur class pada konsep beroerintasi objek; *Coding*, menerjemahkan dari tahapan design ke dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer; *Testing*, merupakan pengujian kebenaran logic dan fungsional pada aplikasi mobile.

Metode ini dipilih karena secara umum tujuan dari pemrograman ekstrim adalah untuk menciptakan tim berukuran kecil hingga menengah, Tidak perlu mengerahkan tim besar, Hal ini dimaksudkan untuk mengakomodasi kebutuhan yang tidak jelas atau perubahan kebutuhan yang sangat cepat (Pratama et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan

Proses pemenuhan kebutuhan aplikasi diawali dengan perencanaan yang didasarkan pada temuan pengumpulan data dan wawancara kebutuhan sistem yang sebelumnya diperoleh dari Petugas Sekertariat PPKS UNIMA. Selanjutnya, peneliti mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pengguna dan perlunya pengembangan sistem. Berdasarkan temuan pengumpulan data dan wawancara yang dilakukan sehubungan dengan pengembangan sistem ini, dijelaskan identifikasi kebutuhan pengguna. Ditentukan bahwa belum adanya Aplikasi kekerasan Seksual yang Berbasis Mobile di Universitas Negeri Manado yang di kelola oleh Sekreterariat Pencegahan dan Penanganan Kekerasan Seksual (PPKS).

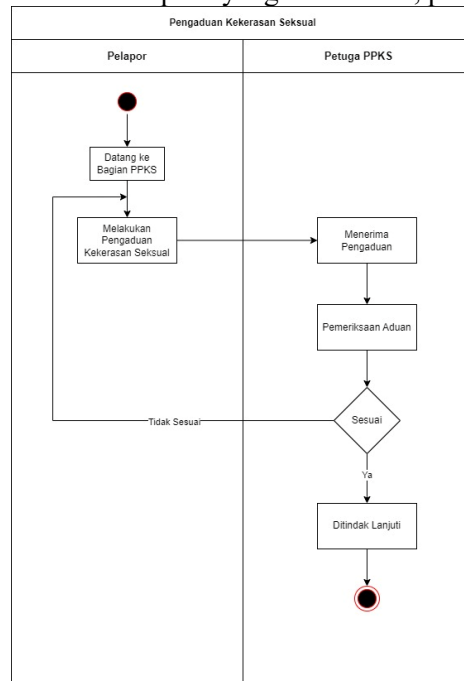
Didapatkan user stories yang berdasar pada wawancara yang dilakukan oleh penulis dan ditunjukkan pada tabel 1, user story sendiri adalah alat penting dalam pengembangan sistem informasi yang berfungsi untuk menangkap deskripsi fitur dari perspektif pengguna secara jelas dan terfokus. Dengan user story, kebutuhan dan harapan pengguna dapat diidentifikasi secara langsung, sehingga pengembangan sistem dapat lebih tepat sasaran dan responsif terhadap kebutuhan nyata pengguna (Setiawan et al., 2024).

TABEL 1. TABEL USER STORIES

No	Users Stories	Acceptance
1.	Sebagai admin saya ingin bisa mengubah data status aduan	Terdapat tombol icon edit untuk mengubah data status, di bagian daftar pengaduan
2.	Sebagai admin saya ingin bisa menghapus daftar data pengaduan	Terdapat tombol icon haous untuk menghapus data pengaduan, di bagian daftar pengaduan
3,	Sebagai admin saya ingin dapat melihat detail data pengaduan	Admin dapat mengklik data pengaduan dan halaman detail data akan tampil
4.	Sebagai admin saya ingin mengubah data password	Terdapat halaman profile data dan kolom untuk mengubah password
5.	Sebagai pengguna dapat melakukan registrasi akun dan dapat melakukan login	Terdapat form halaman register untuk mendaftar akun dan dapat melakukan login
6.	Sebagai pengguna yang login dapat membuat pengaduan,	Terdapat halaman form input pengaduan
7.	Sebagai user dapat melihat detail aduan yang	Terdapat halaman detail pengaduan

No	Users Stories	Acceptance
	telah dibuat	
8.	Sebagai user dapat melakukan ubah password	Terdapat halaman profile dan kolom ubah password

Teridentifikasi pula proses bisnis dari prosedur PPKS yang sedang berjalan saat ini, yang mana masih belum menggunakan aplikasi mobile seperti yang disarankan, proses ini tergambar pada gambar 2,

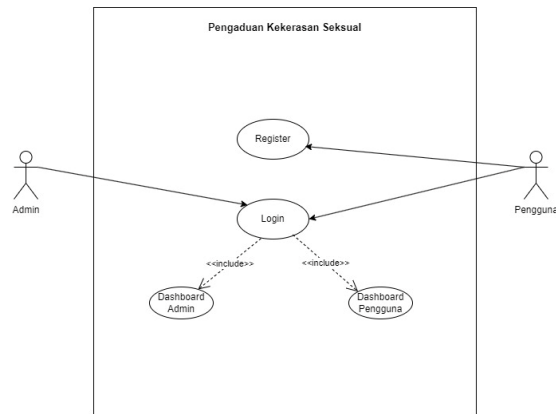


Gbr 2 Sistem sedang berjalan

Gbr 2 menunjukkan alur proses sistem yang sedang berjalan pada sekretariat PPKS. Dimulai dengan pelapor mendatangi bagian sekretariat PPKS, kemudian melakukan pelaporan pengaduan kekerasan seksual, selanjutnya, petugas PPKS menerima pengaduan, kemudian melakukan pemeriksaan aduan, jika aduan sesuai maka akan ditindak lanjuti, tetapi jika aduan belum sesuai maka diberitahukan kembali ke pelapor untuk meninjau kembali pengaduan yang di ajukan.

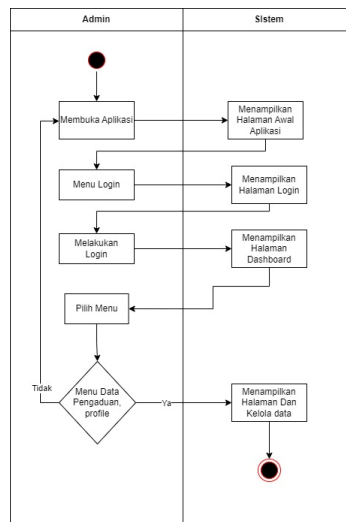
Perancangan

Selanjutnya pada tahap perancangan yang pertama dilakukan adalah akan dimodelkan kebutuhan sistem yang telah teridentifikasi, tujuan pada tahap pemodelan kebutuhan adalah untuk memudahkan transisi ke tahap berikutnya, yaitu perancangan sistem. Pemodelan yang dilakukan peneliti menggunakan Unified Modeling Language (UML) yang merupakan bahasa standar untuk menggambarkan, menjelaskan, dan membangun perangkat lunak secara sistematis dan terstruktur (Binangkit et al., 2023). UML yang diterapkan dalam perancangan ada 3 diagram yaitu use case diagram, activity diagram, class diagram, kemudian pemodelan antar muka sistem.



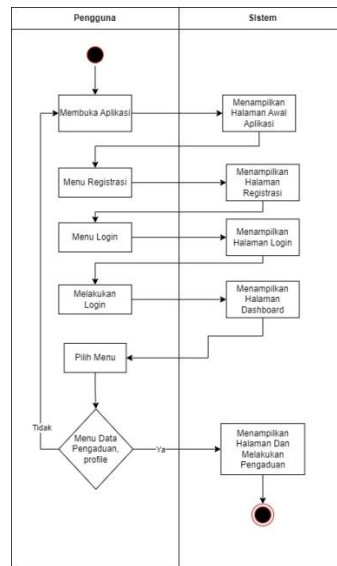
Gbr 3 Diagram Use Case

Gambar 3 adalah use case diagram yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antara partisipan dan aktivitas dalam sistem secara jelas dan ringkas (Nabila et al., 2021), yang dalam hal ini menjelaskan aktivitas admin dan pengguna saat mengakses menu yang ada pada aplikasi. Dimana admin dapat langsung mengklik tombol login untuk melakukan login, sedangkan pengguna dapat melakukan registrasi akun dan dapat melakukan login.



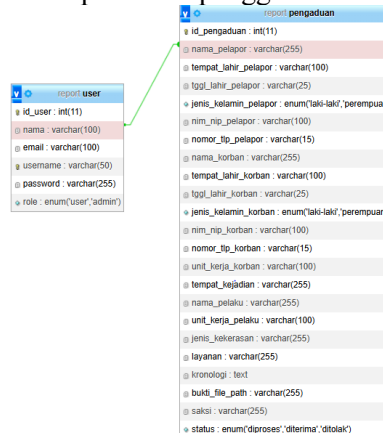
Gbr 4 Diagram Aktivitas - Admin

Gambar 4 merupakan diagram aktivitas yang merupakan desain alur aktivitas atau workflow dalam sistem yang akan diimplementasikan (Hafidz et al., 2022), khususnya menjelaskan aktivitas admin saat mengakses menu dan mengelola data pengaduan. Dimulai dari admin membuka aplikasi, kemudian sistem menampilkan halaman awal aplikasi, selanjutnya admin melakukan login dan masuk ke halaman dashboard admin, kemudian admin dapat mengelola data pengaduan dan dapat mengubah password admin.



Gbr 5 Diagram Aktivitas - Pengguna

Gambar 5 merupakan diagram aktivitas pengguna yang menjelaskan aktivitas pengguna mengakses menu dan membuat data pengaduan. Dimulai dari pengguna membuka aplikasi kemudian sistem menampilkan halaman awal aplikasi selanjutnya pengguna dapat melakukan registrasi jika belum mempunyai akun, dan dapat melakukan login kemudian sistem menampilkan halaman dashboard pengguna selanjutnya pengguna dapat mengakses halaman pengaduan dan dapat membuat pengaduan, kemudian pengguna dapat mengubah data password pengguna.



Gbr 6 Diagram Kelas

Gambar 6 adalah class diagram yang menunjukkan penggunaan tabel pada database yang memiliki hubungan pada proses setiap tabel. Selanjutnya adalah melakukan rancangan antarmuka yang merupakan desain tampilan aplikasi dasar yang memberikan gambaran umum aplikasi yang akan dikembangkan, berikut adalah beberapa rancangan antarmuka yang dibuat:



Gbr 7 Rancangan Tampilan Halaman Awal Aplikasi

Gambar 7 merupakan perancangan tampilan halaman awal aplikasi yang baru dibuka, pada tampilan tersebut menampilkan logo dan teks, kemudian tombol login yang akan menampilkan halaman login dan tombol register menampilkan halaman register. Dimana pada halaman login pengguna dapat memasukkan data login untuk masuk ke halaman masing-masing pengguna. Kemudian pada halaman registrasi, pengguna dapat memasukkan data yang diminta untuk registrasi akun.



Gbr 8 Rancangan Rancangan Tampilan Halaman Login

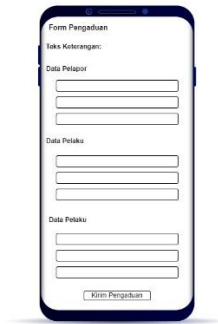
Gambar 8 merupakan perancangan tampilan halaman login, dimana pada halaman ini menampilkan logo, teks dan menampilkan dua kolom input yaitu: username dan password kemudian terdapat tombol login. Dimana sebelum pengguna masuk ke halaman dashboard pengguna, pengguna diwajibkan memasukkan username dan password, kemudian setelah memasukkan data yaitu username dan password pengguna dapat mengklik tombol login. Dimana sistem akan memproses data pengguna, jika yang login sebagai admin maka halaman yang ditampilkan yaitu halaman dashboard admin dan jika yang login sebagai pengguna biasa misalnya (mahasiswa) maka halaman yang ditampilkan halaman dashboard pengguna biasa yaitu (mahasiswa).



Gbr 9 Rancangan Tampilan Halaman Dashboard Pengguna

Gambar 9 merupakan perancangan tampilan halaman dashboard pengguna, dimana pada halaman ini menampilkan beberapa menu yaitu: dashboard, pengaduan, profile dan logout. Dimana pada menu dashboard akan mereload kembali halaman pengguna, kemudian menu pengaduan yang menampilkan halaman list data pengaduan yang telah diajukan, dan terdapat icon tombol tambah yang menampilkan

halaman form pengaduan, kemudian menu profile yang menampilkan halaman profile pengguna yang berisikan data pengguna, selanjutnya menu atau tombol logout yang akan keluar dari halaman pengguna.



Gbr 10 Rancangan Tampilan Halaman Form Pengaduan

Gambar 10 merupakan perancangan tampilan halaman form input pengaduan, dimana pada halaman ini menampilkan kolom yang harus diisi oleh pengguna untuk membuat pengaduan. Dimana pada halaman ini pengguna harus mengisi data pengaduan pada setiap kolom, kemudian setelah pengguna mengisi data pada setiap kolom, pengguna dapat mengklik tombol kirim pengaduan yang kemudian data akan masuk ke pada admin untuk diproses.

Pengkodean

Pada tahap pengkodean, program harus dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Oleh karena itu, dalam pembangunan sistem ini, struktur kode yang digunakan meliputi bahasa pemrograman: Dart yang adalah bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Google untuk memenuhi berbagai kebutuhan pengembangan aplikasi, termasuk aplikasi Android dan mobile, front-end web, Internet of Things (IoT), back-end berbasis Command Line Interface (CLI), serta pengembangan game (Suryana, 2021); JavaScript, yang dipilih karena merupakan bahasa pemrograman yang sangat penting dan serbaguna dengan ekosistem pustaka yang sangat besar dan terus berkembang. Terutama saat mengembangkan aplikasi web, game, dan berbagai jenis aplikasi lainnya dengan efisiensi dan fleksibilitas tinggi (Aulia, 2024); Node.js yang digunakan karena merupakan lingkungan runtime JavaScript open-source dan cross-platform yang sangat populer dan memiliki banyak library yang dapat digunakan untuk mempercepat pengembangan (Putra & Tenriawaru, 2023); serta MySQL yang dipilih sebagai basis data karena merupakan sistem manajemen basis data yang cepat, andal, dan mudah digunakan. Kinerjanya bisa mencapai tiga hingga empat kali lebih cepat dibandingkan dengan server basis data komersial yang umum digunakan saat ini. Selain itu, MySQL mudah untuk dikonfigurasi dan tidak memerlukan keahlian khusus dalam administrasi untuk pemasangannya (Hermiati et al., 2021);

Dan memanfaatkan framework Flutter sebagai kerangka kerja utama karena framework ini dapat digunakan untuk membuat dan mengembangkan aplikasi mobile yang bisa berjalan di perangkat iOS dan Android. Keunggulannya, semua kode dikompilasi langsung ke kode native (menggunakan Android NDK, LLVM, dan AOT-compiled) tanpa melalui interpreter, sehingga proses kompilasi menjadi lebih cepat dan efisien (Sudradjat, 2021). Hasil dari pengkodean ini adalah aplikasi mobile yang dapat digunakan pada perangkat ponsel pintar setiap pengguna, berikut adalah beberapa tangkapan layar dari menu yang telah diimplementasikan pada aplikasi yang telah dibuat,



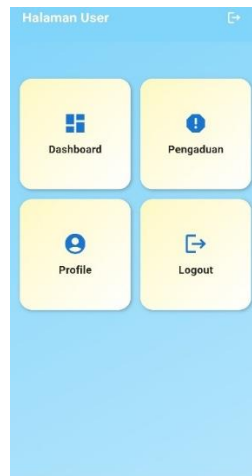
Gbr 11 Implementasi Halaman Awal Aplikasi

Gambar 11 merupakan implementasi halaman utama aplikasi dimana pada halaman ini menampilkan logo, teks kemudian ada tombol login dan register. Pada implementasi tampilan halaman awal ini dimana tombol login berfungsi mengarahkan pengguna ke halaman login yang bersisikan kolom input username dan password sebelum masuk ke halaman dashboard pengguna, kemudian pada tombol register berfungsi untuk menampilkan halaman registrasi akun pengguna agar terdaftar dan dapat melakukan login.



Gbr 12 Implementasi Halaman Login

Gambar 12 merupakan implementasi halaman login dimana pada halaman ini menampilkan logo, teks kemudian kolom input: username dan password dan tombol login. Dimana implementasi halaman login ini berfungsi sebagai akses untuk masuk ke halaman dashboard pengguna dimana pengguna sebelumnya harus memasukkan data yaitu username dan password yang telah dibuat selanjutnya pengguna dapat mengklik tombol login dan sistem akan mengarahkan ke halaman dashboard masing-masing pengguna yaitu admin dan pengguna user biasa.



Gbr 13 Implementasi Halaman User

Gambar 13 merupakan implementasi halaman pengguna dimana memiliki beberapa menu yang dapat di akses oleh pengguna atau user. Dimana implementasi halaman pengguna user biasa ini menampilkan beberapa menu, dimana menu dashboard berfungsi untuk mengreload halaman dashboard pengguna user biasa, kemudian untuk menu pengaduan menampilkan halaman list data pengaduan yang telah dibuat pengguna user biasa, kemudian menu profile yang menampilkan halaman data profile pengguna user biasa sesuai data login.

Gbr 14 Implementasi Halaman Form Pengaduan

Gambar 14 merupakan implementasi halaman form input pengaduan dimana pada halaman ini pengguna harus mengisi kolom input pengaduan. Diaman implemntasi halaman form input pengaduan untuk pengguna user biasa ini, menampilkan kolom input yang wajib diisi oleh pengguna user biasa, dimana setelah mengisi semua data pada kolom form input pengaduan ini pengguna user biasa dapat mengklik tombol kirim pengaduan yang diman data pengaduan yang telah dibuat akan masuk ke admin untuk dilakukan verifikasi oleh admin.

Pengujian

Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa semua fungsi dalam aplikasi berjalan dengan benar dan efisien sesuai yang diharapkan. Pengujian black box dilakukan khusus untuk

mendeteksi adanya kesalahan atau cacat pada fungsi program tanpa melihat struktur internalnya. Tabel 2 adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pengujian tersebut.

TABEL 2 TABEL PENGUJIAN

Daftar Pengujian	Hasil	Status
Pengujian tampilan halaman awal aplikasi	Menampilkan halaman aplikasi yang memiliki logo dan teks dan tombol login dan register	Valid
Pengujian halaman login	Menampilkan halaman login yang memiliki dua kolom input:username dan password dan tombol login	Valid
Pengujian halaman registras	Menampilkan halaman registrasi untuk pengguna baru yang belum memiliki akun	Valid
Pengujian halaman dashboard admin	Menampilkan halaman dashboard admin yang berisikan beberapa menu yang dapat dikelola admin	Valid
Pengujian update data status pengaduan	Menampilkan halaman daftar pengaduan dan tombol icon edit untuk update data status	Valid
Pengujian hapus data pengaduan	Menampilkan halaman daftar pengaduan dan tombol icon hapus untuk menghapus data pengaduan	Valid
Pengujian ubah data password	Menampilkan profile dan kolom untuk mengubah password	Valid
Pengujian membuat pengaduan	Menampilkan form pengaduan yang berisikan kolom input yang harus diisi oleh pengguna	Valid
Pengujian halaman detail pengaduan	Menampilkan halaman detail pengaduan yang berikan data pengaduan yang telah dibuat	Valid
Pengujian halama list data pengaduan	Menampilkan list data pengaduan yang telah dibuat	Valid
Pengujian fitur logout	Menampilkan halaman awal aplikasi ketika user mengklik menu logout	Valid

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi mobile pengaduan kekerasan seksual di Universitas Negeri Manado terbukti sangat efektif dalam memfasilitasi korban melaporkan kasusnya. Aplikasi ini dirancang menggunakan metode Extreme Programming untuk memastikan proses pengembangan yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Selain itu, perancangan aplikasi didukung oleh pemodelan Unified Modelling Language (UML) dengan tiga diagram utama, yaitu Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram, yang membantu memperjelas struktur dan alur sistem. Hasil pengujian menggunakan metode Blackbox Testing menunjukkan bahwa aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai fungsionalitas yang diharapkan, menandakan kesiapan aplikasi untuk digunakan secara optimal dalam lingkungan kampus.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penelitian ini, mulai dari perencanaan hingga penyelesaian. Penghargaan khusus saya sampaikan kepada Rektor Universitas Negeri Manado, Dekan Fakultas Teknik, para Pimpinan dan Dosen Program Studi Teknik Informatika, serta Dosen Mata Kuliah yang telah membimbing dan memfasilitasi dengan kesabaran dan dedikasi tinggi. Saya juga sangat

berterima kasih kepada orang tua, keluarga, dan sahabat yang selalu memberikan dukungan moral dan semangat yang tak ternilai sepanjang perjalanan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanto, W. (2020). Pemanfaatan Media Sosial Instagram Sebagai Ruang Diskusi Upaya Pencegahan Pelecehan Seksual di Lingkungan Akademis. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 6(2), 78–83. <https://doi.org/10.21107/pangabdhi.v6i2.7594>
- Aulia, F. (2024). Mengenal Bahasa Pemrograman Pada Algoritma Pemrograman. *Journal Of Informatics And Busines*, 1(4), 223–228.
- Binangkit, C. A. A., Voutama, A., & Heryana, N. (2023). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) dalam perencanaan sistem pengelolaan sewa alat musik berbasis website. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1429–1436.
- Cahyani, R. D., Maklin, M. R. A., Karenina, S. A., Rabbani, S. A., Sumawidjaya, A. I. H., & Setyadinsa, R. (2024). Perancangan Aplikasi Mobile ‘ProtectU’ untuk Pelaporan Kekerasan Seksual di Lingkungan Universitas Berbasis Android Studio. *Inform. J. Ilmu Komput*, 20(1), 16–27.
- Hafidz, K., Irawan, M. D., & Nawar, H. D. (2022). Sistem penginputan data bahan pokok pada pasar tradisional sumatera utara berbasis website di disperindag sumut. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 1(3), 98–107.
- Hermiati, R., Asnawati, A., & Kanedi, I. (2021). Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql. *Jurnal Media Infotama*, 17(1).
- Nabila, S., Putri, A. R., Hafizhah, A., Rahmah, F. H., & Muslikhah, R. (2021). Pemodelan Diagram UML Pada Perancangan Sistem Aplikasi Konsultasi Hewan Peliharaan Berbasis Android (Studi Kasus: Alopel). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 12(2), 130–139.
- Perempuan, K., & Meningkatkan, K. (2020). Kebijakan Penghapusan Kekerasan Seksual untuk Membangun Ruang Aman Bagi Perempuan dan Anak Perempuan. *Komnas Perempuan*, 21(1), 1.
- Pratama, A. R., Ma, I., & Ramadhan, Y. R. (2024). RANCANG BANGUN APLIKASI TRACKING KENDARAAN MENGGUNAKAN. 8(6), 11074–11079.
- Putra, G. P. M., & Tenriawaru, A. (2023). Rancang Bangun Virtual Assistant Chatbot Menggunakan Node. Js pada Layanan Sistem Informasi Akademik. *Prosiding Seminar Nasional Pemanfaatan Sains Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 345–352.
- Rizqullah, Zaki, M. R., & Utami, W. S. (2023). HiCare: Aplikasi Pengaduan Kekerasan Seksual berbasis Mobile. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 396–405.
- Setiawan, R. A., Triwibowo, D. N., & Sumantri, R. B. B. (2024). Peran Pengguna dalam Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat-PIMAS*, 3(1), 68–75.
- Sudradjat, B. (2021). Penggunaan Teknologi Flutter dalam Aplikasi Mobile untuk Pengembangan Kedai Kopi. *REMIK: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 6(1), 1–8.
- Suryana, T. (2021). *Belajar Bahasa Pemrograman Dart*.
- Syafei, I., Kamayani, M., & Sinduningrum, E. (2020). Perancangan Aplikasi Pengaduan Masyarakat Terhadap Lingkungan Di Tingkat Kelurahan. *Prosiding Seminar Nasional Teknoka*, 4(2502), 1111–1116. <https://doi.org/10.22236/teknoka.v4i0.4271>