

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kekerasan seksual masih menjadi masalah global yang serius dan lintas budaya. Menurut laporan WHO, sekitar 1 dari 3 perempuan di dunia pernah mengalami kekerasan fisik dan/atau seksual selama hidupnya, dan sebagian besar dilakukan oleh pasangan intim [1]. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya pencegahan yang tidak hanya bersifat hukum, tetapi juga edukatif melalui pemanfaatan teknologi digital yang dekat dengan generasi muda.

Di Indonesia, Komnas Perempuan (2025) mencatat bahwa sepanjang tahun 2024 terdapat 445.502 kasus kekerasan terhadap perempuan, meningkat sekitar 10,76% dibandingkan tahun sebelumnya. Dari jumlah tersebut, 330.097 kasus tergolong kekerasan berbasis gender terhadap perempuan (KBGtP), dengan kekerasan seksual menempati porsi tertinggi (36,43%) [2]. Laporan ini juga menyoroti bahwa sebagian besar kekerasan terjadi di ranah personal, dan banyak korban masih enggan melapor karena rasa takut, stigma sosial, serta minimnya akses terhadap layanan yang aman dan empatik.

Untuk memperkuat permasalahan tersebut, peneliti melakukan survei awal berupa kuesioner kebutuhan sistem kepada 35 responden yang termasuk dalam kelompok Generasi Z usia 17–24 tahun. Survei ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan harapan pengguna terhadap aplikasi *ChatBot* sebagai media edukasi dan bantuan terkait kekerasan seksual. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 85,7% responden menyatakan setuju dan sangat setuju terhadap kebutuhan akan aplikasi *ChatBot* yang menyediakan edukasi mengenai kekerasan seksual secara anonim dan mudah diakses. Selain itu, responden juga menilai bahwa aspek privasi (94,3%), kemudahan penggunaan (94,2%), serta ketersediaan informasi kontak bantuan (91,4) merupakan fitur yang sangat penting untuk disediakan dalam aplikasi.

Hasil kuesioner tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat kebutuhan

yang cukup signifikan terhadap media edukasi dan bantuan yang aman, mudah diakses, serta sesuai dengan karakteristik Generasi Z. Oleh karena itu, diperlukan perancangan dan implementasi aplikasi *ChatBot* TemanAman yang mampu menjawab kebutuhan tersebut secara optimal.

Kelompok Generasi Z usia 17–24 tahun menjadi salah satu yang paling rentan terhadap kekerasan seksual, terutama karena aktif berinteraksi di ruang digital. Secara global, perempuan berusia 15–24 tahun tercatat memiliki risiko tertinggi mengalami kekerasan seksual, yang berdampak pada kesehatan mental, fisik, dan perilaku jangka panjang [3]. Di Indonesia, generasi Z yang mencakup individu berusia 11–26 tahun digambarkan sebagai *digital natives* yang menggunakan internet hampir untuk seluruh aspek kehidupan, mulai dari aktivitas sosial, hiburan, hingga studi [4]. Kondisi ini menunjukkan bahwa edukasi berbasis digital memiliki potensi besar untuk menjangkau generasi ini secara interaktif dan aman.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengusulkan pengembangan aplikasi mobile “TemanAman” sebagai media edukasi dan dukungan pencegahan kekerasan seksual bagi Generasi Z. Aplikasi ini dikembangkan dengan pendekatan *Software Development Life Cycle (SDLC)* dari model *Waterfall*, yaitu suatu proses sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan menghasilkan perangkat lunak berkualitas tinggi secara efisien dan terukur [5]. Pendekatan ini diharapkan mampu memastikan setiap tahap pengembangan berjalan terstruktur sehingga menghasilkan solusi yang efektif dalam meningkatkan literasi serta kesadaran akan kekerasan seksual di kalangan pengguna muda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan aplikasi mobile “TemanAman” sebagai media edukasi dan dukungan pencegahan kekerasan seksual yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z usia 17–24 tahun?

2. Bagaimana penerapan metode SDLC dengan model *Waterfall* dalam proses perancangan dan pengembangan aplikasi mobile “TemanAman”?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka penulis menetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup aplikasi dibatasi pada fungsi utama sebagai media edukasi dan dukungan pencegahan kekerasan seksual, yang mencakup fitur edukasi, kuis pengetahuan, daftar layanan bantuan, informasi privasi, serta chatbot berbasis *AI* untuk konsultasi awal dan edukasi.
2. Target pengguna aplikasi adalah Generasi Z berusia 17–24 tahun di Indonesia, khususnya pengguna yang aktif menggunakan perangkat mobile *Android* dan memiliki akses terhadap internet.
3. Cakupan konten edukasi berfokus pada pencegahan kekerasan seksual, termasuk bentuk-bentuk kekerasan seksual, cara mengenali tanda-tanda kekerasan, strategi perlindungan diri, hak korban, serta prosedur pelaporan dan bantuan psikologis.
4. Metode pengembangan yang digunakan dibatasi pada pendekatan SDLC dengan model *Waterfall* untuk menghasilkan sistem secara terstruktur mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, hingga pengujian.
5. Platform pengembangan difokuskan pada perangkat mobile berbasis *Android*, dengan pemanfaatan framework *Flutter* sebagai teknologi utama dan bahasa pemrograman *Dart* untuk sisi *frontend*, serta *FastAPI* dan *MySQL* untuk pengelolaan data dan *backend system*.
6. Aspek pengujian sistem dibatasi pada pengujian fungsionalitas (*Black Box Testing*) guna memastikan fitur berjalan sesuai kebutuhan pengguna, tanpa mencakup pengujian keamanan tingkat lanjut, performa server, maupun pengujian beban (*load testing*).
7. Cakupan wilayah dan konteks penelitian dibatasi pada pengguna di wilayah

Indonesia, dengan asumsi bahwa seluruh konten edukasi dan data dukungan yang tersedia disesuaikan dengan konteks sosial, hukum, dan budaya di Indonesia.

8. Evaluasi penggunaan aplikasi TemanAman dibatasi pada persepsi dan penilaian subjektif pengguna, yang diukur melalui kuesioner *skala Likert*, tanpa mengukur dampak psikologis klinis atau perubahan perilaku jangka panjang.
9. Evaluasi aplikasi melalui *expert opinion* psikolog bersifat kualitatif dan kontekstual, sehingga pandangan yang diberikan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi sebagai standar klinis atau rekomendasi medis resmi.
10. Jumlah responden dalam evaluasi penggunaan aplikasi dibatasi pada skala terbatas, sehingga hasil penelitian tidak dimaksudkan untuk merepresentasikan seluruh populasi Generasi Z di Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi aplikasi mobile “TemanAman” sebagai media edukasi dan dukungan awal pencegahan kekerasan seksual bagi Generasi Z usia 17–24 tahun. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang dan mengimplementasikan aplikasi mobile “TemanAman” yang menyediakan fitur edukasi, kuis interaktif, *chatbot AI*, dan layanan bantuan sebagai media edukasi pencegahan kekerasan seksual bagi Generasi Z usia 17–24 tahun.
2. Menerapkan metode SDLC dengan model *Waterfall* dalam proses pengembangan aplikasi TemanAman, meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian fungsional.
3. Menguji fungsionalitas aplikasi TemanAman menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan seluruh fitur berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah ditetapkan.

4. Mengevaluasi persepsi pengguna terhadap aplikasi TemanAman berdasarkan aspek perancangan, fitur edukasi, interaktivitas, chatbot AI, dan dampak terhadap kesadaran preventif melalui kuesioner skala *Likert*.
5. Memperoleh penilaian ahli (*expert opinion*) dari psikolog terhadap konten, pendekatan komunikasi, dan aspek etika aplikasi TemanAman sebagai media edukasi dan dukungan awal non-klinis.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan kajian di bidang teknologi informasi, khususnya pada aspek perancangan dan implementasi aplikasi edukatif dengan pendekatan SDLC, melalui beberapa hal berikut:

1. Memberikan contoh penerapan metode SDLC dalam pengembangan aplikasi mobile yang berorientasi pada edukasi sosial.
2. Menjadi referensi bagi penelitian sejenis yang membahas integrasi antara teknologi digital dan upaya peningkatan literasi masyarakat melalui media interaktif.
3. Memperkaya kajian akademik mengenai desain dan pengembangan aplikasi berbasis Android yang memiliki fungsi edukatif dan informatif dengan pendekatan sistematis dan terukur.
4. Memberikan dasar konseptual bagi penelitian lanjutan dalam bidang rekayasa perangkat lunak, khususnya pada tahap analisis kebutuhan, perancangan *interface*, serta implementasi sistem berbasis mobile.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi pengguna Generasi Z usia 17–24 tahun, penelitian ini memberikan akses terhadap media digital yang mampu meningkatkan pemahaman

tentang isu kekerasan seksual serta langkah-langkah pencegahannya melalui pendekatan edukasi berbasis teknologi.

2. Bagi peneliti dan pengembang teknologi informasi, penelitian ini menjadi acuan dalam penerapan metode SDLC untuk mengembangkan aplikasi mobile edukatif yang mengedepankan kemudahan penggunaan (*usability*), fungsionalitas, dan efektivitas penyampaian informasi.
3. Bagi lembaga pendidikan dan masyarakat umum, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran tambahan untuk mendukung kegiatan literasi digital serta edukasi mengenai keamanan diri, baik di ruang fisik maupun digital.
4. Bagi pemerintah dan organisasi sosial, penelitian ini memberikan alternatif solusi berbasis teknologi yang dapat diintegrasikan ke dalam program edukasi publik tentang pencegahan kekerasan seksual, dengan pendekatan digital yang relevan dan mudah diakses oleh generasi muda.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai alur penulisan dan isi dari setiap bab dalam laporan skripsi. Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi. Bab ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai konteks, arah, dan tujuan penelitian yang dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi menjelaskan teori-teori yang menjadi dasar penelitian, termasuk konsep kekerasan seksual, edukasi digital, karakteristik Generasi Z, serta teori dan penelitian terdahulu yang relevan. Selain itu, bab ini juga membahas konsep dasar rekayasa perangkat lunak dan metode SDLC yang digunakan dalam proses pengembangan aplikasi TemanAman.

BAB III METODE PENELITIAN, membahas pendekatan penelitian yang digunakan, model pengembangan sistem SDLC yang diterapkan, tahapan

penelitian, kebutuhan sistem (fungsional dan nonfungsional), serta alat bantu (*tools*) dan teknologi yang digunakan dalam perancangan serta implementasi aplikasi. Bab ini juga mencakup desain sistem seperti diagram *UML* dan desain database menggunakan ERD.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Bab ini menyajikan hasil implementasi sistem berdasarkan tahapan metode SDLC, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, hingga pengujian sistem. Selain itu, bab ini juga memaparkan hasil pengujian fungsional, hasil evaluasi pengguna, serta pembahasan mengenai efektivitas aplikasi TemanAman sebagai media edukasi dan dukungan pencegahan kekerasan seksual bagi Generasi Z.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya agar aplikasi TemanAman dapat terus ditingkatkan dari segi fungsionalitas, tampilan, maupun dampaknya.

