

HiCare: Aplikasi Pengaduan Kekerasan Seksual berbasis *Mobile*

Muhammad Rifqi Zaki Rizqullah ^{1,*}, Wahyu Sri Utami ¹

¹ Program Studi Informatika, Universitas Teknologi Yogyakarta, Indonesia

* Correspondence: rifqizaki.uty@gmail.com

Copyright: © 2023 by the authors

Received: 22 Oktober 2023 | Revised: 24 Oktober 2023 | Accepted: 13 November 2023 | Published: 20 Desember 2023

Abstrak

Maraknya kekerasan seksual di wilayah kampus memberikan dampak traumatis pada korban sehingga diperlukan adanya platform khusus yang berfungsi sebagai media untuk melaporkan kekerasan seksual. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi pengaduan kekerasan seksual bernama HiCare untuk Android dan iOS. Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan beberapa tahapan, *planning* dilakukan untuk perencanaan sistem, *analysis system* dilakukan dengan meninjau langsung sistem yang sedang berjalan dan pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi, *design system* untuk mendesain *use case*, *activity diagram* dan *design user interface*, *implementation* menggunakan Flutter pada proses implementasi, dan *testing* dengan *black box testing* untuk menguji kesesuaian sistem. Hasil temuan kami adalah aplikasi pengaduan kekerasan seksual berbasis mobile yang bernama HiCare. Aplikasi dapat dijalankan dengan baik pada sistem operasi Android dan iOS, yang dibuktikan dengan pengujian *black box*.

Kata kunci: aplikasi; kekerasan seksual; teknologi mobile; flutter

Abstract

The rise of sexual violence on campus has a traumatic impact on victims, so there is a need for a special platform that functions as a medium for reporting sexual violence. This research aims to build a sexual violence complaint application called HiCare for Android and iOS. The method used in developing this software is the Software Development Life Cycle (SDLC) with several stages, planning is carried out for system planning. system analysis is carried out by directly reviewing the running system and data collection is carried out through interviews and observations, system design to design use cases, activity diagrams and user interface design, implementation using Flutter in the implementation process, and testing with black box testing to test system suitability. The result of our findings is a mobile-based sexual violence complaint application called HiCare. The application can run well on the Android and iOS operating systems, as proven by black box testing.

Keywords: application; sexual harassment; mobile technology; flutter

PENDAHULUAN

Beberapa tahun belakangan ini sering terjadi kasus pelecehan seksual dari berbagai kalangan, dari lingkungan anak-anak, remaja, bahkan di bangku perkuliahan (Emster et al., 2021). Dari kasus ini, kita harus mencari tahu faktor pemicu yang menyebabkan kasus pelecehan seksual ini kian hari semakin meningkat. Faktor pemicu ini biasanya diakibatkan dari sebagian aspek seperti pemakluman oleh masyarakat, penegakan hukum yang lemah, kurangnya edukasi kepada masyarakat, iman agama yang lemah (Firdiyansyah et al., 2022). Selain itu ada aspek lain yang menyebutkan bahwa pemicu pelecehan seksual ini dari pakaian, pemikiran yang salah oleh oknum tersebut justru memojokkan korban (Rahma et al., 2020). Hal ini mengakibatkan korban tidak berani atau enggan dan malu untuk melaporkan kejadian



pelecehan seksual ini kepada pihak yang berwenang (Mufreni & Rosida, 2021; Rukmana & Nurichsan, 2017; Sandi & Abidin, 2020)

Kekerasan Seksual adalah suatu perbuatan kontak seksual yang tidak dilakukan berdasarkan kesepakatan; tindakan nonkonsensual yang bersifat seksual yang tidak melibatkan kontak atau kegiatan untuk mendapatkan kenikmatan secara seksual dengan melakukan tindakan melihat bagian tubuh lawan jenisnya; tindakan perdagangan seksual yang dilakukan terhadap seseorang yang tidak dapat menyetujui atau menolak; atau bahkan eksploitasi yang dilakukan secara online (Sudjud & Akbar, 2022). Selain perempuan yang sering mengalami pelecehan seksual, ternyata laki-laki juga banyak mengalami kasus pelecehan seksual (Alkadri & Insani, 2019; Rahma et al., 2020). Namun tentu kasusnya tidak sebesar kasus pelecehan seksual terhadap perempuan. Hal ini merupakan bahwa kasus pelecehan seksual tidaklah memandang gender. Kasus pelecehan seksual ini banyak ragamnya dan sangat sulit untuk di tinjau lebih dalam lagi.

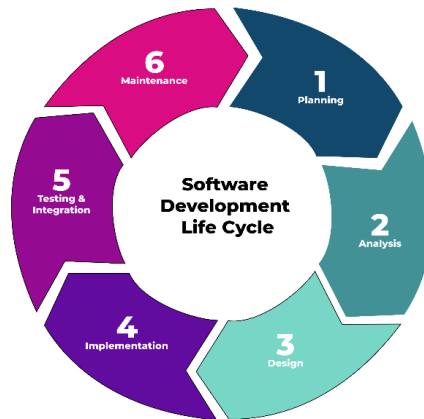
Sebagai contoh kasus, dikutip dari Detik.com salah satu universitas menyebut ada 3 korban kekerasan seksual yang dilakukan oleh MKA. Ketiga korban masih berstatus mahasiswi aktif. Kekerasan seksual bisa terjadi tanpa memandang gender, tidak memandang umur, dan tidak memandang keadaan apapun. Solusi yang bisa kita lakukan ialah harus bisa berhati-hati dalam keadaan apapun, dan jika mengalami pelecehan seksual jangan takut untuk melaporkan kepada pihak ke-3 atau yang berwenang menggunakan aplikasi pengaduan kekerasan seksual yang dapat memudahkan proses pelaporan dimana saja (Febriyanti & Mukarromah, 2020; Hamidah et al., 2015; Nugraha et al., 2021; Oiszy & Subhiyakto, 2021; Rahayu et al., 2021; Sulyono et al., 2018; Veronika et al., 2022). Sehingga pelaku mendapatkan efek jera atas perbuatannya dan menjadi pembelajaran bagi masyarakat sekitar akan waspadanya pelecehan seksual. Maka dari itu, pada penelitian ini dibangunlah sebuah aplikasi *mobile* dengan menggunakan *framework flutter* agar dapat dijalankan pada sistem operasi *android* dan *IOS* serta dapat digunakan kapan saja dan dimana saja (Hasibuan & Suendri, 2023; Nasution et al., 2022). *Framework flutter* ialah sebuah kerangka kerja yang dapat melakukan pengembangan aplikasi berbasis mobile secara lintas platform teknologi, dalam penelitian ini yang dimaksud ialah sistem operasi android dan IOS (Hasibuan & Suendri, 2023; Reski & Esabella, 2023).

Berdasarkan penelitian serupa yang dikembangkan untuk penggunaan umum dan melibatkan proses yang kompleks. Inspirasi muncul dari studi sebelumnya dan aplikasi pengaduan kekerasan seksual bernama HiCare, yang secara khusus ditargetkan untuk mahasiswa di lingkungan kampus. Penelitian oleh Rahma et al. (2020) yang menangani kasus kekerasan seksual dalam skala besar dengan melibatkan kerjasama dengan instansi pemerintahan, disertai dengan desain antarmuka pengguna yang rumit, mengakibatkan kesulitan adaptasi pengguna terhadap aplikasi tersebut. Penelitian lain oleh Hasibuan & Suendri (2023) telah menggunakan kerangka kerja aplikasi hibrid namun berfokus pada aplikasi kesehatan mental. Selain itu, penelitian oleh Sempurna & Arfianoris (2017) yang berfokus tentang aplikasi keluhan mahasiswa dan desain antar muka yang sederhana. Sehingga dari beberapa penelitian terdahulu yang menjadikan inspirasi pada penelitian kami dan memiliki keunggulan. Penelitian kami yang terfokuskan tentang aplikasi pengaduan kekerasan seksual, sudah menggunakan *hybrid app framework* yang memungkinkan aplikasi ini berjalan pada 2 sistem operasi dan desain antar muka yang *user friendly* dan sederhana.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah aplikasi pengaduan kekerasan seksual berbasis *mobile* di kampus. Aplikasi pengaduan ini dirancang dengan tujuan membantu para pelapor atau korban kekerasan seksual agar dapat melaporkan kasusnya dengan lebih mudah, mengurangi rasa enggan atau malu yang mungkin muncul dalam proses pelaporan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dibangun menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC). SDLC adalah metode untuk pengembangan sistematis, desain, dan pemeliharaan proyek perangkat lunak dan memastikan semua kebutuhan pengguna dipenuhi dengan sumber daya yang paling sedikit (Togatorop et al., 2021). Siklus metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Siklus metode SDLC

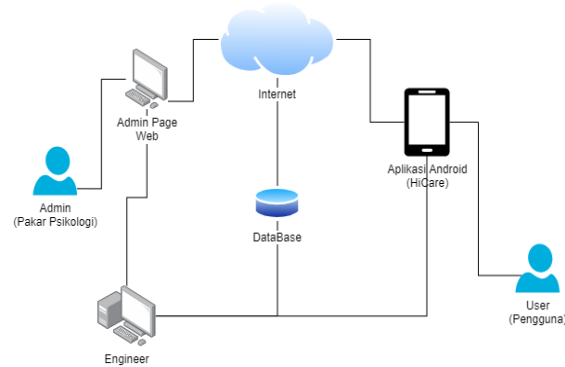
Berdasarkan gambar 1, menggambarkan proses atau langkah-langkah pengembangan aplikasi. Langkah awal ialah *planning* (perencanaan sistem) yang dilakukan adalah perencanaan sistem yang akan dibangun dan menyesuaikan dari kebutuhan yang ada. Melihat kasus kekerasan seksual di kampus yang merajalela dan penanganan kasus yang tidak optimal. Alasan lainnya ialah pemrosesan kasus yang lama dari pihak terkait dan korban diharuskan menghadap ke pihak terkait dikampus. Selanjutnya dilakukan *requirement analysis* yaitu pengumpulan kebutuhan untuk membangun suatu aplikasi pengaduan *online* berbasis *mobile*. Kebutuhan yang dimaksud ialah dari *tools* yang digunakan pada proses pengembangan, versi android yang digunakan yakni Android versi 13, dan kebutuhan dasar lainnya. *Analysis* (analisis sistem), dalam tahap ini dilakukan survey terhadap sistem yang sedang berjalan. Dari analisis yang dilakukan, proses pengaduan kekerasan seksual pada saat ini ialah dengan tatap muka langsung terhadap pihak terkait seperti satuan tugas (satgas) kekerasan seksual atau pihak BK (Bimbingan Konseling). Hal ini membutuhkan waktu yang lama saat pemrosesan kasus dan membuat korban enggan untuk menindaklanjuti kasusnya. Oleh karena itu, kami merancang aplikasi pengaduan kekerasan seksual berbasis *mobile* (android) sebagai media pengaduan utama. Pada tahap analisis ini juga dilakukan pengumpulan data terhadap beberapa mahasiswa dengan cara menyebarkan kuisioner pada *google form*, dan beberapa studi literatur pada penelitian serupa.

Design (Desain Sistem), dilakukan proses desain sistem *software* yang meliputi desain *use case*, desain *activity diagram*, dan desain *user interface*. Hasil desain ini akan digunakan untuk proses selanjutnya ialah *implementation*. *Implementation* (Implementasi Sistem), pada proses ini dilakukan implementasi dari proses perancangan desain sebelumnya. Dalam proses implementasi pada aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman *Dart* pada framework *flutter*. Kami memilih framework *flutter* dikarenakan framework *flutter* dapat multiplatform yang dimana bisa digunakan di pada 2 *operating system* berbeda yakni *android* dan *ios*. *Testing & integration*, tahapan pengujian pada sistem untuk memastikan agar sistem bisa berjalan normal dan sesuai yang diharapkan. Tahap pengujian ini menggunakan pengujian *black box*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

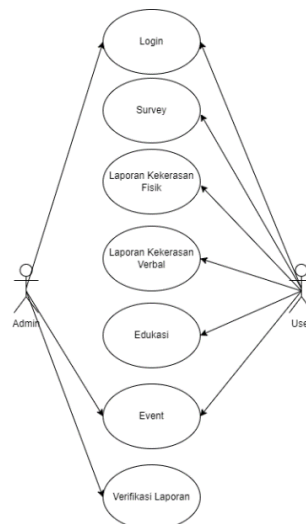
Pada tahap *analysis system* telah ditentukan bahwa pengembangan aplikasi ini menggunakan *framework flutter* yang memungkinkan aplikasi ini dapat berjalan pada 2 sistem operasi. Pada proses *design* dimulai dari pembuatan arsitektur model aplikasi yang bertujuan untuk menjelaskan alur aplikasi.



Gambar 2. Arsitektur model

Pada Gambar 2 bisa dijelaskan bahwa alur aplikasi dimulai dari *user* yang menggunakan aplikasi HiCare. *User* bisa melakukan pelaporan kekerasan seksual, mengikuti event dan membaca beberapa edukasi terkait kekerasan seksual. Admin kemudian meninjau laporan dan melakukan verifikasi laporan kepada pelapor melalui web admin *page* HiCare. Layanan yang diberikan dari HiCare ialah pelapor bisa berkonsultasi dengan pakar psikologi yang berperan sebagai admin HiCare terkait kasus yang sedang ditangani. Aktivitas kedua aktor ini akan saling terintegrasi pada database yang saling terhubung dengan API.

Use case diagram bertujuan untuk menjelaskan apa yang bisa dilakukan oleh aktor pada aplikasi pengaduan kekerasan seksual ini. *Use Case* aplikasi ini bisa dilihat pada Gambar 3.

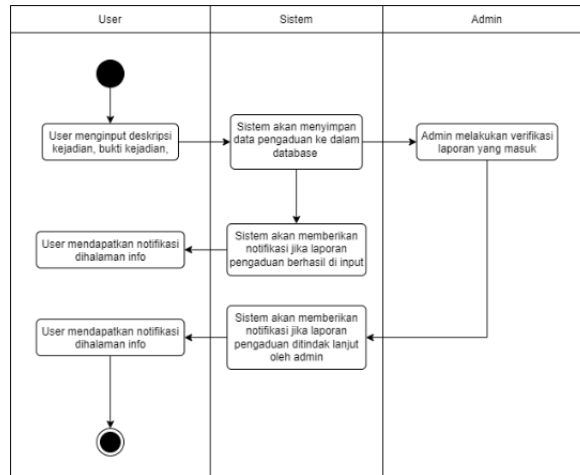


Gambar 3. Use Case Diagram

Use Case menggambarkan suatu fungsionalitas sistem aplikasi atau persyaratan yang harus dipenuhi suatu sistem dari pandangan dan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan aplikasi yang dibuat. Pada aplikasi pengaduan ini terdapat 2 aktor, yaitu user pengguna (pelapor) dan admin (pakar psikologi). Pada masing masing aktor memiliki akses yang sama dan ada yang berbeda. Pada aktor memiliki *use case* antara lain: login, laporan kekerasan fisik,

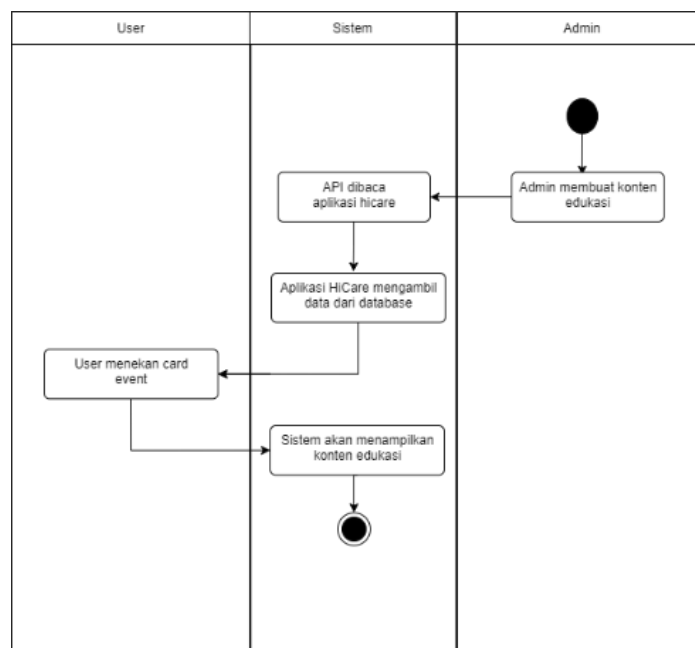
laporan kekerasan verbal, edukasi, dan event. Sedangkan pada aktor admin memiliki *use case* antara lain: login, event, verifikasi laporan.

Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Pada sistem penjualan pakaian ini terdapat beberapa aktivitas diagram yang akan dilakukan user maupun sistem. Berikut merupakan desain diagram activity yang di tampilkan pada gambar 4.



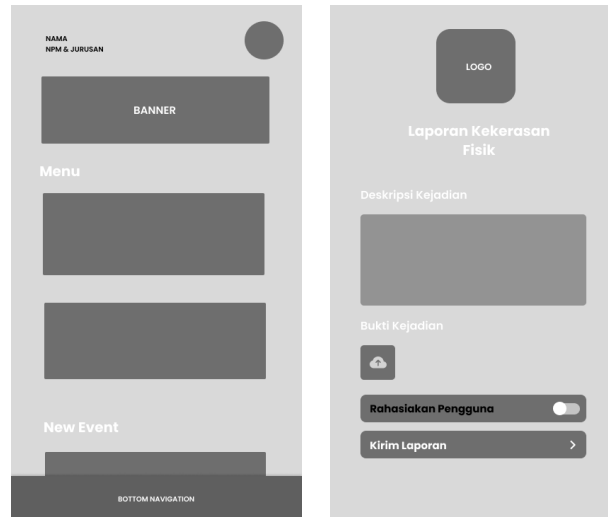
Gambar 4. Activity pengaduan kekerasan fisik & verbal

Pada gambar 4, user melakukan pengaduan kekerasan seksual baik fisik maupun verbal dengan menginputkan deskripsi kejadian serta bukti kejadian jika ada. Kemudian jika sudah disubmit, maka sistem akan meneruskannya ke database. Jika sudah tersimpan, maka ada 2 percabangan kegiatan, dimana sistem akan memberikan feedback berupa notifikasi info yang ditampilkan di laman info pada aplikasi HiCare. Percabangan kegiatan lainnya ialah, admin menerima inputan pengaduan yang ditampilkan di halaman web admin. Admin melakukan verifikasi laporan pengaduan kekerasan seksual yang selanjutnya dilakukan penindak lanjutan kasus diluar aplikasi. Jika sudah di verifikasi admin, maka sistem akan memberikan informasi notifikasi di laman info pada aplikasi HiCare.



Gambar 5. Activity konten edukasi

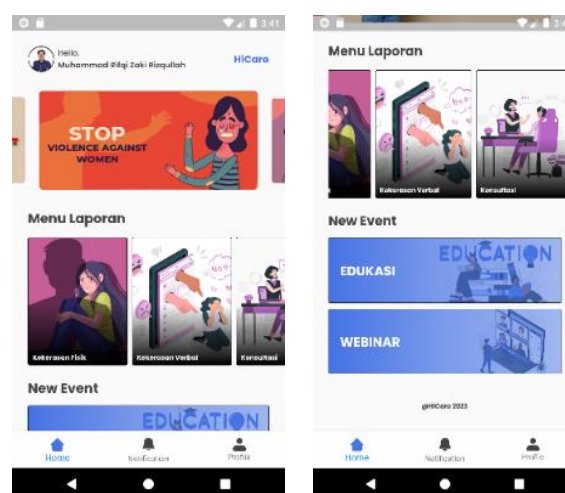
Pada gambar 5, dimana *activity* juga dimulai dari admin yang membuat konten edukasi seperti edukasi pencegahan kekerasan seksual. Setelah itu diteruskan ke API yang kemudian data JSON nya diambil dan dibaca oleh Aplikasi HiCare. Kemudian user menekan card view event pada bagian konten edukasi agar bisa membaca konten tersebut. Design *User Interface* berisikan perancangan design dengan sketsa *wireframe* pada setiap *activity* pada aplikasi ini dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Wireframe dashboard & laporan

Pada Gambar 6, terdapat desain *wireframe dashboard* dan laporan pengaduan kekerasan seksual yang akan dijadikan acuan pada proses *implementation*.

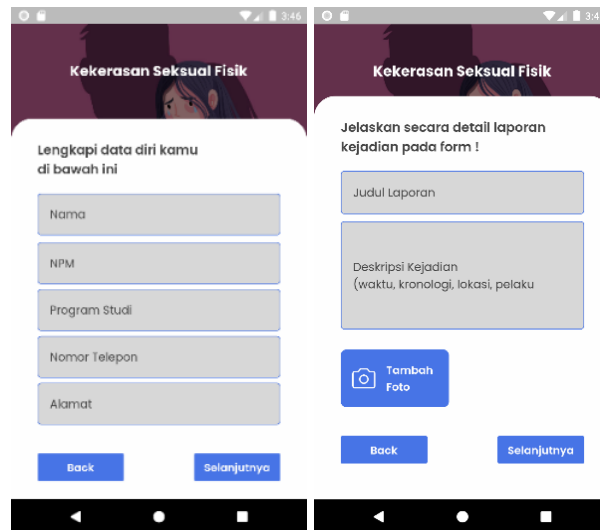
Pada tahap *implementation*, aplikasi ini dibuat pada Visual Studio Code dengan bahasa pemrograman *Dart*. Pada gambar 7, halaman *dashboard* terdapat banyak menu yang dapat diakses oleh pelapor. Menu laporan terdiri dari menu laporan kekerasan seksual berupa fisik, menu laporan kekerasan seksual berupa verbal, dan menu konsultasi. Selanjutnya ada menu event yang terdiri dari edukasi kekerasan seksual dan webinar seputar kekerasan seksual. Jika user membuat laporan, user bisa menekan kategori laporan yang diinginkan.



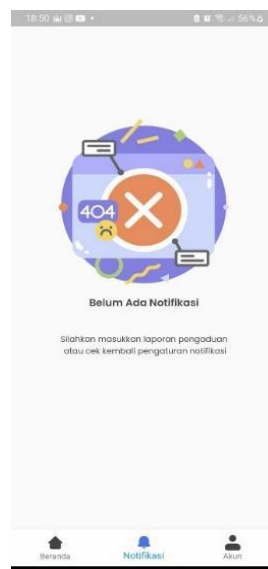
Gambar 7. Dashboard page

Pada gambar 8, *user* memasukkan identitas diri yang benar dan jika sudah diisi maka user menekan tombol selanjutnya yang diarahkan ke halaman lain untuk detail pelaporan kejadian perkara kasus kekerasan seksual. Jika user sudah mengisi keseluruhan detail kejadian

maka akan diarahkan kembali menuju halaman *dashboard*. Laporan yang sudah di *submit* akan tampil pada halaman notifikasi yang bisa dilihat pada gambar 9.



Gambar 8. Laporan *page*



Gambar 9. Notification *page*

Tabel 1. Pengujian *black box*

Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Klik tombol selanjutnya pada <i>welcome page</i>	Menampilkan halaman <i>login page</i>	Berhasil
Klik tombol login pada <i>login page</i>	Menampilkan halaman dashboard	Berhasil
Klik <i>bottom navigation bar</i> pada <i>dashboard page</i>	Menampilkan halaman sesuai yang di klik	Berhasil
Klik menu laporan kekerasan seksual	Menuju halaman pelaporan biodata	Berhasil
Klik selanjutnya pada halaman pengisian biodata	Menampilkan halaman pengisian detail kejadian	Berhasil
Klik Bottom Navigation Bar	Menampilkan halaman dashboard, notifikasi, dan profil akun	Berhasil

Tahap pengujian, kami menggunakan pengujian *black box* yang bertujuan untuk menguji aplikasi dan menemukan fungsi yang tidak sesuai dengan harapan. Hasil pengujian bisa dilihat pada tabel 1. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi pengaduan kekerasan seksual berbasis mobile dengan mengimplementasikan *hybrid app framework* dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya di masing-masing sistem operasi yaitu, sistem operasi *android* dan *IOS*. Pengujian dilakukan pada setiap *button* yaitu *button* selanjutnya, *button login*, *button bottom navigation bar*, dan *card menu*.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan sesuai dengan kerangka penelitian yang telah ditetapkan, hasilnya adalah aplikasi yang telah diharapkan. Tahapan awal melibatkan identifikasi masalah, yang melibatkan analisis untuk mengidentifikasi permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, yakni kekerasan seksual di lingkungan kampus. Dari hasil analisis tersebut, dilakukan perancangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan yang ada. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan mengenai isu kekerasan seksual, yang disebarakan kepada seluruh mahasiswa kampus melalui Google Formulir. Pada tahap analisis sistem, dilakukan perbandingan dengan penelitian serupa dan mencari solusi terbaik untuk kasus yang diteliti. Dalam proses analisis sistem, disusun *Use Case*, *Entity Relationship Diagram*, *Activity Diagram*, dan desain aplikasi. Pada *Use Case* (seperti yang terlihat pada Gambar 3), terdapat dua aktor, yaitu admin dan pengguna (korban/pelapor), masing-masing dengan hak akses dan fungsi yang ditetapkan sebagaimana yang digambarkan dalam Gambar 3. *Activity Diagram* (terlihat pada Gambar 4 dan Gambar 5) menjelaskan kinerja sistem aplikasi HiCare. Gambar 4 menggambarkan proses pengguna dalam melaporkan kasus kekerasan seksual, baik dalam bentuk fisik maupun verbal, dengan cara menginputkan deskripsi kejadian serta bukti kejadian jika ada. Sistem akan meneruskan informasi ke database melalui API dan memberikan umpan balik dalam bentuk notifikasi. Gambar 5 menjelaskan proses penyajian konten edukasi mengenai kekerasan seksual, yang dapat dihasilkan oleh admin atau pakar psikologi, dan akan ditampilkan dalam aplikasi mobile HiCare. Selama proses pengembangan aplikasi, *Flutter* dipilih sebagai kerangka kerja yang sesuai karena memungkinkan aplikasi berjalan pada berbagai sistem operasi, baik *Android* maupun *iOS*. Selain itu, penggunaan *Flutter* juga mengikuti perkembangan teknologi terkini dan memenuhi kebutuhan dari beragam perangkat pengguna. Dalam tahap pengujian dan pembangunan aplikasi, digunakan versi terbaru *Android*, yaitu *Android* versi 13. Tahap akhir melibatkan pengujian, di mana seluruh perkembangan dari tahap sebelumnya diuji menggunakan Metode *Black Box* untuk memastikan bahwa aplikasi berjalan sesuai harapan. Dalam kaitannya dengan Tabel 1, terdapat fungsi yang terkait dengan setiap tombol yang dapat diaktifkan, yang bertujuan untuk memicu tindakan pembukaan aktivitas yang dituju, dan juga terdapat opsi untuk mengklik kartu menu yang bertujuan untuk menginisiasi proses pelaporan.

Aplikasi pengaduan kekerasan seksual berbasis mobile yang dikenal dengan nama HiCare adalah sebuah solusi yang mendukung proses pelaporan kekerasan seksual di lingkungan kampus sambil memberikan edukasi mengenai masalah tersebut. Studi yang dilakukan oleh (Rahma et al., 2020) dan (Sandi & Abidin, 2020) menunjukkan bahwa antarmuka pengguna mereka cenderung kompleks jika dibandingkan dengan HiCare yang lebih ramah pengguna, dengan demikian mempermudah pengguna dalam melaporkan insiden kekerasan seksual yang mereka alami. Selain itu, karena HiCare menggunakan kerangka kerja *Flutter*, aplikasi pengaduan kekerasan seksual ini dapat dijalankan pada dua sistem operasi yang berbeda, yaitu *Android* dan *iOS*, yang berbeda dari penelitian yang dilakukan oleh (Sempurna & Arfianoris, 2017), dan (Togatorop et al., 2021). Penelitian yang dilakukan oleh (Hasibuan & Suendri, 2023) lebih difokuskan pada kesehatan mental manusia, dan keunggulan-keunggulan dalam penelitian ini menjadikan perbaikan dari penelitian

sebelumnya. Dampak yang terjadi setelah penggunaan aplikasi HiCare adalah peningkatan pemahaman mahasiswa tentang bahaya kekerasan seksual, serta pelaporan kekerasan seksual yang menjadi lebih mudah dilakukan secara *mobile*, yang pada akhirnya menghasilkan penanganan kasus yang lebih efisien dan cepat.

SIMPULAN

Sistem pengaduan kekerasan seksual yang sebelumnya dilakukan secara manual dengan datang ke kampus, kini telah diimplementasikan dengan aplikasi mobile HiCare. Aplikasi ini berhasil digunakan dengan semestinya dan berdasarkan hasil pengujian *black box* pada aplikasi pengaduan kekerasan seksual berbasis mobile menggunakan *hybrid app framework*, bahwa setiap activity bisa diakses dan *button* dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian, secara keseluruhan aplikasi pengaduan kekerasan seksual berbasis mobile dapat digunakan sesuai apa yang diharapkan dan dapat membantu mahasiswa dalam melaporkan kasus kekerasan seksual.

REFERENSI

- Alkadri, S. P. A., & Insani, R. W. S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Pelaporan Kekerasan Terhadap Perempuan dan Anak pada DPPPA Provinsi Kalimantan Barat. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 5(3), 329–337. <https://doi.org/10.26418/jp.v5i3.36003>
- Emster, M. Von, Abdullah, M. H., & Sabtu, J. (2021). Sistem Informasi Pengaduan Kekerasan Perempuan dan Anak pada DP3A Kota Ternate Berbasis Website dengan Menggunakan PHP dan Mysql. *JAMINFOKOM: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika & Komputer*, 1(1), 46–54.
- Febriyanti, D. E., & Mukarromah, N. (2020). Perencanaan Sistem Informasi Aplikasi PETIR (Pengaduan, Kritik dan Saran) Mahasiswa Berbasis Digital Studi Kasus: Mahasiswa Teknik Industri Universitas Muria Kudus. *Journal Of Industrial Engineering And Technology (Jointech)*, 1(1), 36–46. <https://doi.org/10.24176/jointtech.v1i1.5621>
- Firdiyansyah, I., Riki, Wulandari, K., Susanthi, P. R., & Nasruji. (2022). Rancang Bangun Sistem Pengaduan Penanganan Kekerasan Seksual Di Universitas Maritim Raja Ali Haji. *Jurisma : Jurnal Sistem Informasi Dan Manajemen*, 10(3), 199–203.
- Hamidah, N. S., Kusuma, G. P., & Utomo, H. P. (2015). Aplikasi Pengaduan Dan Pemantauan Kasus Kekerasan Terhadap Perempuan Memanfaatkan Google Maps API Pada SAPA INSTITUT. *E-Proceeding of Applied Science*, 1(3), 1727–1735.
- Hasibuan, M. I. Z., & Suendri. (2023). Implementasi Hybrid App Framework dalam Membangun Aplikasi Kesehatan Mental berbasis Mobile. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(1), 141–150. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i1.17478>
- Mufreni, S. L., & Rosida, L. (2021). Desain Sistem Informasi Laporan Kekerasan Terhadap Anak Dan Perempuan (KtPA) Berbasis Android, Google Firebase, dan WEB. *TRANSMISI: JURNAL ILMIAH TEKNIK ELEKTRO*, 23(2), 76–86. <https://doi.org/10.14710/transmisi.23.2.76-86>
- Nasution, T., Susanti, W., Armi, Y., & Yuliendi, R. R. (2022). Aplikasi Panic Buton Untuk Keamanan Warga Berbasis Android. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 6(1), 39–48. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v6i1.5127>
- Nugraha, E. S., Padri, A. R., Nurdiawan, O., Faqih, A., & Anwar, S. (2021). Implementasi Aplikasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Android Pada Gedung DPRD. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 360–366. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3679>
- Oiszy, A. Y., & Subhiyako, E. R. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Informasi Lokasi Rawan Kejahatan Berbasis Android (Studi Kasus Kota Tegal). *KONSTELASI: Konvergensi*

- Teknologi Dan Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta*, 1(2), 325–336. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v1i2.4279>
- Rahayu, M. I., Rahayu, R. I., & Apriadi, D. (2021). Aplikasi Evaluasi Layanan Mahasiswa Studi Kasus STMIK Bandung. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(2), 1–8. <https://doi.org/10.58761/juristikstmikbandung.v10i2.158>
- Rahma, Y. N. A., Arumsari, R. Y., & Adhika, F. A. (2020). Perencanaan Aplikasi Untuk Korban Pelecehan Seksual Di Indonesia. *E-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 1039–1051.
- Reski, T., & Esabella, S. (2023). Aplikasi Layanan Pengaduan Siswa SMA/SMK Di Berbasis Android. *Management of Information System Journal*, 1(3), 106–111.
- Rukmana, A., & Nurichsan, I. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Pengaduan Mahasiswa di Kampus Jati Universitas Garut Berbasis Web. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Teknik Elektro Telekomunikasi Indonesia*, 8(2), 40–44.
- Sandi, A. A. W., & Abidin, M. R. (2020). Perancangan Prototipe Desain Aplikasi Berbasis Android Untuk Korban Tindak Asusila Di Jawa Timur. *BARIK - Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 8–19.
- Sempurna, S. J., & Arfianoris, A. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Keluhan Mahasiswa Berbasis Android. *Seminar Nasional Informatika Dan Aplikasinya (SNIA)*, 3, D 40-44.
- Sudjud, N., & Akbar, M. A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pelaporan Anti Kekerasan Seksual (AKAS) Berbasis Android. *INFORMASI (Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi)*, 14(2), 162-169. <https://doi.org/10.37424/informasi.v14i2.182>
- Sulyono, Fitria, & Indriyati, L. (2018). Rancang Bangun Teknologi Informasi E-Complaint pada Perguruan Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1(1), 399-406
- Togatorop, P. R., Sirait, N., Sidabutar, E. F., & Gultom, R. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Android. *JURNAL ILMIAH SIMANTEK*, 5(3), 69–78.
- Veronika, N. D. M., Saroni, S., & Muntahanah. (2022). Aplikasi Pengaduan Bullying dan Kekerasan Anak Serta Perempuan Menggunakan Location Based Service. *Jurnal Pseudocode*, 9(2), 95–105. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.9.2.95-105>