

Perancangan UI/UX Aplikasi Edukasi Seksual Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking

Gilang Dwi Saputra
Universitas Muhammadiyah Ponorogo
gilangds12345@gmail.com

ABSTRAK

Kekerasan seksual adalah tindakan yang merendahkan, menghina, melecehkan, dan/atau menyerang tubuh atau fungsi reproduksi seseorang, dengan dampak serius pada kesehatan fisik dan mental korban. Di Indonesia, kekerasan seksual terhadap laki-laki masih kurang diperhatikan meskipun data menunjukkan peningkatan kasus yang signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi edukasi seksual berbasis *mobile* bernama Eduseksia, yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang pendidikan seksual, serta mengurangi stigma yang ada. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap: empati (*empathy*), definisi (*define*), ideasi (*ideate*), pembuatan prototipe (*prototype*), dan pengujian (*test*). Pada tahap empati, kebutuhan pengguna diidentifikasi melalui wawancara dan analisis ulasan aplikasi serupa. Tahap definisi merumuskan masalah dan kebutuhan yang diperoleh, diikuti dengan tahap ideasi untuk menghasilkan solusi kreatif. Prototipe yang dihasilkan diuji menggunakan *Usability Testing (UT)* dan *System Usability Scale (SUS)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Eduseksia mendapatkan skor rata-rata 96 pada *SUS*, yang menunjukkan tingkat kegunaan yang sangat baik. Aplikasi ini mudah digunakan dan efektif dalam menyampaikan informasi edukasi seksual. Desain aplikasi memenuhi persyaratan estetika dan mendukung tujuan pendidikan dengan navigasi yang jelas dan konten yang relevan. Umpan balik dari pengguna memberikan wawasan penting untuk perbaikan lebih lanjut.

Kata kunci: UI/UX, Aplikasi Edukasi Seksual, Mobile, Design Thinking, Usability Testing, System Usability Scale

ABSTRACT

Sexual violence is an act that degrades, insults, harasses, and/or attacks a person's body or reproductive function, with a serious impact on the victim's physical and mental health. In Indonesia, sexual violence against men is still under-reported despite data showing a significant increase in cases. This research aims to develop a mobile-based sexual education application called Eduseksia, which is designed to increase awareness and knowledge about sexual education, as well as reduce existing stigmas. This study uses *the Design Thinking* method which consists of five stages: *empathy, definition, ideate, prototyping, and testing*. In the empathy stage, the user's needs are identified through interviews and analysis of similar app reviews. The definition stage formulates the problems and needs obtained, followed by the ideation stage to produce creative solutions. The resulting prototype was tested using *Usability Testing (UT)* and *System Usability Scale (SUS)*. The results showed that the Eduseksia app got an average score of 96 on *SUS*, which indicates an excellent level of usability. This application is easy to use and effective in conveying sexual education information. The app's design meets aesthetic requirements and supports educational goals with clear navigation and relevant content. Feedback from users provides important insights for further improvement.

PENDAHULUAN

Kekerasan Seksual dapat didefinisikan sebagai perbuatan yang merendahkan, menghina, melecehkan, dan/atau menyerang tubuh, dan/atau fungsi reproduksi seseorang, karena ketimpangan relasi kuasa dan/atau gender, yang berakibat atau dapat berakibat penderitaan psikis dan/atau fisik termasuk yang mengganggu kesehatan reproduksi seseorang dan hilang kesempatan melaksanakan pendidikan dengan aman dan optimal. Dimana pelaku atau korban dari kekerasan seksual bisa saja bergender perempuan atau pun laki-laki namun di Indonesia sendiri kekerasan seksual yang di alami oleh laki-laki masih sangat disepelekan. Dikutip dari catatan tahunan 2022 komnas perempuan mencatat 338.496 kasus kekerasan terhadap perempuan dimana angka ini naik signifikan sebesar 50% dan dikutip dari kekerasan.kememp.go.id sebanyak 4.387 kekerasan seksual terjadi kepada laki-laki dimana sebanyak 38,9% korban masih berusia 13-17 tahun. International NGO Forum on Indonesian Development (INFID) juga melaporkan bahwa 33,3% laki-laki pernah mengalami kekerasan seksual dan data-data diatas merupakan kasus yang dilaporkan dan diketahui, masih banyak sekali kasus-kasus yang tidak dilaporkan. (Arlisya Purbasari & Juardi, 2023)

Beberapa penelitian pada bidang informatika sebelumnya sudah dilaksanakan untuk menyelesaikan permasalahan sampah, seperti pada penelitian "Perancangan *UI/UX* Aplikasi *Emergency* Untuk Kekerasan Seksual Dengan Metode *Design Thinking*". (Arlisya Purbasari & Juardi, 2023) "Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan *UI/UX* Aplikasi Edukasi Dan Konsultasi Kondisi Kesehatan Mental". (Zukhran Shafarazaq dkk., 2023) "Perancangan Dan Implementasi Desain *User Interface* Dan *User Experience* Pada Aplikasi Pendidikan Seks Untuk Anak Usia 6 – 12 Tahun". (Husna dkk., t.t.)

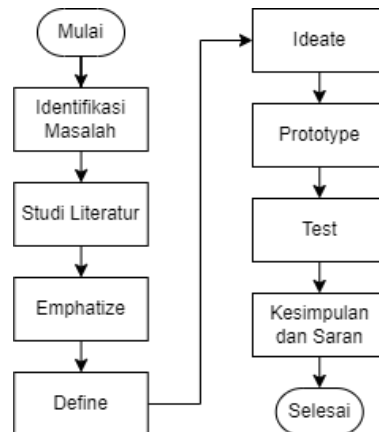
Dalam pengembangan *UI/UX* untuk aplikasi edukasi seksual *mobile*, perlu memperhatikan kelemahan metode *design thinking*. Keterlibatan tinggi pengguna membutuhkan banyak sumber daya dan waktu, risiko terlalu fokus pada masalah pengguna dapat mengabaikan kontribusi potensial dari ekosistem lain, serta kecenderungan mengabaikan skenario terburuk dapat menghasilkan solusi kurang tangguh. (*Apa Itu Design Thinking?*, 2024)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah aplikasi edukasi seksual berbasis *mobile* di kampus. Aplikasi ini direncanakan dengan tujuan membantu individu untuk memperoleh informasi yang lebih baik tentang edukasi seksual, sehingga dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan seksual dan mengurangi stigma serta rasa malu yang mungkin muncul dalam memperoleh informasi tersebut. (Rizqullah & Utami, 2023)

Oleh karena itu, penelitian dilakukan dengan fokus pada pengembangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* untuk aplikasi pendidikan seksual bernama Eduseksia, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan menyediakan solusi digital terhadap masalah edukasi seksual, serta memberikan dampak positif bagi masyarakat. Untuk mencapai tujuan ini, penulis menerapkan metode *design thinking*, sebuah pendekatan yang digunakan untuk menciptakan solusi inovatif dengan memusatkan perhatian pada kebutuhan pengguna. Tahap empati digunakan untuk memahami kebutuhan calon pengguna aplikasi, mengumpulkan data, dan memahami konteks serta tantangan yang dihadapi dalam pendidikan seksual. Selanjutnya, pada tahap definisi, pemahaman yang diperoleh dari tahap empati dirumuskan dengan jelas. Kemudian, dalam tahap ideasi, berbagai ide dan solusi kreatif dihasilkan untuk memecahkan masalah yang ada. Tahap prototyping mengubah ide-ide tersebut menjadi bentuk yang dapat diuji dan dievaluasi. Akhirnya, tahap pengujian dilakukan melalui *Usability Testing (UT)* dan penilaian *System Usability Scale (SUS)* untuk mengevaluasi prototipe yang telah dibuat. (Nadillah & Voutama, 2024)

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Design Thinking* yang dinilai sangat efektif dan efisien untuk menyelesaikan permasalahan ini. Peneliti menerapkan metode *Design Thinking* pada perancangan aplikasi *mobile* dengan menggunakan lima langkah utama yaitu: pemahaman (*empathy*), definisi (*define*), pembangkitan ide (*idea*), pembuatan prototipe (*prototype*) dan pengujian (*testing*).



Gambar 1. Tahapan design thinking

Gambar 1 menjelaskan bahwa metode *Design Thinking* memiliki 5 tahap yang meliputi empati, definisi, ide, prototipe, dan uji. Langkah-langkah ini biasanya dilakukan secara berurutan, karena setiap langkah merupakan dasar untuk melanjutkan ke langkah berikutnya. (Isadora dkk., 2021)

3.1. *Empathize*

Tahap pertama dari metode *Design Thinking* adalah *empathize* atau empati. Tujuannya adalah untuk menyelidiki masalah pengguna dan konteks masalah yang mereka hadapi. Pada fase ini, peneliti melakukan observasi dengan melihat aplikasi serupa atau yang merujuk kepada kesehatan. Selain itu, peneliti mensurvei calon pengguna menggunakan kuesioner. Dalam wawancara, peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dalam survei yang berkaitan dengan tujuan penelitian. (Narizki dkk., 2023)

3.2. *Define*

Tahap kedua adalah *define* atau menentukan, yaitu seluruh materi yang terkumpul dikelompokkan dan ditelusuri hingga teridentifikasi permasalahan yang menjadi fokus penelitian. Tujuannya adalah untuk mengetahui apa saja kebutuhan pengguna yang perlu dipenuhi, serta untuk mengidentifikasi dan merancang masalah atau kebutuhan yang akan ditemui oleh calon pengguna aplikasi yang diusulkan. (Narizki dkk., 2023)

3.3. *Ideate*

Tahap ketiga adalah *ideate* atau ide. Pada tahap ini, peneliti mengeksplorasi solusi yang dibutuhkan dengan melakukan evaluasi dan menggabungkan kreativitas untuk merancang aplikasi. (Susanti dkk., 2019)

3.4. *Prototype*

Tahap keempat adalah *prototype* atau purwarupa. Pada proses *prototyping*, ide-ide dari tahapan sebelumnya direalisasikan menjadi sebuah aplikasi dan produk yang dapat diuji. Pada fase ini, produk jadi dan skenario penggunaan aplikasi dibuat. (Susanti dkk., 2019)

3.5. Test

Tahap kelima, yaitu *test* atau pengujian yang tidak dapat dipisahkan dari tahap *prototype* sebelumnya. Purwarupa yang dibuat kemudian diuji dengan mempresentasikannya kepada calon pengguna. Tujuan dari tahap pengujian adalah untuk mendapatkan umpan balik dari calon pengguna. Pengujian adalah tahap di mana peneliti bisa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang calon pengguna. (Amalina dkk., 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini membahas hasil penerapan pendekatan *Design Thinking* pada desain ulang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) pada aplikasi pendidikan seksual berbasis *mobile*. Dengan pendekatan tersebut diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan ide dan solusi inovatif untuk meningkatkan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna aplikasi. Proses penerapan *Design Thinking* terdiri dari lima langkah yang dijelaskan lebih detail pada bagian ini.

4.1. Tahapan *Emphatize*

Pada fase ini diidentifikasi seluruh kebutuhan dan permasalahan calon pengguna aplikasi pendidikan seksual berbasis *mobile*. Proses penelitian terfokus pada isu-isu seksualitas yang dialami di masyarakat, yang dilakukan dengan mewawancarai calon pengguna untuk mendapatkan informasi tentang isu-isu yang dirasakan dan untuk memahami kegunaan aplikasi pendidikan seksual. Selain itu, tinjauan aplikasi serupa atau yang berorientasi kesehatan di kolom ulasan *Google Play Store* atau dari internet juga diamati. Tujuan dari fase ini adalah untuk mengumpulkan informasi tentang masukan pengguna atau evaluasi terhadap aplikasi untuk digunakan sebagai panduan dalam pengembangan sistem baru. Narasumber terdiri dari mahasiswa aktif dan ibu rumah tangga.

Tabel 1. Daftar pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Bagaimana pengalaman anda dalam memberikan atau menerima pendidikan seksual di rumah atau di tempat kerja?
2	Apa tantangan utama yang anda hadapi ketika memberikan atau menerima pendidikan seksual?
3	Pernahkah anda menggunakan aplikasi pendidikan seksual sebelumnya? Apa kelebihan dan kekurangannya menurut anda?
4	Apa saran atau ide anda untuk meningkatkan partisipasi dalam pendidikan seksual melalui aplikasi?
5	Bagaimana teknologi dapat mendukung praktek pendidikan seksual?
6	Bagaimana anda menilai keberhasilan sebuah aplikasi pendidikan seksual?
7	Apakah ada kendala yang ditemui saat menggunakan aplikasi pendidikan seksual?
8	Apakah ada fitur yang masih kurang dan harus diperbaiki dari aplikasi pendidikan seksual yang pernah anda gunakan
9	Bagaimana kualitas pengalaman pengguna dalam aplikasi pendidikan seksual?

10 Apakah anda memiliki pengalaman unik terkait pendidikan seksual yang ingin dibagikan?

Untuk mengetahui kebutuhan pendidikan seksual, wawancara dilakukan dengan mahasiswa dan ibu rumah tangga. Hasil wawancara, berdasarkan daftar pertanyaan yang ada di Tabel 1, menunjukkan bahwa narasumber menghadapi berbagai masalah dalam memberikan dan menerima pendidikan seksual. Aplikasi pendidikan seksual menarik bagi kebanyakan narasumber, yang belum pernah menggunakannya sebelumnya. Meskipun demikian, mereka menentukan beberapa fitur dan dukungan yang mereka harapkan dari aplikasi jenis ini. Semua tanggapan dari narasumber tersebut dikumpulkan dan disimpulkan menjadi beberapa poin utama yang akan digunakan dalam desain *UI/UX* aplikasi edukasi seksual berbasis *mobile*. Ini dilakukan dengan menggunakan metode *Design Thinking* pada tahap *empathize*.

4.2. Tahapan *Define*

Pada tahap *define*, metode ini digunakan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan calon pengguna. Ini dilakukan dengan mendaftarkan kebutuhan yang telah diperoleh dari tahap *empathize* sebelumnya.

Tabel 2. Kebutuhan pengguna dari wawancara

No	Kebutuhan pengguna berdasarkan wawancara
1	Akses informasi yang akurat dan terpercaya
2	Privasi dan kerahasiaan
3	Kemudahan penggunaan
4	Interaksi dan dukungan langsung
5	Konten yang disesuaikan

Tabel 3. Kebutuhan pengguna dari observasi

No	Kebutuhan pengguna berdasarkan observasi
1	Dukungan bahasa indonesia
2	Pengingat dan notifikasi
3	Forum diskusi
4	Video dan kuis
5	Tampilan yang menarik

Setelah menyusun daftar kebutuhan pengguna, langkah selanjutnya adalah membuat diagram afinitas untuk mengelompokkan kebutuhan pengguna menurut pola atau kesamaan yang muncul. Langkah ini membantu dalam menentukan kategori utama kebutuhan calon pengguna dan memperjelas fokus dan prioritas saat membuat solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan calon pengguna. Fokus utama dalam pembuatan aplikasi akan berada dalam empat kategori utama masalah pengalaman pengguna: berbagai kebutuhan, interaksi, informasi dan pendidikan, dan keberagaman dan ketersediaan.



Gambar 2. Diagram afinitas

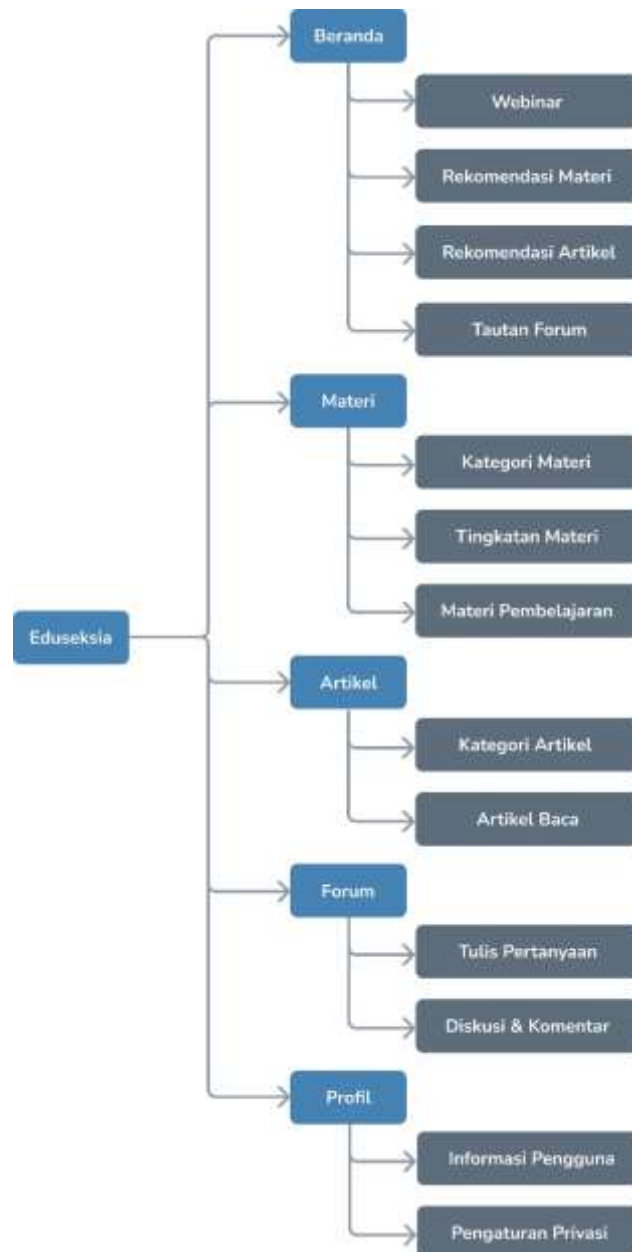
4.3. Tahapan *Ideate*

Peneliti berkonsentrasi pada tahap *ideate* untuk membuat berbagai solusi kreatif untuk masalah dan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap *define*. Selama proses ini, peneliti berusaha memunculkan ide-ide secara bebas. Tujuannya adalah untuk menghasilkan berbagai ide inovatif untuk digunakan dalam aplikasi *mobile* untuk edukasi seksual. Sebagai hasil dari tahap *prototyping*, kumpulan ide-ide yang akan disaring dan dikembangkan akan dibuat.

Tabel 4. Ide atau solusi

No	Ide / Solusi
1	Konten personalisasi berdasarkan profil pengguna
2	Materi pembelajaran visual dan auditori
3	Fitur nama samaran atau anonim
4	Artikel-artikel tentang edukasi seksual yang terkini
5	Fitur forum dan tanya jawab

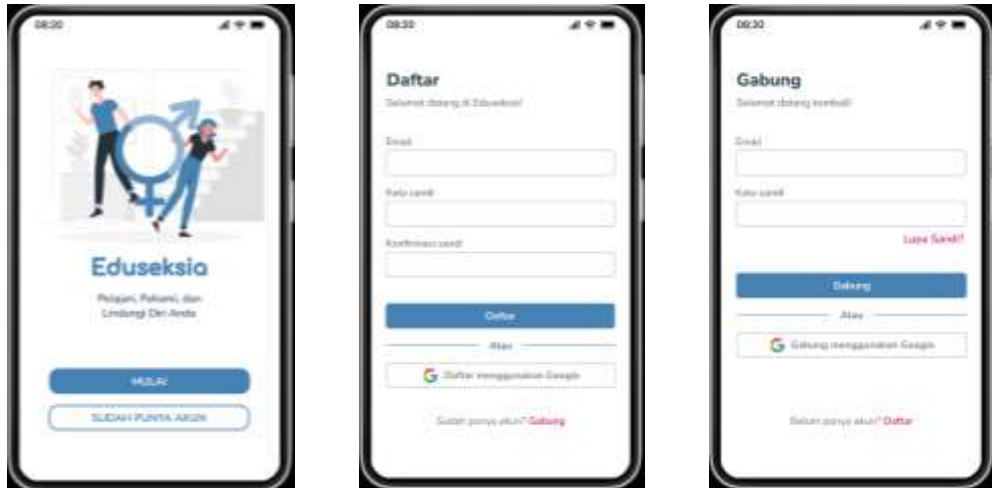
Setelah tahap pengumpulan ide kreatif selesai, langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah merancang arsitektur informasi untuk aplikasi edukasi seksual berbasis *mobile*. Arsitektur informasi sangat penting dalam desain aplikasi karena memastikan bahwa struktur informasi yang disajikan kepada calon pengguna jelas, teratur, dan mudah dipahami. Akibatnya, peneliti dapat menjamin bahwa calon pengguna dapat dengan mudah mengakses aplikasi, menemukan informasi yang mereka butuhkan, dan menggunakan fiturnya dengan efisien.



Gambar 3. Arsitektur Sistem

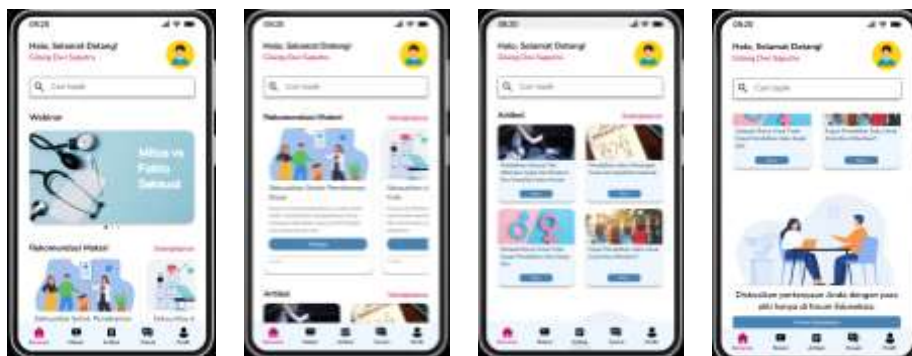
4.4. Tahapan *Prototype*

Setelah tahap ideasi selesai, langkah berikutnya adalah membuat prototipe aplikasi. Dimulai dengan prototipe awal, yang kemudian berkembang menjadi prototipe yang lebih maju. Pada halaman awal aplikasi Eduseksia, pengguna dapat masuk dengan akun mereka yang sudah ada atau membuat akun baru jika mereka belum memilikinya. Gambar 4 menunjukkan hal ini.



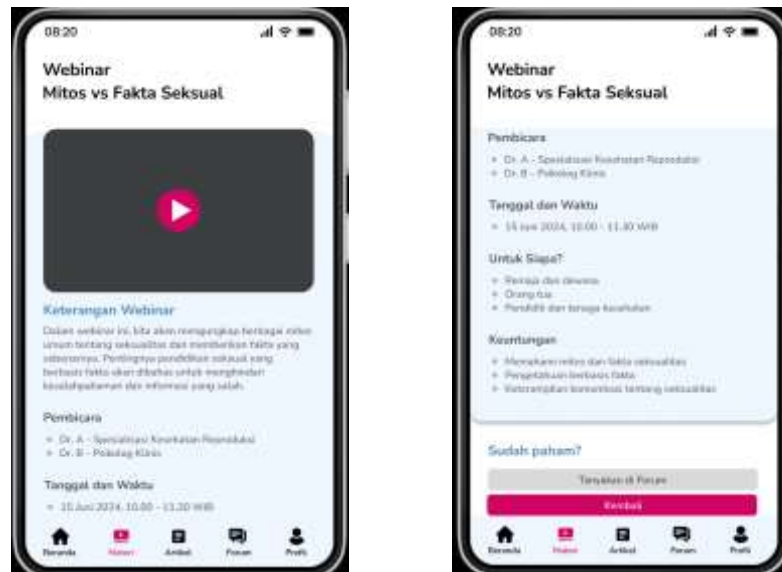
Gambar 4. Halaman awal

Halaman berikutnya adalah beranda, berfungsi sebagai halaman utama aplikasi Eduseksia. Ini menggabungkan banyak fitur dalam satu. Salah satu fitur utama adalah akses cepat ke kursus pendidikan seksual, artikel tentang seksual terbaru, dan forum diskusi. Selain itu, pengguna dapat melihat detail tentang webinar yang sedang berlangsung. Halaman beranda ini menyajikan ringkasan singkat dari semua konten yang telah dipelajari pengguna, serta artikel terbaru yang tersedia. Gambar 5 di bawah ini menunjukkan tampilan halaman beranda ini.



Gambar 5. Halaman beranda

Gambar 5 sebelumnya menunjukkan bahwa halaman webinar adalah halaman berikutnya. Halaman ini dirancang dengan format pembelajaran yang berfokus pada video atau visual, dan juga memiliki keterangan tentang webinar. Informasi yang disediakan mencakup topik yang akan dibahas, pemateri, jadwal kegiatan, manfaat yang akan diperoleh, dan informasi lainnya.



Gambar 6. Halaman webinar

Terdapat tombol di bagian bawah informasi utama webinar yang dimaksudkan untuk membantu pengguna memahami materi setelah sesi webinar berakhir. Dengan menggunakan tombol ini, pengguna dapat mengajukan pertanyaan di forum untuk mendapatkan lebih banyak informasi tentang topik yang dibahas.

Halaman kedua dalam aplikasi Eduseksia adalah halaman materi. Di halaman ini, pengguna dapat melihat rekomendasi dan mengakses materi edukasi seksual yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka, seperti kategori materi dan tingkatan yang mencakup berbagai usia, dari anak-anak hingga dewasa. Mereka juga dapat menggunakan fitur pencarian untuk mencari materi tertentu secara langsung. Gambar 7 di bawah ini menunjukkan tampilan halaman materi ini.



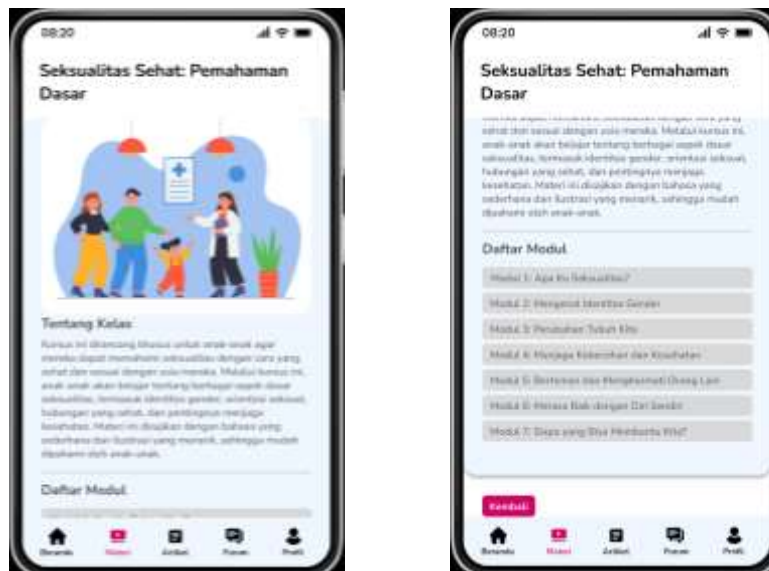
Gambar 7. Halaman materi

Pengguna akan melihat rekomendasi materi di halaman materi ini. Jika mereka ingin melihat lebih banyak materi, mereka dapat menekan tombol "Tampilkan lebih banyak" di bagian bawah halaman. Gambar 8 di bawah ini menunjukkan bagaimana pengguna dapat mencari materi yang relevan dengan kategori atau tingkatannya.



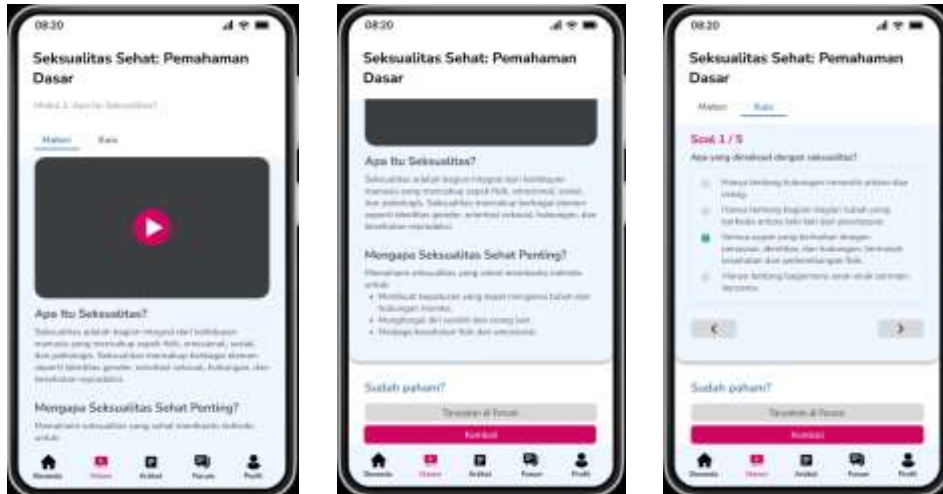
Gambar 8. Fitur kategori dan tingkat pada halaman materi

Dengan deskripsi dan daftar modul yang disusun sesuai dengan tingkat pemahaman pengguna, pengguna dapat langsung mempelajari materi yang dibutuhkan. Gambar 9 di bawah ini menunjukkan rincian materi.



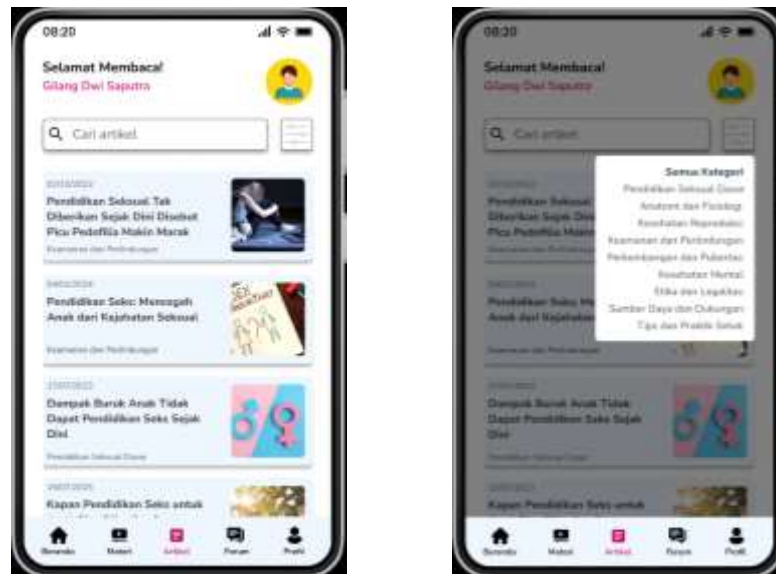
Gambar 9. Informasi materi

Agar tidak bingung, pengguna dapat mengikuti alur pembelajaran materi sesuai dengan urutan modul yang telah disediakan. Materi diberikan dalam bentuk teks dan video ketika pengguna memulai modul. Setelah modul selesai, pengguna dapat langsung melakukan tes pemahaman diri dengan mengikuti kuis yang tersedia di dalamnya. Jika ada bagian materi atau kuis yang masih belum dipahami, pengguna dapat saling bertanya kepada pengguna aplikasi tentang hal itu. Gambar 10 di bawah ini menunjukkan tampilan modul.



Gambar 10. Materi dan kuis

Pengguna kemudian akan sampai ke halaman ketiga aplikasi Eduseksia, yang berisi artikel terbaru tentang kesehatan, termasuk informasi tentang edukasi seksual. Pengguna dapat mencari dan menemukan artikel yang mereka butuhkan untuk menambah pengetahuan dan wawasan mereka. Untuk membuat pencarian lebih mudah, mereka dapat menggunakan filter kategori artikel untuk menyesuainya dengan kebutuhan mereka.



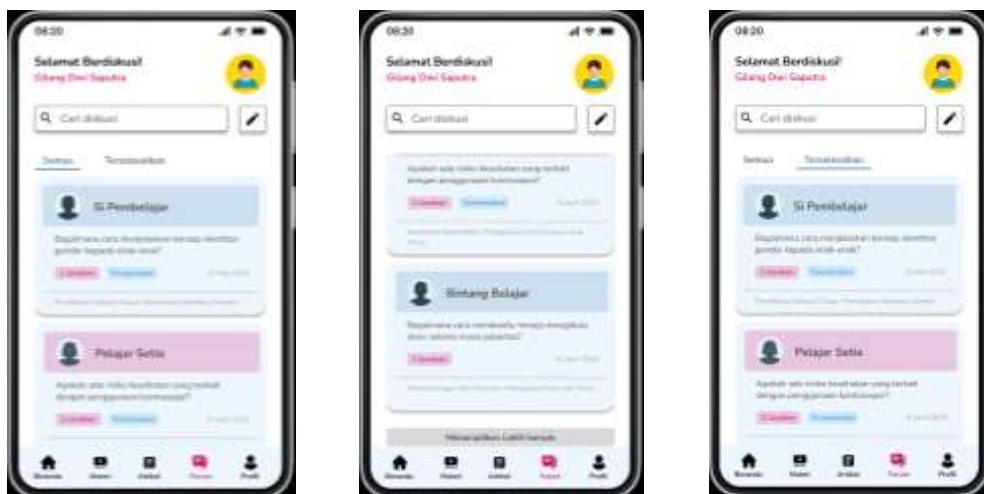
Gambar 11. Halaman artikel dan fitur kategori artikel

Semua artikel yang tersedia di halaman ini dilengkapi dengan sumber asli dan konten lengkap, sehingga pembaca dapat membacanya dengan bebas. Gambar 12 berikut menunjukkan isi artikel.



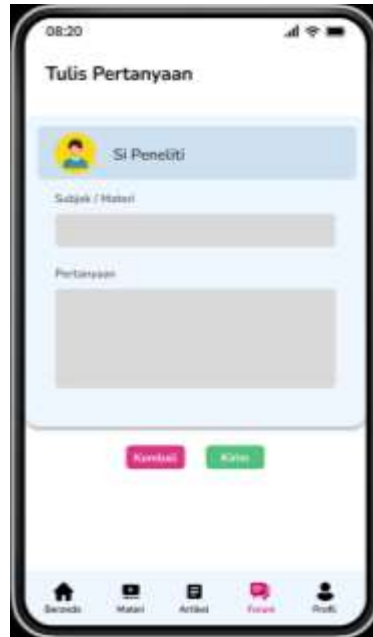
Gambar 12. Isi artikel

Halaman forum adalah halaman keempat dari aplikasi Eduseksia. Ini adalah halaman di mana pengguna dapat berbicara satu sama lain dan berinteraksi dengan komunitas di sana jika mereka memiliki pertanyaan. Pengguna tidak perlu khawatir tentang privasi karena mereka dapat mengatur nama tampilan untuk menjaga identitas mereka aman.



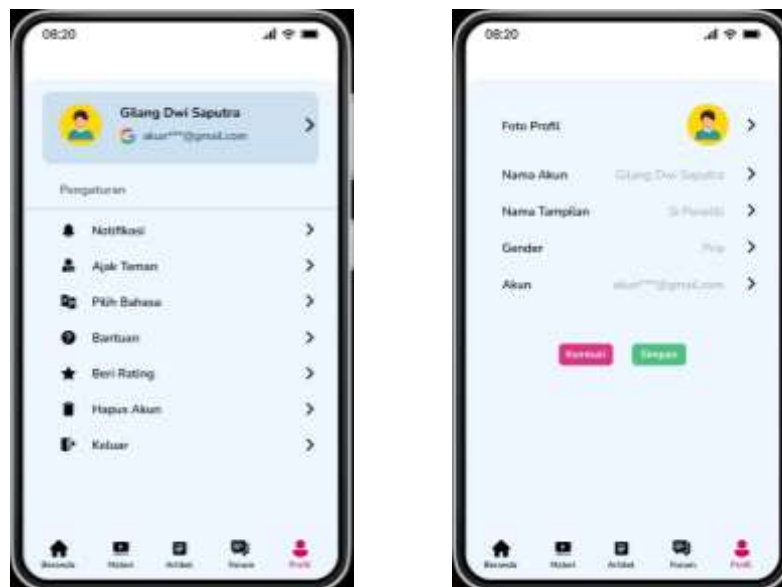
Gambar 13. Halaman forum

Untuk memudahkan pengguna dalam menemukan forum yang relevan, halaman forum ditunjukkan pada gambar 13 di atas. Selain itu, ada fitur yang memungkinkan pengguna membedakan forum yang sudah selesai dari yang belum. Pengguna forum dapat mengubah status. Selain itu, pengguna yang ingin membuat pertanyaan atau forum baru dapat melakukannya dengan menggunakan fitur "tuliskan pertanyaan", yang terletak di sebelah kanan kolom pencarian. Gambar 14 di bawah menunjukkan bagaimana fitur ini ditampilkan.



Gambar 14. Fitur tulis pertanyaan atau forum

Halaman terakhir dari aplikasi Eduseksia adalah halaman profil, di mana pengguna dapat mengatur informasi akun mereka. Di halaman profil ini, pengguna dapat mengatur berbagai pengaturan aplikasi, seperti notifikasi dan bahasa, serta mengubah foto pengguna, nama pengguna, nama tampilan, atau samaran, serta pengaturan akun lainnya. Gambar 15 di bawah ini menunjukkan bagaimana halaman profil terlihat.



Gambar 15. Halaman profil dan pengaturan

4.5. Tahapan Test

Tahapan test atau pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Testing (SUS)*. Untuk menilai persepsi pengguna terhadap kegunaan aplikasi, dibuat survei dengan sepuluh pertanyaan. Untuk berbagai aspek pengalaman pengguna, seperti kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, dan kepuasan umum, pengguna diminta memberikan penilaian pada skala 1-5, dari "sangat tidak setuju" hingga "sangat setuju". Narasumber yang

telah diwawancarai pada tahap *empathize* akan diberikan prototipe aplikasi untuk mereka coba semua fiturnya, setelah itu mereka akan memberikan saran dan umpan balik.

Tabel 5. Daftar pertanyaan kuisisioner pengujian

No	Pertanyaan kuisisioner
1	Seberapa mudah menurut anda untuk menggunakan sistem ini?
2	Bagaimana kemudahan anda dalam menyelesaikan tugas-tugas dengan aplikasi ini?
3	Apakah anda merasa navigasi di dalam aplikasi ini intuitif?
4	Seberapa efisien anda dalam menyelesaikan tugas menggunakan aplikasi ini?
5	Apakah fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi ini berguna bagi anda?
6	Apakah anda merasa aplikasi ini mudah dipelajari?
7	Seberapa menarik desain aplikasi ini menurut anda?
8	Bagaimana kenyamanan anda saat menggunakan aplikasi ini?
9	Apakah aplikasi ini memberikan umpan balik yang anda butuhkan?
10	Seberapa besar kemungkinan anda merekomendasikan aplikasi ini kepada orang lain?

Kemudian didapatkan jawaban dari 5 responden untuk selanjutnya dihitung dengan mengikuti aturan perhitungan *System Usability Testing (SUS)*.

Tabel 6. Perhitungan nilai responden

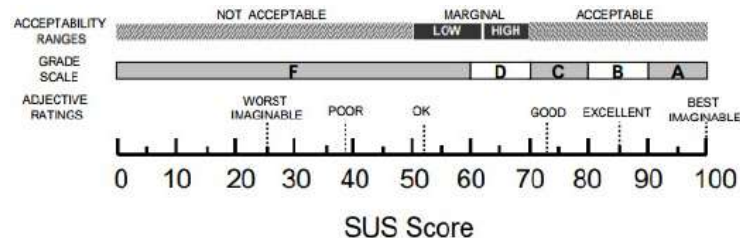
Responden	Skor Asli										Jumlah	Nilai (Jumlah * 2,5)
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
Responden 1	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	37	92,5
Responden 2	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	36	90
Responden 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Responden 4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	41	102,5
Responden 5	3	3	3	3	4	5	4	5	4	4	38	95
Rata-rata												96

Untuk menghasilkan nilai akhir dari pengujian kesesuaian sistem (*SUS*), semua nilai yang telah dihitung (jumlah * 2,5) akan dimasukkan ke dalam rumus. Rumus untuk menghitung skor *SUS* adalah sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

\bar{x} = Skor rata-rata
 $\sum x$ = Jumlah skor SUS
 n = Jumlah responden

Dari perhitungan skor *System Usability Testing (SUS)* aplikasi Eduseksia ini mendapatkan nilai rata-rata 96 dari 5 responden, yang mana nilai tersebut termasuk ke dalam kategori *Excellent* dengan grade A. Artinya, secara *usability* penilaian yang dibuat berdasarkan data tersebut dapat diterima dan layak. Berikut adalah parameter skor SUS yang terdapat pada gambar 16 di bawah.



Gambar 16. Parameter skor SUS

KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, peneliti berhasil merancang *UI/UX* aplikasi edukasi seksual berbasis *mobile* menggunakan metode *Design Thinking*. Proses yang digunakan mencakup lima tahap utama: *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, dengan fokus pada pemahaman kebutuhan pengguna. Hasil pengujian menggunakan *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan skor 96 yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini mudah digunakan dan efektif dalam menyampaikan informasi edukasi seksual. Desain aplikasi memenuhi persyaratan estetika dan secara efektif mendukung tujuan pendidikan dengan navigasi yang jelas dan konten yang relevan. Umpan balik pengguna selama pengujian memberikan wawasan penting untuk perbaikan lebih lanjut. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* sangat efektif dalam merancang *UI/UX* aplikasi edukasi seksual, memberikan pengalaman pengguna yang baik, dan mendukung tujuan pendidikan dengan cara yang efisien dan ramah pengguna. Penelitian ini juga memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut bidang ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA. *Walisono Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking.
- Apa Itu Design Thinking? Ini Penerapannya Bagi Perusahaan. (2024, Maret 1). <https://www.ruangkerja.id/blog/design-thinking>
- Arlisya Purbasari, & Juardi, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Emergency Untuk Kekerasan Seksual Dengan Metode Design Thinking. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.8068395>
- Eko, P. (2022, Juli 21). Pentingnya Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Di Era Digital. Universitas Jambi. <https://www.unja.ac.id/pentingnya-pendidikan-seks-pada-anak-usia-dini-di-era-digital/>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Husna, H. T., Susanti, F., & Pratondo, A. (t.t.). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI PENDIDIKAN SEKS UNTUK ANAK USIA 6 – 12 TAHUN.

- Isadora, F. R., Hanggara, B. T., & Mursityo, Y. T. (2021). Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile HomeCare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(5), 1057–1066. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021844550>
- Kosim, M. A., Aji, S. R., & Darwis, M. (2022). PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, 4(2). <https://doi.org/10.31326/sistek.v4i2.1326>
- Larasati, I. (2020). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems*, 4(1), 68. <https://doi.org/10.24912/computatio.v4i1.6689>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nadillah, M. F., & Voutama, A. (2024). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DAUR ULANG SAMPAH BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. 8(3).
- Narizki, M. J., Widyanto, R. A., & Prabowo, N. A. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode Design Thinking. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1127–1135. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3652>
- Pengenalan Mobile. (t.t.). School of Information Systems. Diambil 11 Mei 2024, dari <https://sis.binus.ac.id/2018/02/13/pengenalan-mobile/>
- Pratama, M. A. D., Ramadhan, Y. R., & Hermanto, T. I. (2022). Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(4), 980. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4442>
- Rizqullah, M. R. Z., & Utami, W. S. (2023). HiCare: Aplikasi Pengaduan Kekerasan Seksual berbasis Mobile. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 396–405. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i2.23228>
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. 4(2).
- Susanti, E., Fatkhiyah, E., & Efendi, E. (2019). PENGEMBANGAN UI/UX PADA APLIKASI M-VOTING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING.
- Zukhrian Shafarazaq, Visco Adam Bramasta, Lintang Ardi Avdillah, & Yoga Sahlia. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Edukasi Dan Konsultasi Kondisi Kesehatan Mental. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi*, 1(2), 82–95. <https://doi.org/10.59407/jrsit.v1i2.168>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.