



## ***SafeTalk*: Pengembangan Sistem Informasi Pelaporan Kasus Pelecehan Seksual dan *Bullying* untuk Mengatasi Perilaku Kekerasan di Sekolah**

<sup>1\*</sup>Wahyu Hidayat M, <sup>2</sup>Nur Azizah Ayu Safanah, <sup>3</sup>Rifqa Awalia, <sup>3</sup>Muh. Akbar B, <sup>5</sup>Ardi Ansyia

<sup>12345</sup>Universitas Negeri Makassar, Jl. Mallengkeri Raya, Parangtambung, Kec.Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90224, Indonesia

Email: <sup>1</sup>wahyu.hidayat@unm.ac.id, <sup>2</sup>nurazizahayusafanah14@gmail.com, <sup>3</sup>rifqaawalia@gmail.com, <sup>4</sup>muhakbar9151@gmail.com, <sup>5</sup>ardiansya@gmail.com

**Diterima: 20-07-2023**

**Disetujui: 15-08-2023**

**Dipublikasikan: 27-08-2023**

### **ABSTRAK**

Tempat terbaik bagi anak-anak untuk belajar dan menggali potensi kreatif mereka adalah di dalam kelas, memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara positif dengan lingkungan sekitar. Pendidikan berbeda dari pendidikan seks karena mengacu pada proses di mana orang memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dapat membantu mereka menyadari potensi mereka dan menjalani kehidupan yang lebih baik. Pendidikan seks masih dipandang sebagai hal yang tabu dan kurang mendapat pujian di masyarakat. Meningkatnya kasus kekerasan seksual dan intimidasi di kampus dan di sekolah menunjukkan bahwa masalah ini masih kurang dipahami dan kurangnya sumber daya untuk membantu individu yang terkena dampak. Dalam karya ini, penulis berusaha mengembangkan sistem informasi yang dapat berfungsi sebagai sistem yang membantu korban kekerasan dengan menyediakan pendidikan seksual dan anti-bullying. Sebanyak 37 Siswa dan instruktur yang berbasis di Makassar menjadi sampel penelitian ini. Pengumpulan informasi dilakukan dengan menggunakan survei yang disebarluaskan melalui *Google Form* dan *literature review* sebagai metode pengumpulan data. *Blackbox Testing* digunakan untuk menguji sistem yang dirancang, memeriksa fungsionalitas setiap fitur. Menurut temuan penelitian, *SafeTalk* cukup bermanfaat dan berdampak positif bagi penggunaannya.

**Kata Kunci:** Intimidasi, Pelecehan, Pengembangan, *SafeTalk*

### **ABSTRACT**

*The best place for children to learn and explore their creative potential is in the classroom, allowing them to interact positively with their surroundings. Education differs from sex education in that it refers to the process by which people acquire knowledge and skills that can help them realize their potential and live a better life. Sex education is still seen as a taboo and receives little praise in society. The increase in cases of sexual violence and bullying on campuses and in schools shows that this problem is still poorly understood and there is a lack of resources to help affected individuals. In this work, the author tries to develop an information system that can function as a system that helps victims of violence by providing sexual and anti-bullying education. A total of 37 students and instructors based in Makassar became the sample for this study. Information gathering conducted using a survey distributed via Google Form and literature review as a method of data collection. Black Box Testing is used to test the designed system, checking the functionality of each feature. According to research findings, SafeTalk is quite useful and has a positive impact on its users*

**Keywords:** Abuse, Bullying, Development, *SafeTalk*

*This is an open access article under the CC BY-SA license*





## 1. PENDAHULUAN

Sekolah memiliki peran penting sebagai lingkungan sosial di mana siswa dapat bergaul dengan teman sebaya dan belajar menghargai teman-temannya, baik yang sebaya maupun yang lebih muda, serta para guru. Di samping itu, sekolah juga merupakan tempat terpenting untuk menimba ilmu dan mengembangkan potensi siswa secara kreatif, sehingga siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dengan baik. Tujuan utama dari pendidikan adalah untuk menciptakan manusia yang memiliki budi pekerti luhur dan akhlak yang mulia [1]. Pendidikan ditandai dengan proses di mana manusia memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dapat membantu mereka mengembangkan potensi dan mencapai kehidupan yang lebih baik. Proses ini dapat terjadi dalam bentuk pendidikan formal maupun informal, dan berlangsung sepanjang hayat seseorang. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan karena lingkungan sekitar selalu mempengaruhi proses pendidikan. [2].

Namun lain halnya dengan pendidikan seks. Pendidikan seks masih dianggap sebagai topik yang tabu dan kurang dihargai di kalangan masyarakat. [3]. Banyak orang tua yang belum memahami dan menyadari tentang pencegahan Kekerasan Seksual pada Anak (KSA). Mereka juga bingung bagaimana menyampaikan topik seksual kepada anak yang dianggap tabu oleh masyarakat khususnya masyarakat Indonesia. Oleh karena itu orang tua harus diajarkan bagaimana menjalin komunikasi terbuka pengungkapan diri (*self disclosure*) dengan anaknya dengan cara orang tua bercerita terlebih dahulu dan orang tua juga harus sabar mendengarkan anak saat berbicara [4]. Angka kekerasan dan eksploitasi seksual pada anak terus meningkat setiap tahunnya. Menurut KemenPPPA (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak) pada tahun 2020 terdapat 7.191 kasus kekerasan seksual yang terjadi pada anak dan perempuan. Di bulan Juni 2021, ada sekitar 1.902 kasus baru terkait hal serupa, jika dikalkulasikan, pada pertengahan tahun 2021 saja sudah terdapat 3.122 kasus kekerasan seksual terhadap anak dan perempuan [5].

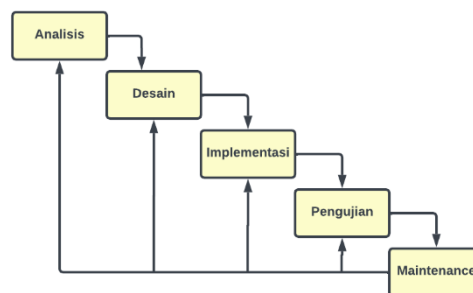
Perundungan dan pelecehan seksual memiliki dampak signifikan pada kesehatan mental dan kesejahteraan siswa. Penelitian telah menunjukkan bahwa orientasi seksual, ras, dan kecacatan memiliki beberapa hubungan penting dengan pengalaman intimidasi dan pelecehan seksual serta hasil Kesehatan [6]. Untuk mencegah pelaku intimidasi dan hubungannya kemudian dengan pelecehan seksual, program pencegahan harus membahas penggunaan julukan *homofobik* [7]. Selain itu, kesetaraan gender yang lebih tinggi dan intoleransi pelecehan seksual di tingkat sekolah dikaitkan dengan lebih sedikit pengalaman pelaku dan *viktimisasi* panggilan nama homofobik dan pelaku pelecehan seksual [8]. Untuk mengatasi intimidasi di kalangan remaja awal secara efektif di sekolah, sangat penting bahwa kebijakan anti *bullying* dan program pencegahan bekerja untuk mengatasi penggunaan julukan *homofobik* serta mencegah terjadinya pelecehan seksual [9]. Meskipun prevalensi pelecehan seksual di sekolah cukup tinggi, masih banyak korban yang tidak melaporkan insiden pelecehan seksual yang terjadi. Oleh karena itu, diperlukan seruan untuk meningkatkan kemandirian dan keselarasan pencegahan kekerasan seksual dengan pendekatan *sosio-ekologis* yang lebih komprehensif [10].

Peningkatan kasus kekerasan seksual dan *bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah dan kampus menunjukkan bahwa masih banyak orang yang tidak tahu bagaimana mengatasi masalah tersebut dan sumber daya yang tersedia untuk membantu mereka yang terkena dampaknya masih kurang. *SafeTalk* hadir sebagai solusi untuk membantu mengatasi masalah kekerasan seksual dan *bullying* di lingkungan sekolah dengan memberikan informasi tentang kesehatan seksual, cara mengenali tanda-tanda *bullying*, serta memberikan saran untuk mengatasinya.

Layanan sistem informasi cerdas pendidikan seks yang inovatif ini memiliki keuntungan, karena disediakan langsung oleh instruktur bimbingan belajar yang berkualifikasi dan juga menyediakan layanan pengaduan secara pribadi di situs. Layanan ini dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah *bullying* dan pelecehan dalam kehidupan sehari-hari serta mencegah pelanggaran seksual dalam pengaturan pendidikan. Oleh karena itu, aplikasi web *SafeTalk* dirancang untuk memberikan akses mudah dan aman kepada individu untuk mempelajari informasi tentang kesehatan seksual dan melaporkan kasus *bullying* dan kekerasan. Aplikasi ini memberikan pengguna *anonimitas* sehingga mereka merasa lebih nyaman dan aman dalam mencari informasi dan melaporkan kasus. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan sistem pelaporan dan pemantauan untuk memastikan kasus-kasus kekerasan dan *bullying* ditangani dengan serius dan tepat waktu.

## 2. METODE PENELITIAN

Pada metode perancangan sistem aplikasi *SafeTalk*, peneliti menggunakan metode *SDLC Waterfall* (*Software Development Life Cycle Waterfall*). Untuk memastikan setiap tahapan sistem dilakukan secara berurutan dan tidak ada tahapan yang terlewat, digunakan model *Waterfall*. Model ini umum digunakan oleh para analis sistem, dan intinya adalah menjalankan tahapan sistem secara berurutan. Dalam model ini, setiap tahap harus diselesaikan secara menyeluruh sebelum melanjutkan ke tahapan berikutnya, untuk menghindari pengulangan tahapan [8]. Secara umum, model *Waterfall* memiliki tahapan seperti yang terlihat pada gambar dibawah :



Gambar 1. SDLC (*Software Development Life Cycle Waterfall*)

Untuk meningkatkan kualitas hasil penelitian, maka dilakukan pengumpulan data atau feedback dari pengguna. Selain melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan literature, artikel dan paper yang relevan dengan topik penelitian, pengumpulan data juga perlu dilakukan [9]. Penelitian ini juga melibatkan metode kuantitatif dan teknik untuk mengumpulkan data yang dihasilkan pengguna (angket) yang berisi pertanyaan spesifik atau pernyataan eksplisit yang diberikan kepada responden untuk dipertimbangkan, dan proses pengembangan data ini didasarkan pada faktor-faktor yang membentuk Model Penerimaan Teknologi (*Technology Acceptance Model/TAM*). Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang mempengaruhi pengguna dalam menggunakan *SafeTalk*, serta mengetahui pandangan pengguna terhadap penerimaan sistem [10]. Responden akan diminta untuk mengisi kuesioner melalui layanan daring yang berbasis *Google Form*. Kuesioner tersebut di atas akan menggunakan skala *Likert*, dimana responden akan diminta untuk memberikan pendapatnya terhadap sejumlah pernyataan terkait penggunaan *SafeTalk*.

### 2.1 Tahap Analisa dan Definisi Kebutuhan

Dalam tahap analisis sistem, tujuan penulis adalah untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk memahami sepenuhnya kebutuhan pengguna dalam pengembangan perangkat lunak. Analisis sistem yang dimaksud meliputi beberapa langkah, antara lain analisis masalah, analisis sistem saat beroperasi, analisis kebutuhan fungsional, dan analisis kebutuhan non fungsional. Jenis analisis ini sangat penting untuk memastikan bahwa sistem yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan awal. Analisis kebutuhan diperlukan untuk mengenali dan memahami kebutuhan sistemik yang mungkin timbul. Hasil dari proses analisis ini akan menghasilkan berbagai ide dan prinsip yang akan menjadi krusial dalam pengembangan aplikasi *SafeTalk*.

### 2.2 Desain Sistem

Pada tahap ini, penulis akan menjelaskan sistem aplikasi *SafeTalk* untuk rancangan sistem menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. *Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa visual yang digunakan untuk pemodelan dan komunikasi yang hanya berguna untuk tugas pemodelan yang membutuhkan penggunaan diagram dan teks [11]. *Use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*, dan *activity diagram* hanyalah beberapa dari beberapa jenis diagram yang digunakan dalam tugas ini untuk mengajar UML. Diagram-diagram yang dimaksud digunakan untuk mewakili beberapa aspek dari sistem perangkat lunak yang sedang berkembang saat ini. Tujuan dari penggunaan diagram-diagram ini adalah untuk memudahkan komunikasi dan pemahaman stakeholder terhadap sistem yang sedang berkembang [12].

### 2.3 Implementasi

Pada tahap implementasi, desain sistem diubah menjadi produk perangkat lunak yang nyata. Tahap ini melibatkan pengembangan sistem berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Selama proses

implementasi, desain sistem diimplementasikan melalui penulisan kode program dan konfigurasi sistem untuk memastikan program dapat beroperasi dengan baik [13]

## 2.4 Pengujian Sistem

*Black Box* merupakan instrumen yang akan digunakan dalam sistem ini. Fokus pengujian *black box* adalah pengujian detail aplikasi, seperti kasus penggunaan aplikasi (*use case*), pengujian antarmuka (*interface*), dan pengujian fungsional. Dalam pengujian ini, hanya berfokus pada output atau informasi khusus domain lainnya yang dihasilkan oleh sistem sedangkan pada *source code* program tidak akan dilakukan pemeriksaan [14].

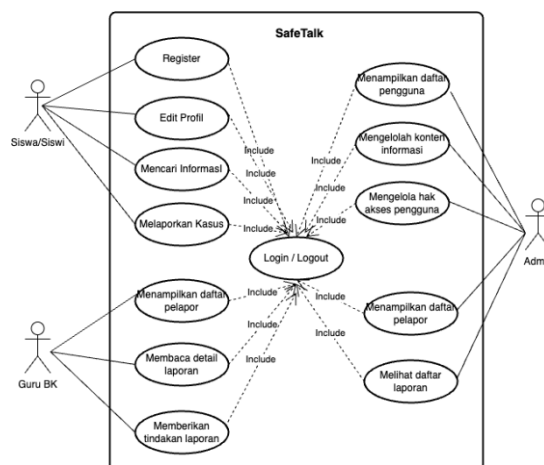
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut akan diuraikan hasil serta pembahasan dari perancangan sistem *SafeTalk* berbasis web yang terdiri dari tiga tahap, yaitu perancangan desain sistem, implementasi sistem, dan pengujian sistem aplikasi *SafeTalk*.

### 3.1 Perancangan Desain Sistem

#### a. Use Case Diagram

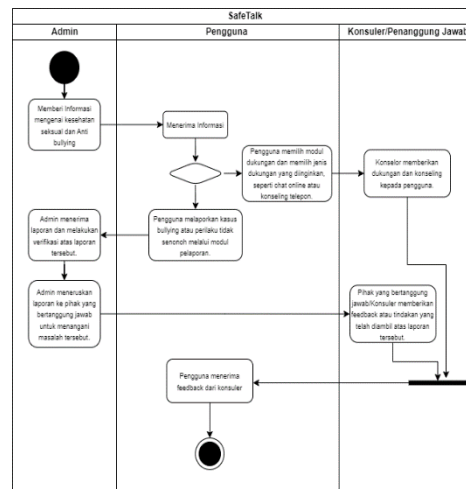
*Use case* diagram merupakan representasi alur logika sistem yang menjelaskan ketentuan transaksi yang dilakukan oleh pengguna atau user. Diagram ini memberikan penjelasan tentang fungsi-fungsi penting dari sistem yang dibutuhkan oleh pengguna atau *user*. Dengan kata lain, *use case* diagram digunakan untuk menggambarkan kebutuhan fungsional sistem secara visual [15]. Berikut ini adalah contoh *use case* diagram aplikasi *SafeTalk*, yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Use Case Diagram *SafeTalk*

#### b. Activity Diagram

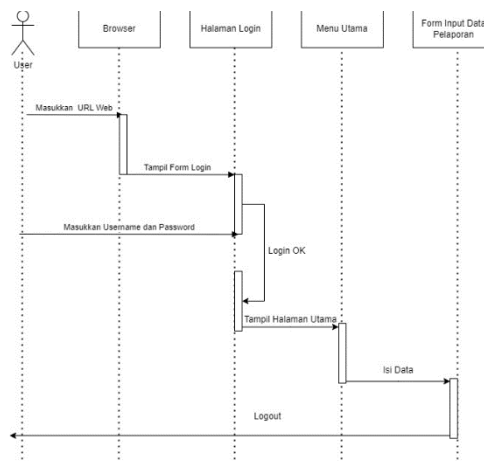
*Activity* Diagram digunakan untuk menampilkan alur kerja (*workflow*) atau aktivitas dari sebuah sistem, proses bisnis, atau menu yang ada pada perangkat lunak. Diagram aktivitas ini menunjukkan tindakan yang terjadi dalam sistem, bukan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna (*actor*). Dengan demikian, diagram aktivitas menerangkan proses apa saja yang terjadi pada sistem perangkat lunak yang sedang dikembangkan [16]. Berikut ini adalah *Activity* Diagram dari aplikasi *SafeTalk* seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Activity Diagram SafeTalk

### c. Sequence Diagram

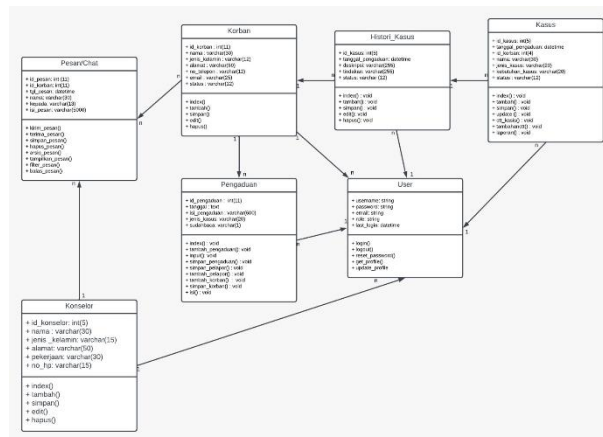
*Sequence Diagram* digunakan untuk menunjukkan aliran fungsionalisme dalam suatu sistem pada *SafeTalk*. Dalam *Sequence Diagram*, interaksi antar objek disusun dalam urutan waktu yang terkait dengan *Use Case* sistem tersebut. Selanjutnya diagram ini juga, akan terlihat bagaimana objek berinteraksi satu sama lain dalam hal pengiriman pesan (*message*) untuk mencapai tujuan sistem [17][19]. Berikut ini adalah *Sequence Diagram* dari aplikasi *SafeTalk* seperti seperti yang terlihat pada gambar diagram dibawah ini:



Gambar 4. Sequence Diagram SafeTalk

### d. Class Diagram

*Class diagram* adalah jenis diagram yang paling umum digunakan dalam pemrograman untuk merancang struktur dan hubungan antar kelas dalam suatu sistem. Diagram ini juga dapat digunakan untuk mendefinisikan atribut dan metode pada setiap kelas dalam sistem. Dalam implementasinya, class diagram sering digunakan sebagai rancangan untuk *database* dan interface pada *system* [18]. Berikut ini adalah *Class diagram* dari aplikasi *SafeTalk* seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 5. Class Diagram SafeTalk

### 3.2 Implementasi Sistem

#### a. Tampilan Halaman Menu *Dashboard* dan *Login*

Pada tampilan halaman menu *dashboard* dan *login*, *website* terdiri dari ikon login. Ketika mengklik tombol dari *login*, sistem akan mengarahkan pengguna untuk mengisi *username* dan *password*. Halaman ini juga dilengkapi dengan beberapa slide yang berisi informasi. Ketika mengklik ikon “*See More*”, *sistem* akan mengarahkan pengguna pada informasi yang diinginkan.



Gambar 6. Tampilan Menu *Dashboard* dan *Login*

#### b. Tampilan Informasi Edukasi

Setelah melakukan *scrolling* pada *website*, pengguna akan menemukan tampilan yang menampilkan beberapa informasi tentang edukasi seksual dan anti bullying. Pada halaman ini, pengguna dapat mempelajari lebih detail informasi yang diinginkan terkait dengan edukasi seksual dan cara mencegah *bullying*. Informasi yang disajikan pada halaman ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik bagi pengguna mengenai pentingnya edukasi seksual dan upaya pencegahan *bullying* dalam lingkungan sekolah dan masyarakat secara umum.





### Apa itu pelecehan seksual?

Pelecehan seksual adalah segala bentuk perlakuan tidak menyenangkan yang mengarah pada hal-hal yang berbau seksual.

[READ MORE](#)

Gambar 7. Tampilan Infomasi Edukasi

#### c. Tampilan Berita Terkini

Halaman berita terkini akan menyediakan informasi terbaru yang terjadi pada masyarakat. Berita yang disajikan tentunya akan berkaitan dengan kejadian kekerasan dan *bullying* yang terjadi. Untuk melihat berita lebih detail, pengguna perlu mengklik tombol “*See More*” sehingga dapat melihat berita secara menyeluruh. Halaman ini diharapkan dapat memberikan informasi yang relevan dan akurat bagi pengguna terkait dengan kejadian kekerasan dan *bullying* yang terjadi di masyarakat. Sehingga, pengguna dapat lebih mudah memperoleh informasi terbaru dan mengambil tindakan yang tepat untuk mencegah terjadinya kekerasan dan bullying.




Gambar 8. Tampilan Berita Terkini

#### d. Tampilan Pelaporan

Halaman pelaporan akan menyediakan beberapa form pengisian untuk melaporkan kasus kekerasan. Pada halaman ini sistem informasi *SafeTalk* dapat digunakan oleh pengguna untuk melaporkan kejadian kekerasan yang terjadi di sekolah

**Form Pelaporan**



Nama:

Email:

Pesan:

[Kirim](#)

[Kembali](#)

Gambar 9. Tampilan Halaman Pelaporan

### 3.3 Pengujian Sistem

Untuk membatasi kemungkinan kesalahan dan memastikan sistem dirancang untuk memenuhi permintaan pengguna, sistem *SafeTalk* diuji. Metodologi pengujian *Black Box* dengan *Equivalence Partitioning* digunakan. Tes dijalankan setelah pembuatan tabel kasus uji menyeluruh. Hasil pengujian *Black Box* ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Pengujian Black Box

Fitur yang di Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
<i>User</i> mencoba untuk melakukan proses <i>login</i>	Setelah <i>login</i> , sistem akan mengarahkan <i>User</i> untuk mengisi <i>form</i> pelaporan jika pengguna ingin melaporkan sebuah kasus	<i>Invalid</i>
<i>User</i> mencoba untuk melihat konten sistem informasi	Setelah user melakukan klik pada <i>button</i> “ <i>See More</i> ” maka <i>user</i> akan diarahkan pada sebuah tampilan informasi yang lebih detail.	<i>Valid</i>
<i>User</i> mencoba untuk mengakses berita terkini pada sistem	Setelah user melakukan klik pada <i>button</i> “ <i>See More</i> ” pada fitur berita terkini maka <i>user</i> akan diarahkan pada sebuah <i>website</i> lain yang merupakan sumber berita.	<i>Valid</i>
<i>User</i> mencoba untuk melakukan pelaporan kasus pada sistem	Setelah <i>user</i> mengisi data <i>form</i> pada fitur pelaporan, maka kasus yang dilaporkan akan diproses oleh penanggung jawab (Guru BK)	<i>Valid</i>

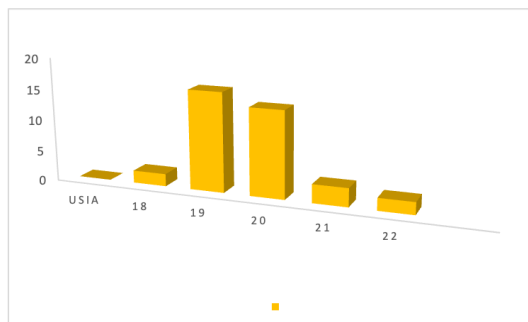
### 3.4 Analisis Penerimaan Website *SafeTalk*

Langkah selanjutnya adalah memeriksa data yang dikumpulkan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana responden memandang sistem *SafeTalk*. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang berfokus pada elemen persetujuan pengguna dari sistem *SafeTalk*. Analisis ini akan memungkinkan identifikasi elemen yang mempengaruhi penerimaan pengguna dan memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana penerimaan pengguna dari sistem yang dikembangkan telah berkembang

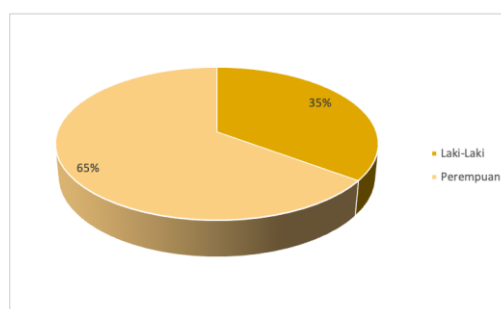
#### a. Demografi Responden

Dibawah merupakan diagram mengenai data responden yang menunjukkan bahwa kuesioner (angket) yang disebarakan telah diisi sebanyak 37 orang yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Pada diagram dibawah menunjukkan bahwa terdapat 2 responden yang berusia 18 tahun, 16 responden berusia 19 tahun, 14 responden berusia 20 tahun, 3 responden berusia 21 tahun, dan 2 responden berusia 22 tahun. Serta dari segi jenis kelamin, terdapat 13 responden laki-laki, yang merupakan 35% dari total responden, dan 24 responden perempuan, yang merupakan 65% dari total responden.





Gambar 9. Diagram Responden berdasarkan Usia



Gambar 10. Diagram Responden berdasarkan Jenis Kelamin

#### b. Deskripsi Penelitian TAM

Pada tahap ini Informasi yang dikumpulkan untuk penelitian ini berasal dari tanggapan responden terhadap pernyataan yang ditemukan dalam kuesioner yang disampaikan. Tabel berikut memberikan gambaran tentang data penelitian.

<i>Variabel</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Actual Use (AC)</i>	1	5	3,738	0,828
<i>System Quality (SQ)</i>	1	5	3,689	0,935
<i>Attitude Towards Technology Use (ATT)</i>	1	5	3,738	0,944
<i>Behavioral Intention (BI)</i>	1	5	3,756	0,876
<i>Perceived Ease of Use (PE)</i>	1	5	3,810	0,916
<i>Perceived Usefulness (IQ)</i>	1	5	3,684	0,884

Tabel di atas menunjukkan sebuah perolehan data setelah menyebarkan kuesioner yang terdiri dari beberapa pertanyaan dan mewakili variabel yang akan diteliti. Adapun skala likert yang digunakan pada kuesioner ini yaitu rentang nilai 1-5.

<b>Keterangan</b>	<b>Nilai</b>
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

*Varibel Actual Use (AC)* memiliki 5 indikator pernyataan yang mengacu pada persepsi nilai atau utilitas sistem *SafeTalk*. Nilai *minimum variable* AC adalah 1, yang menunjukkan bahwa respon yang diberikan paling rendah. Jika variabel ini memiliki nilai maksimal 5, maka itu berarti responden sangat setuju dengan pernyataan yang disarankan. Berdasarkan rata-rata skor respon sebesar 3,738 untuk variabel AC, dapat disimpulkan bahwa pengguna cukup berhasil mengakses dan menggunakan *SafeTalk*. Hal ini ditunjukkan oleh skor yang diperoleh yang mendapatkan kategori "netral". Namun, terdapat beberapa kendala pada fitur login yang memungkinkan pengguna mengalami kesulitan dalam mengaksesnya.

*System Quality (SQ)* merujuk pada kualitas keseluruhan dari sistem *SafeTalk*. Pada data yang diperoleh, nilai *minimum* variabel SQ adalah 1 yang menunjukkan bahwa respon yang diberikan paling rendah. Jika variabel ini memiliki nilai maksimal 5, maka itu berarti responden sangat setuju dengan pernyataan yang disarankan. Berdasarkan rata-rata skor responden sebesar 3,689 untuk variabel SQ, dapat disimpulkan bahwa kualitas dari sistem *SafeTalk* cukup baik. Hal ini ditunjukkan oleh respon positif dari pengguna terhadap *SafeTalk*. Meskipun demikian, tabel menunjukkan bahwa skor yang diperoleh masih berada pada kategori "netral".

*Attitude Towards Technology Use (ATT)* merujuk pada keandalan, ketersediaan, keamanan, performa, kemudahan pengguna dan lain sebagainya. Sama halnya dengan data sebelumnya data yang diperoleh, nilai minimum variabel ATT adalah 1 yang menunjukkan bahwa respon yang diberikan paling rendah. Jika variabel ini memiliki nilai maksimal 5, maka itu berarti responden sangat setuju dengan pernyataan yang disarankan. Berdasarkan rata-rata skor responden sebesar 3,738 untuk variabel ATT, dapat disimpulkan dari hasil responden yang cenderung memilih "netral" diketahui bahwa responden memiliki persepsi yang positif terkait penggunaan *SafeTalk* dan mengagumi upaya yang dilakukan dalam menyediakan platform yang aman dan informatif.

*Behavioral Intention (BI)* merujuk pada "*Business Impact*" seperti produktivitas, efisiensi, keuntungan, kepuasan pelanggan dan masih banyak lagi. Pada data yang diperoleh, nilai minimum variabel adalah 1 yang menunjukkan bahwa respon yang diberikan paling rendah. Jika variabel ini memiliki nilai maksimal 5, maka itu berarti responden sangat setuju dengan pernyataan yang disarankan. Berdasarkan rata-rata skor responden sebesar 3,756 untuk variabel BI, dapat disimpulkan bahwa responden cenderung memilih "netral". Responden memiliki persepsi yang cukup positif pada sistem *SafeTalk* dan merasa bahwa sistem ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi diri mereka dan orang lain.

*Perceived Ease of Use (PE)* merujuk pada kemudahan penggunaan yang dirasakan oleh pengguna sistem *SafeTalk*. Kemudahan penggunaan meliputi berbagai aspek, seperti kejelasan instruksi, kemampuan untuk mempelajari sistem, kesederhanaan navigasi dan lain sebagainya. Pada data yang diperoleh, nilai minimum variabel SQ adalah 1 yang menunjukkan bahwa respon yang diberikan paling rendah. Jika variabel ini memiliki nilai maksimal 5, maka itu berarti responden sangat setuju dengan pernyataan yang disarankan. Berdasarkan rata-rata skor responden sebesar 3,810 dapat disimpulkan bahwa responden cenderung memilih "netral". Pengguna memiliki persepsi yang positif terhadap ATT bahwa penggunaan *SafeTalk* di sekolah dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dalam mempelajari materi-materi yang disajikan secara interaktif dan menarik, serta menganggap pemanfaatan sistem *SafeTalk* sebagai pengalaman yang menyenangkan

*Perceived Usefulness (IQ)* merujuk "*Information Quality*" atau kualitas informasi yang disediakan oleh sistem yang digunakan hal ini meliputi akurasi, ketepatan waktu, relevansi dan kejelasan. Pada data yang diperoleh, nilai minimum variabel adalah 1 yang menunjukkan bahwa respon yang diberikan paling rendah. Jika variabel ini memiliki nilai maksimal 5, maka itu berarti responden sangat setuju dengan pernyataan yang disarankan. Berdasarkan rata-rata skor responden sebesar 3,684 dapat disimpulkan bahwa responden cenderung memilih "netral". Pengguna memiliki persepsi cukup baik terhadap IQ atau

kualitas informasi dari sistem *SafeTalk*. pengguna juga merasa bahwa informasi keluaran dari *SafeTalk* sangat jelas dan mudah dipahami, serta yakin bahwa informasi yang dihasilkan melalui sistem ini sangat mutakhir dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa *SafeTalk* adalah aplikasi web yang membantu mengatasi kekerasan seksual dan *bullying* di sekolah. Dalam pengembangannya, metode SDLC *Waterfall* digunakan untuk memastikan tahapan sistem dilakukan secara berurutan. Aplikasi ini memberikan informasi, saran, dan layanan pelaporan untuk mengatasi kasus-kasus kekerasan dan *bullying* dengan serius dan tepat waktu. Pengumpulan data dari pengguna dilakukan melalui kuesioner menggunakan skala Likert untuk memahami faktor-faktor penggunaan dan penerimaan sistem. Hasil perancangan sistem mencakup diagram alur logika, alur kerja, dan interaksi dalam aplikasi. Implementasi sistem melibatkan penulisan kode program dan konfigurasi, sementara pengujian sistem difokuskan pada pengujian detail aplikasi. *SafeTalk* memiliki potensi untuk membantu mengurangi kasus kekerasan seksual dan *bullying* di sekolah melalui akses mudah, aman, dan anonim untuk informasi dan pelaporan.

#### REFERENSI

- [1] N. S. D. Jelita, I. Purnamasari, and Moh. A. K. Basyar, "Dampak Bullying terhadap kepercayaan diri anak," *REFLEKSI EDUKATIKA J. Ilm. Kependidikan*, vol. 11, no. 2, Jun. 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- [2] Nurmawati and A. Faradhila, "PEMAHAMAN SISWA TERHADAP PENDIDIKAN SEKSUAL," *Syntax Lit. J. Ilm. Indones.*, vol. 7, no. 7, pp. 9143–9151, 2022, doi: <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i7.8510>.
- [3] H. Hi.Yusuf, "PENTINGNYA PENDIDIKAN SEKS BAGI ANAK," *AL-WARDAH*, vol. 13, no. 1, p. 131, Jun. 2020, doi: [10.46339/al-wardah.v13i1.163](https://doi.org/10.46339/al-wardah.v13i1.163).
- [4] T. Solehati *et al.*, "Intervensi Bagi Orang Tua dalam Mencegah Kekerasan Seksual Anak di Indonesia: Scoping Review," *J. Obsesi J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 2201–2214, Jan. 2022, doi: [10.31004/obsesi.v6i3.1914](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1914).
- [5] R. Justicia, "Mengenalkan Sex Edukasi pada Anak Usia Dini Bukanlah Hal Tabu," Zoom Meeting UPI Kampus Cibiru, 2021.
- [6] M. A. Nugrahmi and K. Mariyona, "Peran Orang Tua dalam Pendidikan Seks pada Anak Usia 5-9 Tahun Di Nagari Tanjung Bungo Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota," *J. Ilm. Univ. Batanghari Jambi*, vol. 21, no. 3, p. 1396, Oct. 2021, doi: [10.33087/jiubj.v21i3.1643](https://doi.org/10.33087/jiubj.v21i3.1643).
- [7] M. Nur, Y. Yasriuddin, and N. Azijah, "Identifikasi Perilaku Bullying Di Sekolah (Sebuah Upaya Preventif)," *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 3, p. 685, May 2022, doi: [10.35931/am.v6i3.1054](https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1054).
- [8] T. T. A. Permadi and N. Saurina, "SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA DISTRIBUTOR BERBASIS WEB PADA CV. AYAM ADI BROILER," *Melek IT Inf. Technol. J.*, vol. 8, no. 1, pp. 27–36, Oct. 2022, doi: [10.30742/melekitjournal.v8i1.195](https://doi.org/10.30742/melekitjournal.v8i1.195).
- [9] A. A. Muin and F. Fitriani, "Implementasi Sistem Informasi Pengelolaan Data Perpustakaan Berbasis Web (Studi Kasus: Perpustakaan Daerah Kabupaten Sinjai)," *J. INSYPRO Inf. Syst. Process.*, vol. 5, no. 2, Feb. 2021, doi: [10.24252/insypro.v5i2.19398](https://doi.org/10.24252/insypro.v5i2.19398).
- [10] A. Mulyanto, S. Sumarsono, T. F. Niyartama, and A. K. Syaka, "Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) dalam Pengujian Model Penerimaan Aplikasi MasjidLink," *Semesta Tek.*, vol. 23, no. 1, 2020, doi: [10.18196/st.231253](https://doi.org/10.18196/st.231253).
- [11] H. N. Putra, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya," *J. Penelit. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 67–77, Apr. 2018.
- [12] I. Kusyadi, M. Ardhiyansyah, and H. A. Islami, *ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM*, 1st ed. Banten: Unpam Press, 09-08-20221.
- [13] S. Ramadhan, Arfianita, Khairunnisa, Teguh Ansyor Lorosae, and Muhammad Fardan, "Perancangan Sistem Informasi Data Pelayanan Perpustakaan Berbasis Web Pada SMAN 2 Parepare," *J. Mediat. J. Media Pendidik. Tek. Inform. Dan Komput.*, vol. 6, no. 2, pp. 46–51, Mar. 2023.



- 
- [14] A. Amalia, S. W. Putri Hamidah, and T. Kristanto, "Pengujian Black Box Menggunakan Teknik Equivalence Partitions Pada Aplikasi E-Learning Berbasis Web," *Build. Inform. Technol. Sci. BITS*, vol. 3, no. 3, pp. 269–274, Dec. 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1062.
- [15] N. A. Asriani, F. Pradana, and Y. A. Sari, "Pengembangan Sistem Informasi Verifikasi Keaslian Hasil Test Swab di Dunia Penerbangan (Studi Kasus: Kantor Kesehatan Pelabuhan Kelas 1 Soekarno-Hatta)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 2, pp. 656–664, Feb. 2022.
- [16] V. A. Putri, "Perancangan Game Puzzle Pengenalan Lingkungan Sekolah Pada Anak TK Berbasis Adobe Flash CS6," *INFORMATIKA*, vol. 10, no. 1, pp. 43–53, Jan. 2022, doi: 10.36987/informatika.v10i1.2585.
- [17] A. M. Kusuma and E. Yosrita, "APLIKASI BUKU DIGITAL BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI BERBASIS ANDROID MOBILE PADA PERPUSTAKAAN BPPKI SURABAYA BADAN LITBANG KEMENTERIAN KOMINFO," *J. Komunika J. Komun. Media Dan Inform.*, vol. 5, no. 2, p. 14, Jan. 2017, doi: 10.31504/komunika.v5i2.842.
- [18] S. Rahayu, D. Kurniadi, and T. Maryana, "Teknologi Rest Api untuk Backup Data pada Sistem Pengelolaan Data Peserta BLKK Al-Wasilah Berbasis Web," *J. Algoritma*, vol. 19, no. 1, pp. 66–77, May 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.19-1.1001.
- [19] Surianto, D. F. (2016). *Rancang Bangun Sistem Informasi X-CORE (Exploring the Campus Organizations Events) berbasis Android dengan menggunakan Ionic Framework* (Undergraduate Thesis, UNIVERSITAS BAKRIE).