

Perancangan *User Experience & User Interface* pada Aplikasi Ruly untuk Mewadahi Korban *Sexual Harassment* Menggunakan Pendekatan *Design Thinking*

Teguh Bayu Aji Wibisono^{1,*}, Guntur Maulana Zamroni²

Program Studi Informatika, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia
¹ teguh1900018210@webmail.uad.ac.id; ² guntur.zamroni@tif.uad.ac.id
* Penulis Korespondensi

ABSTRAK

Kekerasan seksual memiliki dampak serius pada korban, termasuk dampak psikis, ekonomi, dan kesehatan. Penelitian ini melibatkan 16 mahasiswa yang mengungkapkan bahwa satu di antaranya pernah menjadi korban kekerasan seksual namun tidak melakukan upaya penanganan lanjut. Temuan ini diperkuat oleh survei Komnas Perempuan tahun 2016 yang melibatkan 25.213 responden daring, di mana 1.636 responden mengaku mengalami kekerasan seksual, namun sebagian besar tidak melaporkan karena takut. Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan aplikasi Ruly yang mengintegrasikan Chatbot dengan teori *Cognitive Behavioral Therapy* sebagai solusi untuk korban kekerasan seksual. Pendekatan *design thinking* digunakan dalam perancangan *User Experience & User Interface* dengan lima tahapan: empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Tahapan pengujian, penelitian menerapkan *Usability Testing* dengan variabel seperti *learnability*, efisiensi, daya ingat, kesalahan, dan kepuasan. Hasil pengujian dengan dua iterasi menunjukkan peningkatan signifikan, dengan nilai rata-rata *Usability Testing* meningkat dari 70,37 menjadi 85,53. Hal ini menyiratkan aplikasi Ruly memudahkan pengguna dan mendapat penilaian sangat baik setelah dua kali pengujian.

Riwayat Artikel

Diterima 18 September 2023
Diperbaiki 25 Maret 2024
Diterbitkan 27 Maret 2024

Kata Kunci

Aplikasi
Chatbot
Design Thinking
Sexual Harassment
UI/UX



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

1. Pendahuluan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata pelecehan atau biasa disebut dengan *Harassment* merupakan proses, perbuatan, maupun cara melecehkan. Hal ini dapat memperlihatkan bahwa pelecehan dapat menunjukkan adanya perilaku yang mempermalukan, merendahkan, menghina, atau menyerang tubuh seseorang dengan cara tidak mengenakan. *Sexual Harassment* ataupun kekerasan seksual dapat menimbulkan dampak kepada para korban yang mengalaminya seperti psikis, ekonomi, kesehatan, dan lain sebagainya [1]. Dampak psikis tersebut telah terbukti, pasalnya peneliti mencoba melakukan wawancara kepada beberapa mahasiswa/i dan menemukan satu mahasiswa/i yang masih trauma akan kasus *sexual harassment* yang pernah dialami sehingga mahasiswa/i tersebut menolak untuk diwawancarai.

Menurut Komnas Perempuan, masyarakat yang menjadi korban pelecehan memiliki kepercayaan rendah kepada berbagai penegak hukum di Indonesia saat menuntaskan kasus *sexual harassment* [2]. Berdasarkan survei yang telah dilakukan oleh Komnas Perempuan kepada 25.213 responden pada 19 Juli 2016 secara daring, diketahui sekitar 6.5% atau 1.636 orang mengatakan pernah mengalami pemerkosaan dan dari jumlah tersebut 93% mengatakan tidak pernah melaporkan kejahatan karena takut akan akibat-akibatnya.

Referensi [3] menyatakan bahwa korban *sexual harassment* dialami oleh perempuan maupun laki-laki dan revalensi *sexual harassment* dalam anak muda golongan 18 – 24 tahun yang menghadapi *sexual harassment* sebelum berumur 18 tahun hampir serupa antara laki-laki dan juga perempuan. Robert O Blake selaku kedutaan besar Amerika Serikat berpendapat, bahwa pengadaan sebuah aplikasi dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di Indonesia mengenai tindakan kejahatan kepada perempuan dan anak-anak [4]. Hal ini menjadi tujuan peneliti untuk melakukan

perancangan pengguna untuk Indonesia pulih lebih cepat dan bangkit lebih kuat mengenai *sexual harassment*.

Referensi [5] menyatakan bahwa *sexual harassment* mencakup tindakan yang dilakukan secara verbal, non-fisik, fisik melalui teknologi informasi dan komunikasi. Bentuk *sexual harassment* meliputi ujaran untuk melecehkan tampilan fisik, memperlihatkan alat kelamin dengan sengaja tanpa persetujuan, menyampaikan ucapan yang memuat rayuan ataupun lelucon, menatap korban dengan nuansa seksual, mengambil atau merekam visual yang bernuansa seksual, dan lainnya.

Dalam pandangan lain untuk menangani korban kekerasan diperlukan tindakan khusus, salah satu tindakan yang dapat menanganinya adalah dengan menggunakan sebuah teori terapi yang dinamakan *Cognitive Behavioral Therapy*. Terapi ini menggunakan sebuah teori dan riset tentang proses kognitif. Terapi ini juga berusaha untuk mengimplementasikan berbagai teknik yang berfokus untuk membantu seseorang melakukan berbagai perubahan, tidak hanya perilaku nyata akan tetapi juga pada hal lain seperti pemikiran, keyakinan, dan sikap yang mendasarinya [6]. Oleh karena itu, terapi jenis ini sangat relevan untuk dapat dipadukan dengan *Chatbot* yang dapat membuat pendekatan melalui percakapan dinamis sehingga terjadi interaksi dan membuat korban merasa aman dan nyaman.

Chatbot dapat membuat mawadahi korban *sexual harassment* dengan cara efektif dan terjangkau. Caranya adalah dengan membantu mengurangi tingkat kekerasan terhadap perempuan maupun laki-laki, dengan pengembangan *chatbot* yang dapat memberikan informasi tentang cara menghadapi *sexual harassment* sehingga korban yang mengalami hal tersebut dapat memperoleh bantuan yang diperlukan. Dengan demikian, membuat mawadahi korban *sexual harassment* menggunakan *chatbot* dapat membantu mengurangi trauma karena hal ini merupakan langkah penting untuk membangun kepercayaan pada diri korban. Dalam konteks ini, *chatbot* dapat berfungsi sebagai alat pendukung berkelanjutan. Proses integrasi prinsip *continuous treatment* dalam desain *chatbot* memungkinkan pendekatan komunikasi yang konsisten dan terus-menerus dengan individu yang membutuhkan perawatan berkesinambungan. Melalui pemberian informasi, dukungan emosional, dan saran yang relevan, *chatbot* dapat menciptakan pengalaman interaktif yang mirip dengan interaksi antara pasien dan profesional. Hal ini berpotensi menciptakan lingkungan aman yang dapat membantu individu dalam mengatasi tantangan jangka panjang dan menjaga motivasi dalam upaya pemulihan. Adopsi kontinuitas dalam interaksi *chatbot* juga sesuai dengan prinsip perawatan berkesinambungan, memungkinkan adaptasi terhadap perkembangan individu seiring waktu [7].

Dalam proses perancangan atau pengembangan sebuah produk digital seperti aplikasi, tentunya perlu memperhatikan pengalaman pengguna atau biasa disebut juga dengan *User Experience (UX)*. Cara menilai pengalaman pengguna dapat dilihat dari seberapa mudahnya pengguna mencapai tujuan yang diinginkan dari aplikasi tersebut. Dengan kata lain, aplikasi yang memiliki UX yang baik akan dapat memudahkan pengguna dalam mencapai tujuan [8]. Selain perlu memperhatikan pengalaman pengguna dalam proses perancangan atau pengembangan sebuah produk digital, peneliti juga perlu memperhatikan sisi antarmuka atau biasa disebut juga *User Interface (UI)*. Hal ini bertujuan untuk membangun komunikasi antara aplikasi dengan pengguna [9].

Dengan melihat berbagai aspek di atas, akhirnya ide untuk membuat rancangan aplikasi Ruly (Ruang Equality) pun terbentuk. Aplikasi Ruly dirancang dengan memadukan teori *Cognitive Behavioral Therapy* dan juga *Chatbot*, harapannya hal ini dapat membantu mawadahi para korban *sexual harassment* bangkit dari rasa trauma yang dimilikinya.

2. Metode

2.1. Pengumpulan Data

Dalam proses penelitian dibutuhkan data akurat agar dapat menunjang proses pembuatan ataupun pengembangan produk digital yang akan dibuat. Beberapa metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan sebuah teknik yang dilakukan untuk mengetahui penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti terdahulu dengan mencari jurnal, buku, ataupun sumber yang dapat mendukung pokok pemikiran pada penelitian ini. Dalam metode ini, data yang telah diperoleh berupa data survei yang telah dilakukan oleh Komnas Perempuan mengenai kasus *sexual harassment*.

2. Teknik Wawancara

Wawancara merupakan sebuah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan berinteraksi antara satu orang dengan orang lain dengan memberikan pertanyaan kepada responden untuk memperoleh suatu data. Wawancara ini dilakukan secara *online* kepada beberapa mahasiswa/i.

2.2. Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking*, tahapan penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah seperti berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan proses awal yang dilaksanakan pada penelitian ini dengan menemukan berbagai data dan juga berbagai teori yang berhubungan dengan penelitian yang memiliki topik perancangan *user interface & user experience* pada aplikasi Ruly untuk mewedahi korban *sexual harassment* menggunakan pendekatan *design thinking*.

2. *Empathize*

Empathize merupakan tahapan awal pada proses *design thinking*, tahapan ini dimulai dengan pengumpulan data atau biasa disebut *user research*. Pencarian data dilakukan dengan wawancara secara *online* terhadap mahasiswa/i dari berbagai universitas yang paham atau peduli mengenai *sexual harassment*. Data yang telah didapat akan diolah dan diselidiki untuk mengidentifikasi permasalahan.

3. *Define*

Define merupakan tahapan kedua yang dapat dimulai dengan cara mengumpulkan berbagai jenis data yang telah dianalisis agar dapat mempersempit ruang lingkup permasalahan daripada calon pengguna dan akan ditentukan masalah seperti apa yang akan diselesaikan.

4. *Ideate*

Ideate akan dimulai dengan proses *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai ide yang dapat dipakai untuk menyelesaikan permasalahan. Hasil dari tahapan ini adalah implementasi ide dalam bentuk *wireframe low-fidelity* atau biasa disebut juga dengan gambaran kasar dari suatu produk.

5. *Prototype*

Prototype merupakan tahapan dimana desain suatu produk telah selesai dirancang dan akan dihubungkan menjadi satu kesatuan sehingga menggambarkan proses kerja pada rancangan aplikasi secara langsung. Proses membangun sebuah *prototype* peneliti akan menggunakan *design system* agar dapat terlihat konsisten.

6. *Test*

Tahap *Test* dilakukan dengan sebuah pengujian pada perancangan aplikasi berupa *prototype* atau biasa disebut *high – fidelity* menggunakan metode *usability testing*. Pada penelitian memiliki kriteria nilai dengan skala 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju). Apabila nilai rerata ≥ 85 , maka pengujian telah selesai dan tidak perlu melalui tahapan iterasi.

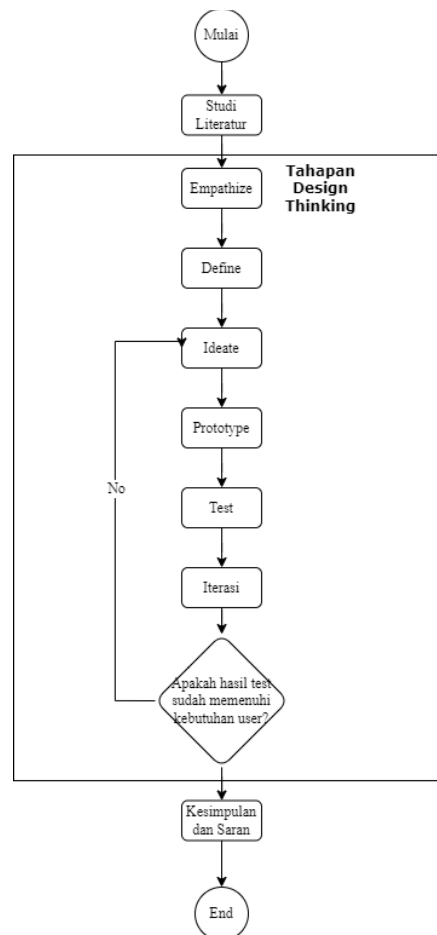
7. Iterasi

Tahapan iterasi dilakukan apabila hasil pengujian pada tahap sebelumnya < 85 , dengan demikian aplikasi perlu melalui tahapan ini untuk mengatasi atau menyelesaikan permasalahan

dalam aplikasi yang telah dibuat. Keuntungan dari proses ini adalah mendapatkan berbagai *feedback* secara langsung dari pengguna, memberikan tim *development* kejelasan mengenai produk, memberikan gambaran nyata kepada *stakeholder*, menghemat *resource*, dan lainnya.

8. Kesimpulan dan Saran

Tahap akhir penelitian ini adalah memberikan kesimpulan dan saran berupa pernyataan singkat dari seluruh proses penelitian yang telah dilakukan serta rekomendasi terhadap pengembangan aplikasi untuk kedepannya.



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

2.3. Chatbot

Chatbot merupakan sebuah program komputer yang menampilkan percakapan manusia melalui perintah suara, obrolan teks, ataupun keduanya selain itu juga chatbot merupakan suatu hal yang perlu dimanfaatkan bagi semua orang karena dapat membantu pekerjaan terlebih lagi pada saat seseorang harus menjawab pesan secara cepat [10].

2.4. Cognitive Behavioral Therapy

Cognitive Behavioral Therapy memiliki tujuan untuk melatih pola berpikir (fungsi) kognitif dan cara bertindak (perilaku). Pada umumnya terapi ini digunakan untuk mengatasi masalah seperti kesehatan mental (kecemasan & depresi), terapi ini juga dapat digunakan untuk membantu seseorang dalam mengatasi berbagai masalah yang sering ditemui sehari-hari. Konsep dari terapi ini adalah pikiran, perasaan, sensasi fisik, dan tindakan seseorang akan saling berhubungan dan mempengaruhi satu dengan yang lainnya [11].

3. Hasil dan Pembahasan

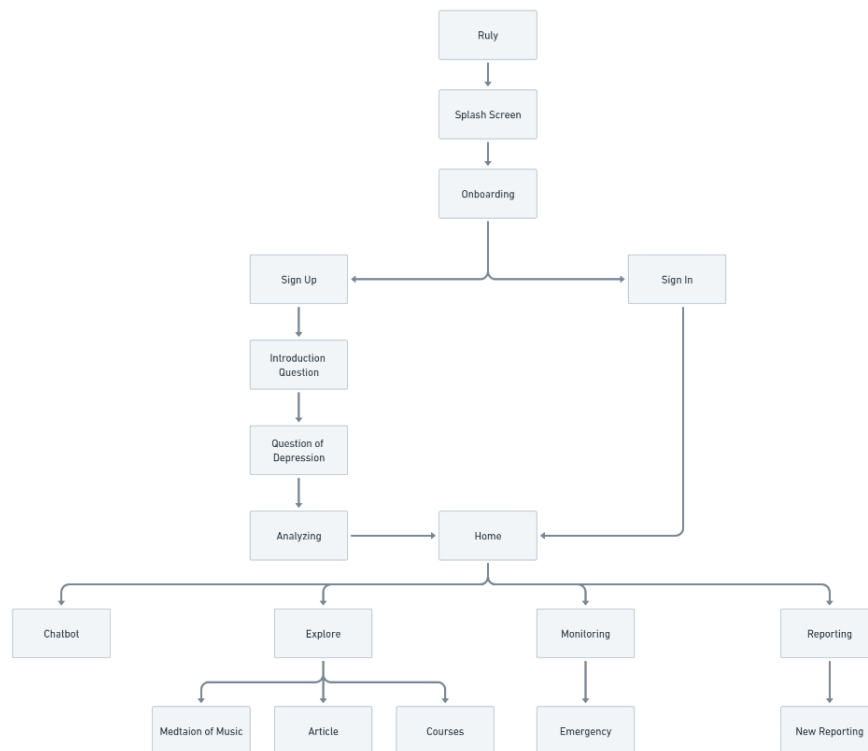
3.1. Pengolahan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode studi literatur dan wawancara. Wawancara dilakukan kepada beberapa mahasiswa/i dan pakar psikolog yang telah didapatkan dari platform *LinkedIn*. Beberapa *insight* yang telah didapatkan dari responden mahasiswa/i sebagai berikut:

1. Pandangan responden mengenai kasus *sexual harassment* dan juga bagaimana sikap mereka dalam mencegah kasus tersebut agar tidak dialami oleh dirinya.
2. Ditemukan seorang responden yang pernah mengalami kasus *sexual harassment* sehingga dirinya masih belum berani untuk berbicara kepada siapapun mengenai kejadian tersebut.
3. Semua responden yang terlibat belum memahami bagaimana caranya untuk melaporkan kejadian tersebut agar dapat ditangani oleh hukum.

3.2. Perancangan

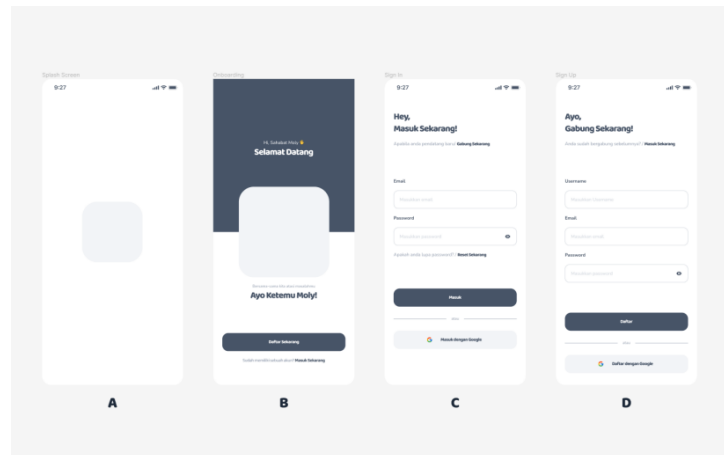
Proses pembuatan *sitemap* merupakan salah satu langkah penting yang harus dilakukan oleh peneliti karena dapat menyajikan informasi mengenai elemen-elemen konten dan fitur yang saling terhubung di dalam solusi yang telah dirancang. Hasil *sitemap* dapat dilihat pada Gambar 2.



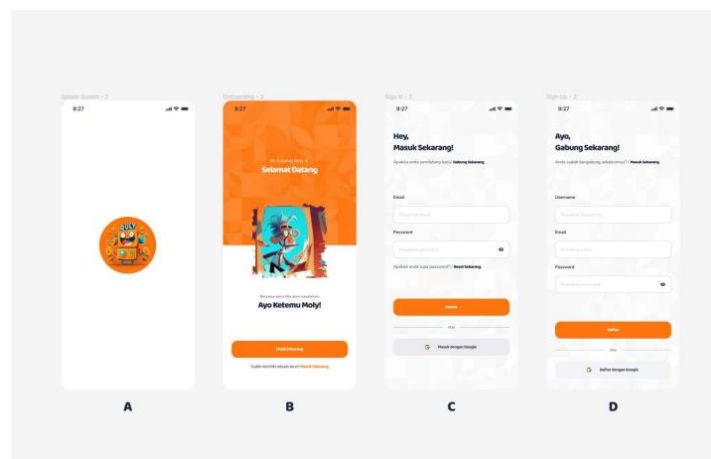
Gambar 2. Sitemap Aplikasi Ruly

Perancangan *high-fidelity prototype* dibuat berdasarkan analisis secara menyeluruh dengan menyesuaikan *sitemap* yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Proses analisis melibatkan pemahaman mendalam terhadap struktur informasi yang diusulkan melalui *sitemap* yang telah disusun sebelumnya, sehingga memungkinkan penyusunan *high-fidelity* yang lebih akurat dan relevan. Selain itu, *feedback* dan *input* pengguna atau pemangku kepentingan juga diintegrasikan ke dalam perancangan, dengan tujuan untuk memastikan keterpaduan antara kebutuhan pengguna dan solusi yang dirancang. Adapun beberapa rancangan yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

1. Halaman *Splash Screen, Onboarding, Sign In, Sign Up*



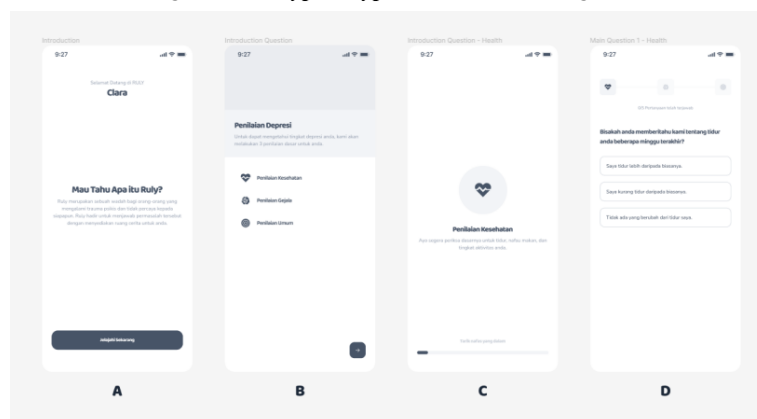
Gambar 3. *Low-Fidelity Splash Screen, Onboarding, Sign In, Sign Up*



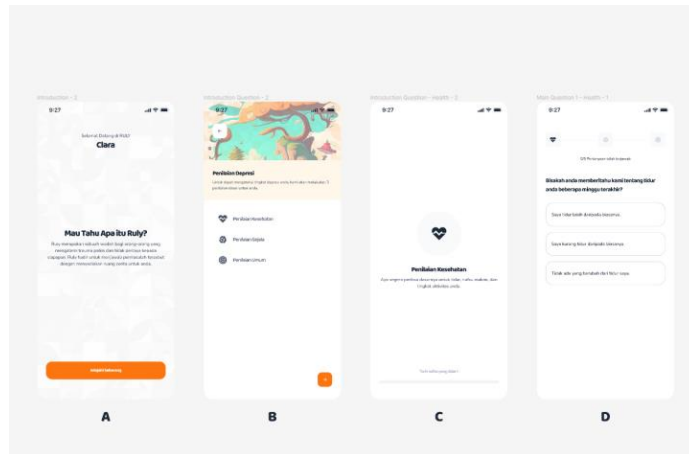
Gambar 4. *High-Fidelity Splash Screen, Onboarding, Sign In, Sign Up*

Halaman (A) adalah *splash screen* dengan tujuan memperkenalkan merek Ruly melalui logo aplikasi. Halaman (B) adalah halaman *onboarding* untuk pengguna baru, dengan opsi masuk atau mendaftar. Halaman (C) adalah halaman *sign in* untuk pengguna yang belum masuk, dengan opsi masuk melalui *email, password*, atau akun Google. Halaman (D) adalah halaman *sign up* untuk pengguna baru yang ingin mendaftar, dengan opsi mengisi formulir atau mendaftar melalui akun Google.

2. Halaman *Introduction, Question Type, Type Health, Main Question*



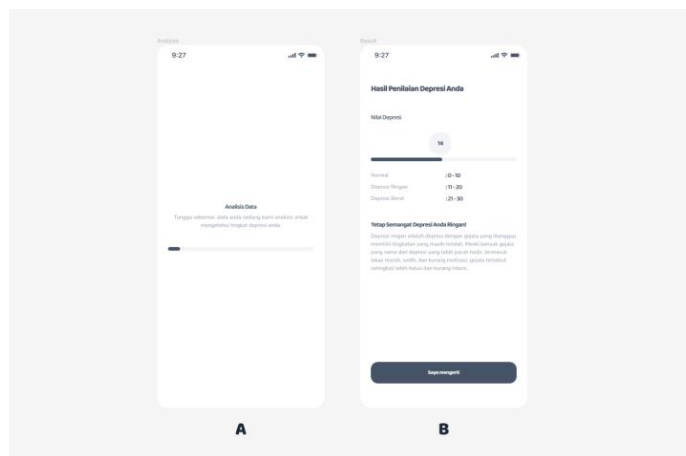
Gambar 5. *Low-Fidelity Introduction, Question Type, Type Health, Main Question*



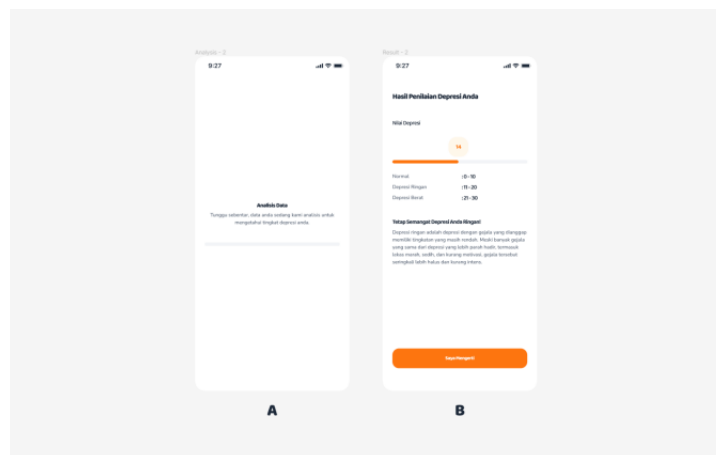
Gambar 6. High-Fidelity Introduction, Question Type, Type Health, Main Question

Halaman (A) adalah halaman pengantar untuk memperkenalkan aplikasi Ruly kepada pengguna. Pengguna dapat melanjutkan dengan menekan tombol "Jelajahi Sekarang". Halaman (B) berisi tiga jenis pertanyaan yaitu penilaian kesehatan, gejala, dan pertanyaan umum. Untuk melanjutkan, pengguna dapat menekan tombol dengan ikon di pojok bawah. Halaman (C) adalah tampilan *loading* yang memuat jenis pertanyaan yang harus dijawab oleh pengguna. Halaman (D) adalah antarmuka dengan pertanyaan pilihan ganda.

3. Halaman *Analysis & Result Analysis*



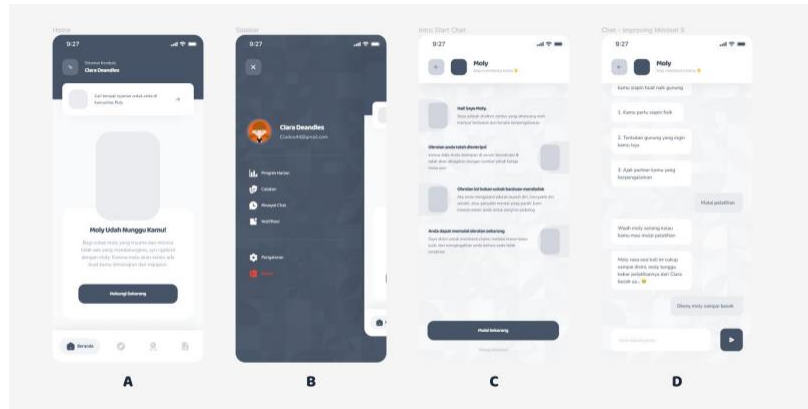
Gambar 7. Low-Fidelity Analysis & Result Analysis



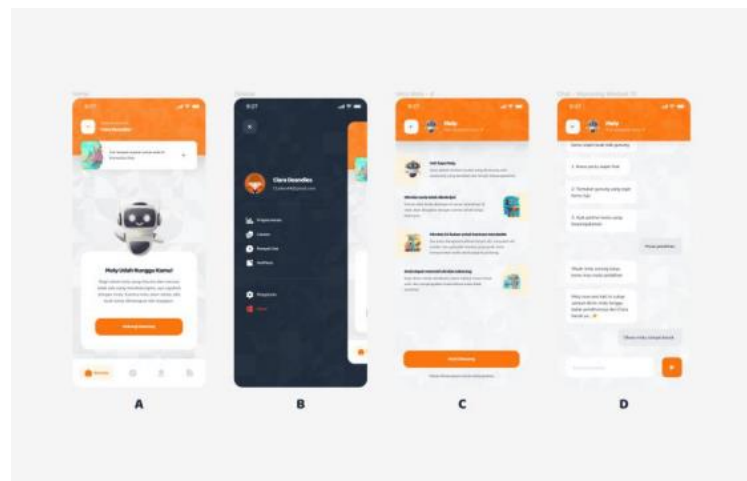
Gambar 8. High-Fidelity Analysis & Result Analysis

Kedua gambar bertujuan untuk menganalisis hasil dari penilaian depresi pengguna akan tetapi untuk halaman (A) hanya berisikan informasi bahwasannya data penilaian sedang dianalisis dan halaman (B) merupakan halaman yang memberikan hasil analisis tersebut kepada pengguna.

4. Halaman *Home*, *Sidebar*, *Introduction Chat*, *Finished Chat*



Gambar 9. *Low-Fidelity Home, Sidebar, Introduction Chat, Finished Chat*



Gambar 10. *High-Fidelity Home, Sidebar, Introduction Chat, Finished Chat*

Halaman (A) adalah halaman utama aplikasi Ruly di mana pengguna dapat memulai percakapan dengan Moly dengan menekan tombol "Hubungi Sekarang". Halaman (B) adalah halaman *sidebar* yang dapat diakses dengan menekan tombol menu di pojok kiri atas halaman utama. Halaman (C) berisi informasi tentang fitur *chatbot* dan merupakan kelanjutan dari halaman utama. Halaman (D) adalah halaman akhir setelah pengguna menyelesaikan tahapan dalam fitur *chatbot*, di mana mereka akan menerima notifikasi.

3.3. Pengujian Pertama

Proses ini akan dilakukan sebuah pengujian terhadap *high-fidelity prototype* yang telah dikembangkan untuk aplikasi Ruly. Pengujian dilakukan menggunakan *usability testing* dan didukung menggunakan *tools* seperti *Google Form*, *Spreadsheet*, dan *Maze*. Proses pengujian *usability testing*, responden akan diberikan sebuah *link Google Form* untuk memberikan penilaian serta *feedback* untuk aplikasi Ruly dan *link Maze* agar dapat mencoba secara langsung aplikasi Ruly. Pengujian iterasi pertama ini dilakukan kepada 26 responden mahasiswa dari berbagai kampus Indonesia dan hasil rerata *test* mendapatkan nilai 70,37 dimana *test* tersebut berfokus kepada variabel seperti *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction*. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 1. Internal Kriteria Penilaian

Kuadran	Interval	Kriteria Penilaian
I	21 – 36	Sangat Kurang
II	37 – 52	Kurang
III	53 – 68	Cukup Baik
IV	68 – 84	Baik
V	85 – 100	Sangat Baik

Tabel 2. Hasil Penilaian Berdasarkan Interval

Variabel	Rata-Rata	Kriteria Penilaian
<i>Learnability</i>	59,89	Cukup Baik
<i>Efficiency</i>	50,38	Kurang
<i>Error</i>	79,27	Baik
<i>Satisfaction</i>	91,92	Sangat Baik
<i>Mean</i>	70,37	Baik

3.4. Pengujian Kedua

Berakhirnya proses evaluasi desain dengan menggunakan *unmoderated usability testing* pada sub-bab sebelumnya menunjukkan bahwa iterasi pertama dari proses *design thinking* dalam perancangan aplikasi Ruly telah selesai dilakukan. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, masih terdapat banyak kekurangan karena nilai akhir dari proses evaluasi yang masih berada diangka 70,37 dan hal ini masih dapat ditingkatkan. Peneliti melakukan proses iterasi kedua dengan menggunakan *design thinking* kembali. Adapun beberapa hal yang perlu diperbaiki adalah sebagai berikut:

1. Halaman *onboarding* untuk alur masuk dan daftar untuk aplikasi Ruly yang masih dikira sama sehingga membuat pengguna menekan satu tombol yang sama yaitu tombol “mulai sekarang”.
2. Terdapat beberapa *glitch* pada *prototype* yang mengakibatkan beberapa komponen yang telah dibuat menjadi *error*.
3. Pada halaman pemantauan pengguna mengira *end task* nya adalah pada saat mereka selesai menekan pemantauan.
4. Terdapat beberapa i yang mengakibatkan kesalahpahaman kepada pengguna.
5. Halaman musik dan juga pelaporan yang terlalu monoton.

Pengujian yang telah dilakukan pada proses iterasi dengan menggunakan 25 responden baik itu responden baru ataupun responden yang sudah berpartisipasi pada pengujian sebelumnya. Pada Tabel 3, hasil pengujian kedua dapat diketahui beberapa rerata penilaian variabel seperti *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction* beserta kriteria penilaian masing-masing variabel. Berdasarkan hasil pengujian pada iterasi, rerata pengujian mengalami peningkatan sebanyak 15,16 dan mendapatkan sebuah kriteria penilaian sangat baik sehingga membuat aplikasi layak digunakan oleh pengguna.

Tabel 3. Hasil Penilaian Berdasarkan Interval

Variabel	Rata-Rata	Kriteria Penilaian
<i>Learnability</i>	81,87	Baik
<i>Efficiency</i>	67,59	Cukup Baik
<i>Error</i>	92,40	Sangat Baik
<i>Satisfaction</i>	94,91	Sangat Baik
<i>Mean</i>	90,88	Sangat Baik

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

1. Pendekatan *design thinking* dapat memecahkan permasalahan rumit untuk menghasilkan sebuah perancangan prototipe pada aplikasi Ruly yang mawadahi korban *sexual harassment*.

2. Hasil pengukuran pemetaan *usability* pada aplikasi Ruly berdasarkan variabel dalam *usability testing* pada iterasi pertama mempunyai nilai rata-rata 70,37 dengan kriteria penilaian baik, menunjukkan bahwa aplikasi layak digunakan namun masih memiliki potensi untuk ditingkatkan. Pada iterasi kedua, terjadi peningkatan secara signifikan sehingga aplikasi memperoleh nilai rata-rata 85,53 dengan kriteria penilaian sangat baik, mengindikasikan bahwa aplikasi telah mengalami perbaikan yang berarti dan kini sudah layak digunakan dengan kualitas yang mendekati tingkat optimal.

Daftar Pustaka

- [1] M. Riyan, "Perlindungan Anak Terhadap Kekerasan Seksual dalam Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam", Universitas Negeri Islam Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2021.
- [2] A. Purwanti dan M. Hardiyanti, "Strategi Penyelesaian Tindak Kekerasan Seksual Terhadap Perempuan Dan Anak Melalui Ruu Kekerasan Seksual", Jurnal Masalah-Masalah Hukum, Vol. 47, No. 2, pp. 138-148, 2018.
- [3] Nur, Y., Rahma, A., Yantami Arumsari, R., & Adhika, F. A., "Perancangan Aplikasi Untuk Korban Pelecehan Seksual di Indonesia", Universitas Telkom, 2020.
- [4] A. Hidayat, "Kekerasan terhadap Anak dan Perempuan", Jurnal Studi Pendidikan dan Keislaman, Vol. 8 No. 1 pp. 22-33, 2021.
- [5] Permendikbudriset. "Permendikbudristek Nomor 30 Tahun 2021", <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/188450/permendikbud-no-30-tahun-2021>, 2021.
- [6] A. Jariyah, "Konseling Islam Melalui Cognitive Behavior Therapy Untuk Menangani Trauma Seorang Anak Korban Pelecehan Seksual Fisik di Lembaga Perlindungan Anak Jawa Timur", UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- [7] R. Juwita, K. D. Dwivayani, dan N. Hananah, "Therapeutic Communication for Children Victims of Sexual Violence In Citra Tepian-Samarinda", Jurnal Aristo (Social, Politic, Humaniora), Vol. 10, No. 1, pp. 149-166, 2022.
- [8] F. Nurliana, G. Hanifati, dan F, Ali, "Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking", Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Media, Vol. 6, No. 2, pp. 971-991, 2022.
- [9] D. Yuliana dan I. Kresna, "Rancang Bangun User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Website di Kabupaten Tegal", Jurnal Informatic and Information Technology, Vol. 1, No. 2., pp. 50-59, 2022.
- [10] D. Alifandra dan S. Wijirahayu, "Pengenalan Chatbot sebagai Media Pembelajaran Moderen bagi Pelajar di Lingkungan Masyarakat", Jurnal Pendidikan, Vol. 3, No. 1, pp. 1-6, 2022.
- [11] D. K. Aini, "Penerapan Cognitive Behavior Therapy dalam Mengembangkan Kepribadian Remaja di Panti Asuhan", Jurnal Ilmu Dakwah, Vol. 39, No. 1, pp.70-89, 2019.