

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam menyusun Tugas Akhir ini, penulis melakukan studi pustaka, review referensi karya, dan merumuskan landasan teori. Pada bagian studi pustaka, terdapat 3 karya tulis ilmiah yang membahas hal serupa. Begitu juga pada bagian referensi karya, didapati 3 karya desain yang kemudian diadopsi penulis menjadi referensi perancangan.

2.1 Studi Pustaka

Bagian ini berisi paparan perancangan terdahulu yang pernah membahas hal serupa. Tujuan dari pemaparan ini untuk memperoleh informasi sejenis dari perancangan terdahulu, menentukan *positioning*, dan *research gap* sebagai dasar pernyataan keterbaruan perancangan. Adapun perancangan terdahulu berjudul:

2.1.1 Jurnal Berjudul “Aplikasi Redayaku Solusi Inovatif Media *Cybercounseling* Penanganan Kekerasan Seksual pada Anak”

Perancangan tersebut membahas mengenai pengembangan Aplikasi Redayaku sebagai media *cybercounseling* penanganan kekerasan seksual pada anak [9]. Metode yang dipakai menggunakan *research and development Brog and Gall*. Perbedaan perancangan tersebut dengan perancangan yang dibuat penulis terletak pada subjek, produk, dan metode. Subjek yang terlibat dalam perancangan penulis adalah sivitas akademika IT Telkom Purwokerto, sedangkan subjek perancangan tersebut adalah siswa SMP dan konselor. Produk dari perancangan tersebut adalah aplikasi sebagai media *cybercounseling*, sedangkan produk dari perancangan yang dibuat penulis adalah aplikasi pencegahan dan penanganan kekerasan seksual. Persamaan perancangan yang dibuat oleh penulis dengan perancangan terdahulu terletak pada permasalahan yang diangkat, yaitu seputar kekerasan seksual.

2.1.2 Jurnal Berjudul “Aplikasi Edukasi Dirimu sebagai Pelaporan dan Perlindungan terhadap Perundungan dan Kekerasan Seksual”

Jurnal ini membahas mengenai efektivitas aplikasi SIKAMU (Aplikasi Edukasi Dirimu) sebagai media edukasi untuk mencegah terjadinya tindak kekerasan seksual. SIKAMU (Aplikasi Edukasi Dirimu) adalah aplikasi edukasi mengenai perundungan dan kekerasan seksual bagi remaja Indonesia [10]. Aplikasi SIKAMU mengambil langkah pencegahan melalui konsep edukasi kekerasan seksual berbasis aplikasi. Jurnal ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Data yang dikumpulkan menggunakan teknik populasi dan teknik sampling melalui pengisian angket. Penelitian ini berfokus menganalisis efektivitas aplikasi edukasi dirimu.

Dalam kacamata penulis, jurnal ini masih memiliki beberapa celah. Beberapa celah tersebut di antaranya; jumlah responden pengisi angket hanya berjumlah 11 orang, fitur yang terdapat dalam desain tidak sesuai dengan uraian pada bagian hasil dan pembahasan, dan media yang dipakai untuk mengedukasi masih berupa materi tulisan.

Persamaan Aplikasi SIKAMU dengan desain aplikasi yang benulis buat penulis terletak pada subjek yang terlibat, yaitu mahasiswa. Perbedaan perancangan penulis dengan perancangan tersebut terletak pada metode perancangan yang digunakan. Dimana penulis menggunakan metode *design thinking*, sedangkan perancangan tersebut menggunakan metode pengembangan model konseptual.

2.1.3 Jurnal Berjudul “Visual Desain Aplikasi untuk Membantu Memberikan Dukungan Sosial pada Remaja Korban Kekerasan Seksual”

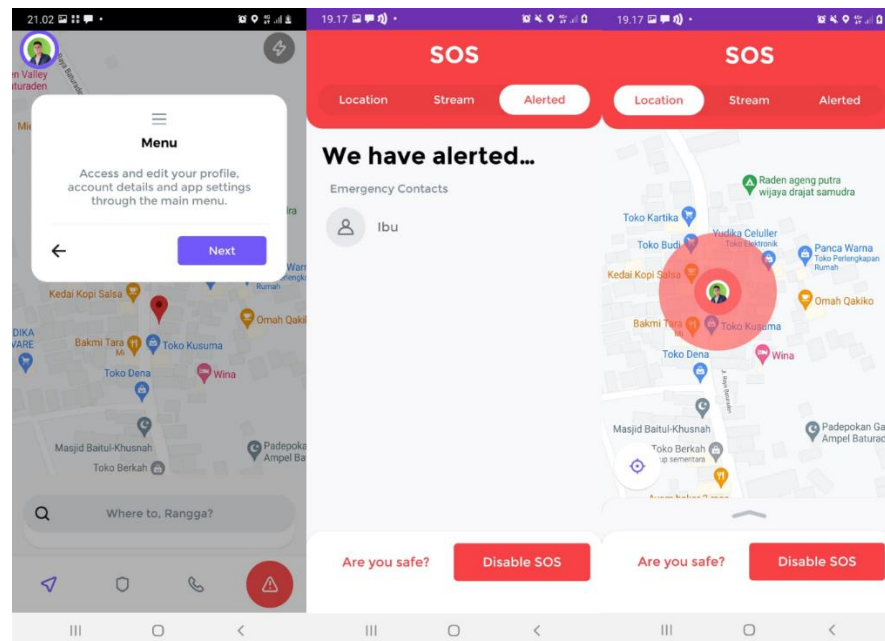
Perancangan ini membahas tentang pembuatan desain aplikasi untuk membantu korban pelecehan seksual dengan memberikan dukungan sosial. Konsep kerja aplikasi ini dengan memberikan dukungan terhadap korban melalui fitur *chat*, pencarian psikolog, edukasi, *self-help*, dan juga memberikan info kepada lembaga perlindungan apabila ingin melapor [11].

Dalam perancangan ini terdapat kesamaan dengan perancangan penulis. Kesamaan tersebut terletak pada isu yang diangkat yaitu kekerasan seksual dan implementasi media yaitu media aplikasi. Perbedaannya terletak pada konsep aplikasi dan target *user* aplikasi, dimana konsep aplikasi ini lebih fokus ke arah *supporting system* dan menergetkan *user* remaja, sedangkan desain aplikasi penulis berfokus pada pencegahan dan penanganan dengan target *user* sivitas akademika kampus.

2.2 Referensi Karya

Bagian ini berisi karya-karya sejenis yang akan penulis gunakan sebagai referensi dalam perancangan desain *user interface* Aplikasi Saling Lindungi. Pemaparan ini dimaksudkan untuk mempertegas *positioning* penulis dan menghindari tindak plagiarisme dalam membuat perancangan. Berikut ini referensi karya yang telah penulis susun:

2.2.1 Aplikasi UrSafe : *Safety & Security App*



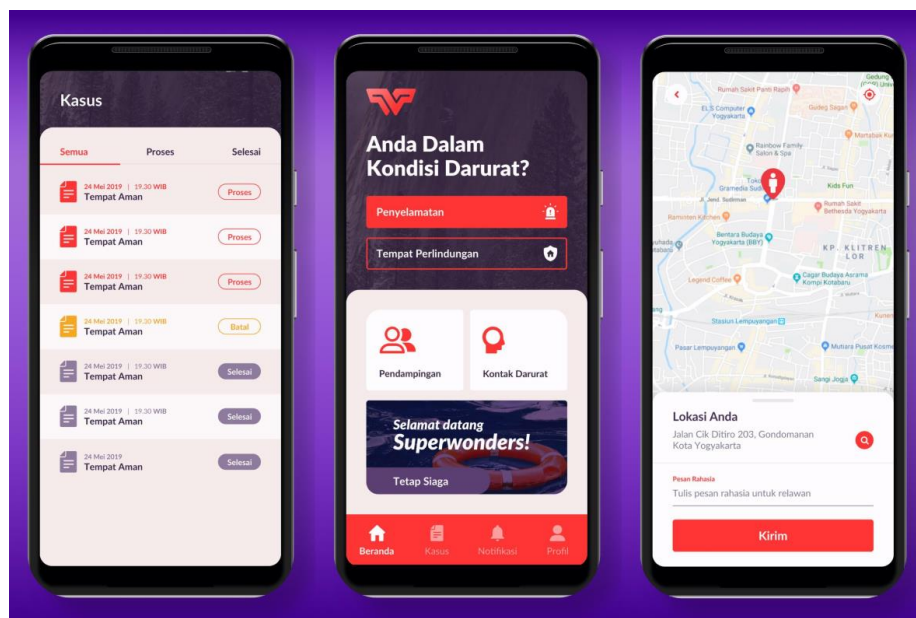
Gambar 2.1 Tampilan desain *user interface* Aplikasi UrSafe
(Sumber : dokumentasi pribadi mengambil dari tangkapan layar aplikasi usafe)

Aplikasi UrSafe merupakan aplikasi keamanan dan pencegahan kekerasan seksual yang dibuat oleh Startup UrSafe di Palo Alto, Amerika Serikat. Aplikasi ini

telah bermitra dengan lebih dari 240 negara dan wilayah yang memungkinkan 911 pusat membeli aplikasi ini juga. Ini mengakibatkan sistem keamanan langsung terkoneksi dengan 911 pusat, tidak dipantulkan ke *user* sekitar, sehingga 911 pusat tahu apabila ada panggilan darurat. Fitur utama dari aplikasi ini adalah fitur SOS, di mana *user* dapat membagikan lokasi dan melakukan *streaming* ketika terjadi tindak kekerasan seksual. Aplikasi ini juga terintegrasi dengan kepolisian lokal dan kontak darurat untuk mempermudah *user* dalam mencari perlindungan.

Pada karya ini, penulis mengadopsi fitur SOS sebagai fitur tombol darurat. Perbedaannya adalah jika fitur SOS pada karya tersebut terintegrasi dengan kepolisian lokal dan kontak darurat. Perancangan karya yang penulis buat terintegrasi dengan Satgas P3KS IT Telkom Purwokerto dan *user* lainnya.

2.2.2 Aplikasi Wonder



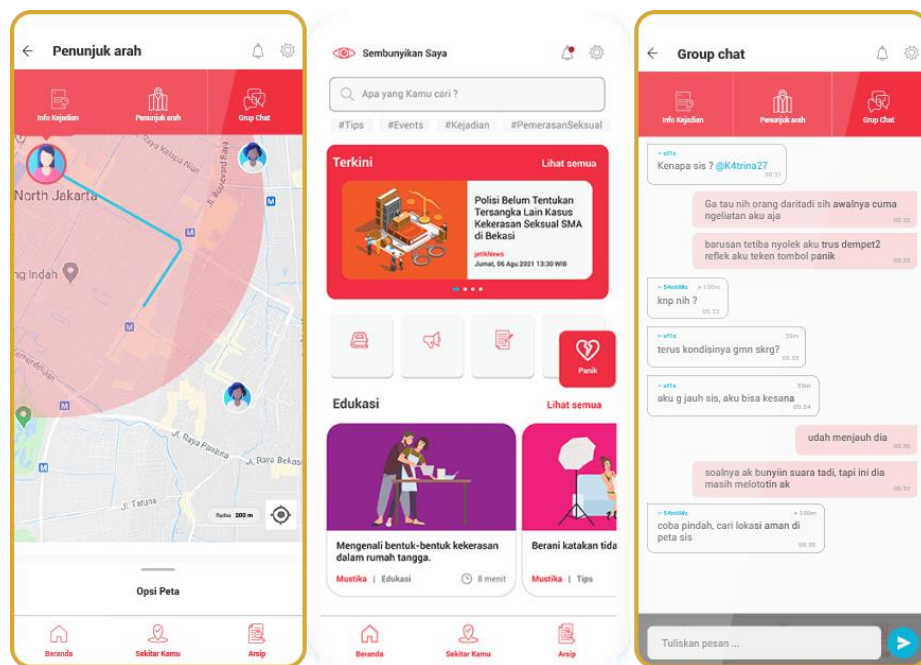
Gambar 2.2 Tampilan desain *user interface* Aplikasi Wonder
(Sumber : <https://apkpure.com/id/wonder-indonesia/id.privacy.wonderindonesia>)

"Wonder" merupakan aplikasi pertolongan cepat dan darurat bagi korban kekerasan. Aplikasi ini dikembangkan oleh Yayasan Sebar Inspirasi Indonesia (YSII) dengan dukungan *Australia Indonesia Partnership for Justice 2* (AIPJ 2). Pengembangan aplikasi ini didukung juga oleh Komnas Perempuan dan Universitas Gajah Mada [7]. Wonder telah diluncurkan pada 13 Desember 2019. Aplikasi ini

diciptakan karena maraknya kasus kasus kekerasan seksual terhadap mahasiswa selama menjalani KKN.

Pada karya tersebut, penulis mengadopsi konsep warna yang digunakan dalam perancangan aplikasi. Warna dominan yang digunakan Aplikasi Wonder adalah warna panas yaitu merah dan ungu. Sedangkan penulis mengkombinasikan warna merah, merah muda, abu-abu, dan biru dongker.

2.2.3 Aplikasi AKASIA



Gambar 2.3 Tampilan desain *user interface* Aplikasi Akasia
(Sumber : <https://www.akasia.app/>)

Akasia merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh Komunitas Pejuang Vaginismus untuk membantu para perempuan yang berada dalam ancaman kekerasan atau pelecehan [12]. Komunitas Pejuang Vaginismus adalah komunitas yang berisi orang-orang yang mengidap penyakit vaginismus. Penyakit vaginismus merupakan penyakit pada perempuan dimana penderitanya merasakan kaku otot di sekitar dinding-dinding vagina sehingga menyebabkan kendala dalam penetrasi. Komunitas tersebut dibangun untuk membantu kaum perempuan yang mengidap vaginismus agar dapat berbagi informasi dan mencari informasi tentang penyembuhan [13]. Dalam

perkembangannya, komunitas tersebut membuat Aplikasi Akasia untuk melindungi kaum perempuan dari pelecehan seksual. Trauma yang diakibatkan pelecehan seksual dapat menyebabkan vaginismus.

Aplikasi Akasia menerapkan sistem pencegahan berbasis komunitas. Apabila terjadi kasus kekerasan, maka *user* dapat terkoneksi dengan komunitas untuk kemudian meminta bantuan. Aplikasi ini juga memiliki sistem arsip untuk pelaporan apabila terjadi tindak kekerasan. Sejak tulisan ini dibuat, progress dari Aplikasi Akasia masih dalam tahap pembuatan dan pengumpulan donasi. Penulis mengetahui hal tersebut lewat laman *akasis.app* [14]. Walaupun demikian, penulis mengadopsi beberapa konsep pada aplikasi tersebut, serta penulis cantumkan aplikasi tersebut pada referensi karya sebagai bentuk apresiasi dan agar terhindar dari plagiarisme.

2.3 Dasar Teori

Pemaparan teori digunakan sebagai landasan perancangan dan konsep-konsep yang dipakai dalam perancangan. Berikut ini landasan teori yang dipakai :

2.3.1 Kekerasan Seksual di Kampus

Kekerasan seksual merupakan suatu tindakan, hubungan, perbuatan, serta tingkah laku seksual yang tidak wajar, sehingga menimbulkan kerugian dan berakibat serius bagi korban [15]. Kekerasan seksual memiliki lingkup yang luas, kekerasan tersebut dapat berupa ungkapan verbal seperti: *catcalling*, siulan, komentar kasar, gurauan, dan perbuatan verbal lainnya yang tidak senonoh. Serta, kekerasan seksual dapat berupa perbuatan tidak senonoh seperti: meraba, mencium, memeluk, mengelus, mempertunjukkan gambar tidak senonoh, dan pemaksaan hubungan seksual [16]. Perbuatan tersebut dapat menimbulkan trauma, depresi, dan luka yang mendalam bagi korban.

Penyebab kekerasan seksual adalah adanya kesenjangan relasi kuasa, ketimpangan relasi gender, dan *rape culture*. Ketimpangan relasi kuasa adalah kondisi dimana suatu pihak memiliki kewenangan atau kekuasaan namun disalahgunakan tidak sesuai dengan apa yang seharusnya menjadi kewenangan atau kekuasaannya. Contohnya seorang oknum dosen yang memiliki kekuasaan terhadap mahasiswanya

melalui bimbingan, penugasan, dan evaluasi. Selama melakukan bimbingan, oknum dosen menggunakan momen tersebut untuk melakukan pelecehan seksual. Apabila pelecehan tersebut disebarkan, maka korban terancam tidak lulus atau mendapatkan nilai yang semestinya.

Ketimpangan relasi gender merupakan kondisi dimana laki-laki ditempatkan sebagai pihak yang superior, dominan, dan agresif, sedangkan perempuan ditempatkan sebagai pihak yang inferior, submisif, dan pasif. Akibatnya membuat konstruksi sosial menjadi patriarki dan merugikan perempuan karena dominannya peran laki-laki. Hal itulah yang menyebabkan perempuan rentan mengalami pelecehan seksual. *Rape culture* merupakan konsep sosiolog dimana tubuh perempuan dijadikan sebagai objek, layak untuk dilecehkan, dan kondisi tersebut dianggap wajar oleh masyarakat [17]. Kondisi seperti itu membuat pelecehan seksual mudah terjadi.

2.3.2 Aplikasi Seluler

Aplikasi seluler atau *mobile application* merupakan sebuah perangkat lunak yang beroperasi di perangkat seluler serta memiliki tugas tertentu untuk pengguna [18]. Aplikasi seluler memiliki keunggulan mudah digunakan, harga yang murah, mudah diunduh, dan bisa dijalankan hampir di semua perangkat seluler. Fungsi yang bisa dijalankan oleh aplikasi seluler antara lain: menelepon, mengirim pesan, menjelajah internet, berjejaring sosial, mendengarkan musik, memutar video, game dan lain sebagainya.

Angka pengunduhan aplikasi seluler mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Menurut laporan yang dihimpun data.ai jumlah pengguna aplikasi di Indonesia mengunduh 7,31 miliar aplikasi [19]. Artinya terdapat 13 ribu aplikasi yang diunduh oleh pengguna Indonesia dalam 1 menit. Selain itu, pengguna aplikasi di Indonesia menghabiskan waktu selama 5,4 jam untuk berselancar di perangkat seluler. Angka itu naik 38% dari 2019. Angka tersebut menunjukkan potensi diimplementasikannya aplikasi Saling Lindungi melalui aplikasi seluler. Hal ini karena perilaku masyarakat yang sudah berubah kearah digital dan kemudahan yang ditawarkan oleh aplikasi seluler untuk mempermudah pengguna dalam melakukan aktivitas.

2.3.3 User Research

User research merupakan proses pengumpulan data untuk mengetahui kebutuhan pengguna (*User*) [21]. Proses *user research* dapat dilakukan melalui pengamatan, wawancara, analisis kompetitor, membuat analisis kebutuhan pengguna, dan berdiskusi dengan *user*. Dalam perancangan desain *user interface* Aplikasi Saling Lindungi, *user research* dilakukan pada tahapan *emphatize* pada *desain thinking*. Pendekatan *user research* menggunakan *User-Centered Design* dengan memfokuskan permasalahan dan kebutuhan kepada *user*, sehingga solusi yang ditawarkan dapat tepat guna. Selain itu, analisis kompetitor juga dilakukan dalam *user research* untuk mengetahui persona *user* dan mengetahui jangkauan *user* termasuk kategori *direct* atau *indirect*, sehingga desain yang dibuat sesuai dengan target *user*.

2.3.4 User-Centered Design (UCD)

User-Centered Design merupakan pendekatan yang digunakan dalam perancangan sistem dengan menitikberatkan pada kebutuhan *user*. Proses adaptasi terhadap kebutuhan *user* dilakukan secara iteratif hingga pengguna mendapatkan kemudahan, kenyamanan, dan keefisienen dalam menggunakan sistem [20]. Pendekatan *User-Centered Design* digunakan dalam perancangan desain *user interface* Aplikasi Saling Lindungi agar desain yang dibuat dapat berfokus pada kebutuhan pengguna (*user*). Pendekatan ini dilakukan dengan menentukan target pengguna, memahami konteks kebutuhan pengguna, mendefinisikan spesifikasi kebutuhan pengguna, pencarian solusi, dan melakukan evaluasi kebutuhan pengguna.

2.3.5 User Flow

User flow merupakan tahapan-tahapan atau alur yang harus dilakukan pengguna (*user*) untuk mencapai tujuan tertentu dalam menggunakan produk [22]. Visualisasi *user flow* biasanya berupa diagram alir (*flowchart*), *mind-mapping*, atau *low-fidelity sketch*. Dalam pembuatan *user interface* Aplikasi Saling Lindungi, pembuatan *user flow* divisualisasikan menggunakan diagram alir. Hal ini dilakukan untuk memandu *user* dalam mencapai tujuannya dan mempermudah penulis dalam menentukan fitur yang akan dibuat.

2.3.6 *Wireframe*

Wireframe merupakan kerangka dasar yang dibuat dalam mendesain *user interface* [23]. *Wireframe* dibuat untuk memberikan gambaran kasar akan peletakan elemen-elemen visual yang dibuat dalam mendesain *user interface*. Pembuatan *wireframe* dalam desain *user interface* Aplikasi Saling Lindungi dimaksudkan untuk membantu penulis dalam menentukan pondasi awal pembuatan fitur dan elemen-elemen visual yang akan didesain.

2.3.7 *Design thinking*

Design thinking merupakan metode desain untuk memecahkan suatu masalah dengan cara memahami kebutuhan pengguna (*user*) yang terlibat. Dalam metode *design thinking* terdapat lima tahapan, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* [8][24]. Tahap *emphatize* dilakukan *user research* dengan pendekatan *user-centered design* untuk memahami permasalahan *user*. Kemudian, permasalahan tersebut diidentifikasi pada tahap *define* agar mempermudah dalam membuat solusi. Pada tahap *ideate* dibuat *wireframe* untuk menjawab permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap *define*. Lalu pada tahap *prototype*, *wireframe* yang telah dibuat dibuat *high-fidelity prototype* agar desain dapat digerakan untuk kemudian dilakukan pengujian pada tahap *test*. Apabila desain yang dibuat masih perlu perbaikan, maka dilakukan proses iteratif terhadap tahap sebelumnya. Berikut ini detail tahapan dalam *design thinking* :

1. *Emphatize*

Emphatize merupakan tahap pendekatan terhadap pengguna untuk mendapatkan informasi dan mencari tahu kebutuhan yang diinginkan oleh *user* [25]. Pendekatan ini dilakukan dengan mengamati, mengikutsertakan *user*, serta mencoba mengalami apa yang pengguna rasakan untuk mengetahui permasalahan yang mereka alami. Dalam tahap *emphatize*, nantinya penulis akan melakukan *user research* dengan pendekatan UCD untuk menegetahui kebutuhan dan permasalahan yang dialami *user*.

2. *Define*

Define merupakan tahap mendefinisikan permasalahan yang akan diidentifikasi. Tahap ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dan permasalahan yang dialami pengguna dengan membuat list kebutuhan untuk kemudian dicari solusinya. Dalam tahap *define*, penulis menggunakan *affinity diagram* untuk menganalisis kebutuhan pengguna. *Affinity diagram* merupakan metode yang digunakan dalam *brainstorming* untuk mengorganisasikan dan mensortir ide-ide menggunakan diagram [26]. Pada tahap ini, ide-ide dan permasalahan disortir, diurutkan, dan diorganisasikan untuk kemudian dicari solusinya.

3. *Ideate*

Ideate merupakan tahap menampung ide-ide untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi pada tahap *define*. Pada tahap ini juga dilakukan pengujian ide dalam bentuk desain sederhana untuk melihat alternatif solusi. Dalam perancangan *user interface* Aplikasi Saling Lindungi, tahap *ideate* dilakukan proses pembuatan *user flow* dan *wireframing* sebagai jawaban atas permasalahan yang sudah disortir dalam tahap *define*.

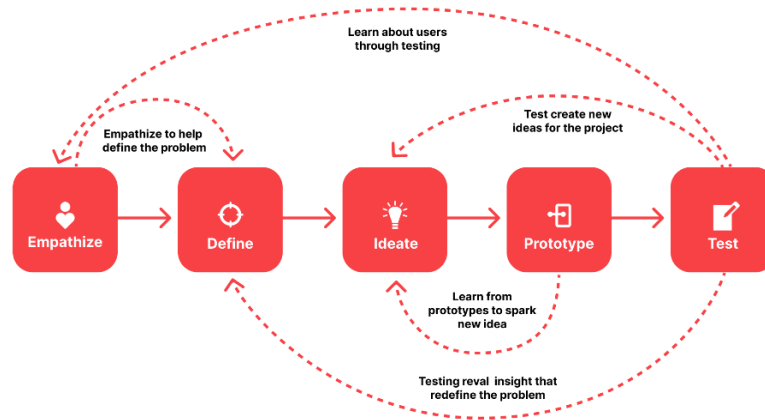
4. *Prototype*

Prototype merupakan tahap dimana solusi yang telah ditetapkan pada tahap *ideate* diimplementasikan menjadi *prototype* atau desain yang siap coba. Pada tahap ini penulis melakukan visualisasi desain berdasarkan *user flow* dan *wireframe* yang telah dibuat menjadi desain *user interface*. Kemudian, desain yang telah dibuat diberikan interaksi agar dapat digunakan *user* dalam tahap testing.

5. *Test*

Test merupakan tahap pengujian *prototype* yang sudah dibuat untuk mengetahui apakah produk yang dibuat sudah berjalan baik atau belum. Pada perancangan desain *user interface* Aplikasi Saling Lindungi, tahap *test* dilakukan menggunakan metode *usability testing*. *Usability testing* merupakan metode pengukuran keberhasilan suatu desain dengan melihat keberhasilan *user* dalam menggunakan desain tersebut. Pada tahap *test* desain *user interface* Aplikasi Saling Lindungi, *usability testing* dilakukan dengan memberikan *task* atau skenario kepada *user*. Apabila mayoritas *user* dapat menyelesaikan *task* tersebut, maka desain yang

dibuat sudah berhasil dari sisi *usability*. Apabila desain yang dibuat belum berjalan baik, maka dapat dilakukan revisi desain dengan kembali ke tahap *emphatize*, *define*, atau *idea*. Berikut ini gambaran metode *design thinking* untuk mempermudah dalam memahaminya:



Gambar 2.4 Tahapan *Design thinking*
(Sumber: Desain pribadi adopsi dari Teo Yu Siang dan *Interaction Design Foundation*)

Dari kelima tahap *design thinking* di atas, penulis akan mengimplementasikan kelima tahapan tersebut dalam perancangan desain *user interface* Aplikasi Saling Lindungi. Hal ini guna desain *user interface* yang dibuat sesuai dengan kebutuhan *user* dan dapat dengan mudah dipakai *user*.

2.3.8 *User interface Design (UI Design)*

User interface Design adalah proses yang digunakan desainer untuk membangun antarmuka dalam perangkat lunak atau perangkat terkomputerisasi, dengan fokus pada tampilan atau gaya [27]. Desain dibuat dengan tujuan untuk membuat antarmuka yang menurut *user* mudah digunakan dan menyenangkan. Desain *user interface* mengacu pada antarmuka *user* grafis dan bentuk lainnya. Sederhananya, desain *user interface* adalah tampilan luar yang lebih menonjolkan keindahan agar membuat *user* merasa nyaman ketika menggunakan aplikasi. Perancangan desain *user interface* Aplikasi Saling Lindungi dimaksudkan agar desain yang dibuat dapat efektif dan tepat guna dalam menangani kekerasan seksual.

2.3.9 Elemen-Elemen Visual *User interface*

Desain *user interface* merupakan kumpulan elemen-elemen visual yang disusun dengan sedemikian rupa menjadi suatu desain *user interface* sehingga dapat mempermudah *user* dalam mencapai tujuannya. Elemen visual merupakan kumpulan unsur-unsur desain seperti titik, garis, tekstur, ruang, ukuran, dan warna yang disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu desain [28]. Dalam mendesain *user interface* Aplikasi Saling Lindungi, penulis menggunakan beberapa elemen visual dalam penyusunan desain dan sebagai landasan teori. Berikut ini elemen-elemen visual *user interface* yang akan diimplementasikan:

1. Tipografi

Menurut Adi kusrianto dalam bukunya yang berjudul "Pengantar Tipografi", tipografi merupakan seni, ilmu, dan teknik yang digunakan dalam merancang aksara untuk publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak [29]. Dalam mendesain *user interface*, tipografi adalah hal yang tidak bisa dikesampingkan karena tipografi akan membantu *user* menggunakan aplikasi. Oleh karena itu, dalam perancangan ini tipografi menjadi hal yang dipertimbangkan dalam pemilihan huruf (*font*) seperti: *font-family*, *font-style*, ukuran *font*, tingkat kemudahan terbaca (*readability*), kemudahan terlihat (*legibility*), hingga kemampuan terlihat dari jarak tertentu (*visibility*).

2. Warna

Warna merupakan salah satu unsur desain yang berfungsi mengkomunikasikan identitas, memberikan kesan, dan juga pesan di balik desain yang dibuat [30]. Oleh karena itu, proses pemilihan warna menjadi hal yang penting agar desain yang dibuat dapat mewakili identitas visual baik dari sisi emosi maupun psikologi.

3. Icon

Dalam desain *user interface*, *icon* merupakan representasi dari suatu hal yang dibuat dalam bentuk visual sederhana atau simpel untuk mempermudah *user* dalam memahami hal tersebut [30]. *Icon* biasanya digunakan sebagai pengganti teks atau membantu memperkuat informasi yang akan disampaikan.

4. Shadow

Shadow merupakan salah satu elemen dalam desain *user interface* yang memiliki fungsi untuk menimbulkan efek "*depth*" untuk meningkatkan kontras [30]. Penggunaan *shadow* biasanya digunakan untuk membantu menonjolkan elemen desain. Dalam desain *user interface*, *shadow* memiliki dua variasi yaitu *inner shadow* dan *drop shadow*. *Drop shadow* biasanya digunakan untuk membuat efek melayang pada elemen desain, sedangkan *inner shadow* digunakan untuk menimbulkan efek menjorok ke dalam.

5. *Button*

Dalam desain *user interface*, *button* merupakan salah satu elemen *user interface* yang memiliki fungsi untuk memicu aksi atau peristiwa seperti: menambah, mengurangi, menghapus, mengalihkan ke halaman lain, memproses, dan lain sebagainya [30]. Penggunaan *button* disesuaikan dengan kebutuhan aksi atau peristiwa yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam perancangan ini penggunaan *button* CTA (*Call to action*) lebih dominan. CTA merupakan *button* yang memiliki fungsi untuk mengarahkan *user* ke aksi atau peristiwa yang telah diskenariokan sebelumnya. *Button* CTA biasanya digunakan untuk mengarahkan *user* pada fitur utama.

6. *Gaya Desain*

Gaya desain merupakan suatu ragam khas dari ekspresi desain. Gaya desain juga merupakan ciri khas dari suatu desain berdasarkan masa historisnya, *trend*, dan hasil eksplorasi desainer yang menghasilkan ekspresi desain yang baru. Gaya desain yang digunakan dalam perancangan aplikasi Saling Lindungi menggunakan gaya *flat design*. Hal ini karena gaya design ini menjadi semacam pakem dalam mendesain *user interface*, selain itu gaya desain ini sudah lazim digunakan dalam desain aplikasi sehingga membuat *user* menjadi terbiasa dalam menggunakan aplikasi.

2.3.10 *Design System*

Design system merupakan semacam dokumentasi dari sebuah desain yang terdiri dari komponen-komponen dan elemen-elemen yang dapat digunakan berulang kali, berstandar jelas, dan dapat dikombinasikan [30]. Dapat dikatakan *design system* merupakan *style guide* atau aturan yang digunakan dalam mendesain *user interface*

untuk memastikan desain yang dibuat dapat senada sesuai dengan *design system* yang dibuat. *Design system* memiliki fungsi untuk menjaga konsistensi *style* dari suatu desain, mendokumentasi elemen-elemen visual, dan mempermudah *delivery proyek* dari desainer ke programmer. Dalam perancangan desain *user interface* Aplikasi Saling Lindungi, penggunaan *design system* diperlukan untuk menjaga konsistensi *style* desain serta mendokumentasikan elemen-elemen visual yang ada.