

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bullying dan kekerasan merupakan persoalan mendalam yang dapat muncul di berbagai konteks pendidikan, termasuk di tingkat perguruan tinggi. Fenomena ini melibatkan perilaku agresif yang dilakukan dengan sengaja dan berulang kali oleh satu individu atau sekelompok orang terhadap seseorang yang dianggap lebih lemah. Bentuknya sangat beragam, mulai dari kekerasan fisik, kekerasan verbal, intimidasi mental, hingga *cyberbullying* melalui platform digital. Dampaknya pun meluas, dari penurunan motivasi belajar, rasa cemas untuk terlibat dalam kegiatan, gangguan kesehatan jiwa, hingga penurunan capaian akademik.

Di area kampus, kejadian *bullying* dan kekerasan sering kali tidak dilaporkan karena korban merasa takut, malu, atau khawatir identitas mereka akan terungkap. Ketidakberanian ini menyulitkan pihak kampus untuk menangani dan mencegahnya secara efektif. Selain itu, mekanisme pelaporan yang masih manual atau kurang terstruktur membuat proses tindak lanjut menjadi lambat dan tidak efisien.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak Kemahasiswaan Politeknik Negeri Bengkalis, proses pelaporan kasus *bullying* dan kekerasan saat ini masih dilakukan secara langsung dengan mendatangi pihak kemahasiswaan. Proses tersebut belum didukung oleh aplikasi khusus sehingga pencatatan laporan masih dilakukan secara manual. Selain itu, mahasiswa belum dapat memantau perkembangan laporan yang telah disampaikan. Berdasarkan hasil kuesioner terhadap 21 mahasiswa, sebanyak 57,1% responden menyatakan tidak berani melaporkan kasus *bullying* dan kekerasan. Alasan terbesar adalah takut identitas diketahui (38,1%), kurang percaya terhadap sistem pelaporan (28,6%), serta tidak mengetahui prosedur pelaporan yang berlaku (23,8%). Hasil tersebut

menunjukkan bahwa masih terdapat kendala dalam sistem pelaporan yang berjalan saat ini sehingga diperlukan solusi yang dapat meningkatkan rasa aman dan kemudahan dalam proses pelaporan.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat kendala dalam sistem pelaporan yang berjalan saat ini sehingga diperlukan solusi yang dapat meningkatkan rasa aman dan kemudahan dalam proses pelaporan. Penelitian yang dilakukan oleh Rusydi dkk. menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan tempat pengaduan perundungan yang mudah, aman, dan cepat diakses ketika terjadi kasus perundungan. Selain itu, sistem pengaduan digital yang dikembangkan mampu menyediakan fitur pelaporan, pemantauan status pengaduan, serta menjaga kerahasiaan identitas pelapor sehingga pengguna merasa lebih aman dalam menyampaikan laporan. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa institusi menjadi lebih mudah dalam menindaklanjuti kasus serta melakukan pencatatan dan pengelolaan data pengaduan secara digital. [1].

Kemajuan teknologi, khususnya perangkat mobile berbasis Android, membuka kesempatan untuk menyediakan solusi pelaporan yang cepat, aman, dan mudah diakses. Aplikasi seluler menawarkan keunggulan dalam hal kemudahan akses dan fleksibilitas, sehingga mahasiswa dapat melaporkan insiden kapan saja dan di mana saja. Sistem digital juga mampu menyimpan data secara terorganisir, mempermudah kampus untuk memverifikasi, menangani, dan mengarsipkan laporan.

Pemanfaatan teknologi mobile dalam sistem pelaporan bullying telah diterapkan pada berbagai penelitian sebelumnya. Salah satunya adalah penelitian mengenai aplikasi pelaporan bullying berbasis mobile "SuaraKita" yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi dapat membantu proses pelaporan menjadi lebih efektif, aman, dan terstruktur. Selain itu, aplikasi tersebut memungkinkan pengguna untuk memantau perkembangan laporan melalui fitur status penanganan laporan sehingga memberikan transparansi dalam proses tindak lanjut kasus. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa

aplikasi pelaporan bullying mampu mempermudah pengguna dalam menyampaikan laporan serta membantu pihak institusi dalam melakukan penanganan kasus secara lebih efisien dan terdokumentasi dengan baik [2].

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah Aplikasi Pengaduan Mahasiswa Anti-Bullying dan Kekerasan Berbasis Android yang berfungsi sebagai saluran resmi pelaporan di lingkungan kampus. Aplikasi ini dirancang agar mahasiswa dapat melapor secara anonim atau terbuka, mengirimkan bukti berupa foto dan video, serta memantau perkembangan tindak lanjut laporan. Sementara itu, pihak kampus dapat memanfaatkannya sebagai alat pengelolaan laporan yang lebih efisien, cepat, dan transparan. Dengan kehadiran aplikasi ini, diharapkan tercipta lingkungan kampus yang lebih aman, nyaman, dan bebas dari praktik *bullying* maupun kekerasan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang aplikasi pengaduan mahasiswa anti bullying dan kekerasan berbasis Android di lingkungan Politeknik Negeri Bengkalis?
2. Bagaimana membangun sistem pelaporan yang mampu menjaga kerahasiaan identitas pelapor sehingga mahasiswa merasa aman untuk melapor?
3. Bagaimana menyediakan fitur pemantauan status laporan secara real-time agar pelapor dapat mengetahui perkembangan penanganan kasus?
4. Bagaimana membantu pihak kemahasiswaan dalam mengelola data laporan bullying dan kekerasan secara lebih terstruktur, efektif, dan terdokumentasi?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tetap fokus dan selaras dengan batasan waktu serta sumber daya yang ada, ruang lingkup penelitian dibatasi pada aspek-aspek berikut:

1. Jenis Pengaduan : Aplikasi ini khusus digunakan untuk melaporkan kasus perundungan (*bullying*) dan kekerasan yang terjadi di area kampus, tanpa

melibatkan pengaduan di luar kampus atau masalah umum lainnya Pengguna Aplikasi Pengguna aplikasi terbatas pada mahasiswa (sebagai pelapor) dan pihak kampus atau unit konseling serta kemahasiswaan (sebagai penerima laporan).

2. **Fitur Utama** : Fitur aplikasi mencakup pengiriman laporan secara anonim, penyertaan bukti, pelacakan status laporan, dan pengelolaan laporan oleh kampus. Fitur tambahan seperti konseling daring, integrasi dengan pihak eksternal kampus, atau pemberitahuan via SMS tidak menjadi bagian dari penelitian ini.
3. **Platform** : Aplikasi dikembangkan untuk platform Android dengan menggunakan framework Flutter. Versi untuk iOS atau web tidak disertakan dalam pengembangan ini.
4. **Keamanan Data** : Keamanan dan kerahasiaan data diterapkan pada level aplikasi (seperti proses login dan pilihan anonim), namun tidak dibahas secara detail terkait sistem keamanan server yang rumit atau enkripsi tingkat tinggi.
5. **Data yang Digunakan** : Data yang digunakan untuk pengujian berupa data simulasi atau dummy untuk menjaga privasi dan etika penelitian, bukan data asli dari laporan mahasiswa.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun aplikasi pengaduan mahasiswa anti bullying dan kekerasan berbasis Android yang dapat digunakan di lingkungan Politeknik Negeri Bengkalis sebagai sarana pelaporan yang mudah diakses oleh mahasiswa.
2. Mengembangkan sistem pelaporan yang mampu menjaga kerahasiaan identitas pelapor melalui fitur pelaporan anonim dan pengelolaan data pengguna yang aman sehingga dapat meningkatkan kepercayaan mahasiswa dalam melaporkan kasus bullying dan kekerasan.
3. Menerapkan fitur pemantauan status laporan secara real-time sehingga pelapor dapat mengetahui perkembangan proses penanganan laporan yang telah diajukan.
4. Membantu pihak kemahasiswaan dalam mengelola data laporan bullying dan kekerasan secara lebih terstruktur, efektif, dan terdokumentasi melalui

sistem berbasis aplikasi yang terintegrasi.

1.5 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, baik untuk penulis, institusi, maupun kemajuan ilmu pengetahuan, yaitu:

1. Manfaat bagi Mahasiswa / Penulis
 - a. Meningkatkan wawasan dan pengalaman dalam merancang serta membangun aplikasi berbasis Android.
 - b. Memperdalam pemahaman mengenai penggunaan teknologi untuk mengatasi masalah sosial di area kampus.
 - c. Berfungsi sebagai bukti kemampuan dalam pengembangan perangkat lunak yang bisa dijadikan portofolio profesional.
2. Manfaat bagi Institusi / Kampus
 - a. Menyediakan saluran pelaporan resmi yang lebih aman, cepat, dan terorganisir bagi mahasiswa yang menghadapi *bullying* atau kekerasan.
 - b. Membantu kampus dalam tahap penerimaan, verifikasi, dan pencatatan laporan sehingga penanganan kasus lebih efektif.
 - c. Mendukung kampus untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aman, nyaman, dan terbebas dari praktik *bullying*.
3. Manfaat bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
 - a. Berperan sebagai acuan untuk penelitian berikutnya yang terkait dengan sistem pengaduan, perlindungan data pengguna, atau aplikasi layanan kampus.
 - b. Berkontribusi pada kemajuan sistem informasi, terutama di bidang aplikasi mobile dan pelaporan digital.
 - c. Menjadi model penerapan teknologi informasi dalam membantu mengatasi masalah sosial di dunia pendidikan.