

## INTISARI

Kekerasan seksual di Indonesia terutama terhadap perempuan dan anak-anak meningkat dengan 24.980 kasus dilaporkan oleh Kementerian PPPA pada 2023, 15.149 di antaranya melibatkan anak-anak. Provinsi Lampung mencatat 524 kasus, dengan wilayah tertinggi adalah Lampung Tengah, Bandar Lampung, dan Lampung Selatan. Permasalahan ini membutuhkan solusi yang efektif dalam mencegah kekerasan seksual, aplikasi ini muncul sebagai solusi dalam memberikan edukasi seksual sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan antarmuka pengguna dalam memberikan edukasi seksual menggunakan metode *Design Thinking*. Hal ini didasarkan pada pengujian *User Experience Questionnaire* berhasil mendapatkan penilaian "Bagus" dan "Excellent" dari pengguna, menunjukkan keberhasilan pendekatan yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap permasalahan pengguna. Dengan demikian, "EduForChild" dapat dianggap sebagai solusi efektif dalam upaya pencegahan kekerasan seksual di Indonesia.

**Kata Kunci:** *Design Thinking*, Edukasi, Kekerasan seksual, *User Experience Questionnaire*

## **ABSTRACT**

*Sexual violence in Indonesia especially against women and children is increasing with 24,980 cases reported by the Ministry of PPPA in 2023, 15,149 of which involved children. Lampung Province recorded 524 cases, with the highest areas being Central Lampung, Bandar Lampung, and South Lampung. This problem requires an effective solution in preventing sexual violence, this application appears as a solution in providing early sexual education. This research aims to create a user interface in providing sexual education using the Design Thinking method. This is based on the User Experience Questionnaire test that successfully received 'Good' and 'Excellent' ratings from users, indicating the success of an approach that focuses on a deep understanding of user problems. Thus, 'EduForChild' can be considered as an effective solution in the prevention of sexual violence in Indonesia.*

**Keyword:** *Education, Design Thinking, Sexual Violence, User Experience Questionnaire*