

## 2. TEORI PENUNJANG

### 2.1. Tinjauan Pustaka

#### 2.1.1. KDRT

Kekerasan dalam rumah tangga merupakan pola perilaku kasar yang digunakan oleh satu pasangan terhadap pasangan atau anggota domestik lainnya. (Wilson, 2023)

Pola perilaku kasar tersebut bisa berupa:

- a. Tingkah laku intimidasi dan manipulasi
- b. Kekerasan fisik dan seksual
- c. Perampasan sarana ekonomis pasangan
- d. Tingkah laku pelalaian fisik dan psikologis

#### 2.1.2. Substance Abuse

Substance abuse (Penyalahgunaan zat) didefinisikan sebagai kelebihan dalam penggunaan obat atau narkoba dalam kehidupan sehari-hari seseorang yang merugikan nyawa pengguna, masyarakat sekitarnya, atau keduanya. (Walker, Hall, & Hurst, 1990)

#### 2.1.3. Kesehatan Mental

Kesehatan mental didefinisikan sebagai sejumlah atribut positif yang instrinsik dalam kepada kesehatan seseorang individu dan masyarakat. (Herrman, Moodie, Saxena, Izutsu, & Tsutsumi, 2017) Kesehatan mental terhubung dengan perkembangan situasi pribadi, sosial dan ekonomis suatu masyarakat, dengan kondisi buruk dalam situasi tersebut memiliki pengaruh yang kuat terhadap kesehatannya.

#### 2.1.4. Node

Sebuah runtime environment javascript yang dapat menjalankan kode javascript diluar sebuah browser. Nodejs digunakan dalam skripsi ini untuk memungkinkan penggunaan library React dan

package tambahan routing untuk React bernama react-router-dom. Selain kegunaan dalam bagian frontend, nodejs dapat digunakan untuk pembuatan API backend dengan javascript dan framework Express untuk pembuatan server aplikasi web.

#### **2.1.5. React**

Library javascript yang digunakan untuk pembuatan UI frontend aplikasi dengan paradigma berbasis komponen yang melakukan pengulangan render hanya jika komponen tertentu mengalami perubahan data, menghindari beban render yang berat jika menggunakan HTML dan Javascript biasa.

#### **2.1.6. react-router-dom**

Sebuah node package yang memungkinkan penggunaan routing dalam sebuah aplikasi React. Aplikasi web akan terbagi menjadi page dengan URL yang unik untuk setiap halaman agar navigasi dan pembagian data dan UI dapat ditunjukkan dengan jelas kepada user website.

#### **2.1.7. Mongoose**

Sebuah library Object Data Modeling untuk database NoSQL MongoDB yang mempermudah penggunaan database dengan memotong waktu penulisan kode boiler plate API MongoDB. Mongoose memberikan sebuah schema model objek dokumen dalam database yang memiliki fungsi query yang dapat digunakan untuk membentuk API operasi CRUD database.

### **2.2. Tinjauan Studi**

#### **2.2.1. MOTHERS KNOWLEDGE AND PERCEPTION OF TODDLER GROWTH MONITORING USING IPOSYANDU APPLICATION (Susanti, Rinawan, & Amelia, 2019)**

- Dalam penelitian diatas, peneliti ingin mengetahui apakah sebuah aplikasi android yang menggantikan Kartu Menuju Sehat anak yang masih berupa kertas dan dokumen yang dibawa seorang Ibu untuk alat pantau Kesehatan sebuah balita.

- Masalah yang yang ingin dipecahkan dengan aplikasi tersebut adalah ketidak nyamanan penggunaan kartu KMS yang masih analog bagi Ibu dan Post Kesehatan dalam pemantauan kesehatan balita.
- Penelitian telah menemukan bahwa 38% sample Ibu balita berumur 20-35 dengan edukasi yang cukup setuju bahwa aplikasi dan visualisasi data pemantauan perkembangan balita bermanfaat.
- Penelitian diatas menunjukkan bahwa sebuah aplikasi yang memberikan visualisasi informasi tertentu dapat bermanfaat dalam mengedukasi seseorang dalam suatu topik.
- Penelitian skripsi ini menggunakan aplikasi berbasis web untuk sarana visualisasinya. Selain itu, aplikasi web skripsi tidak berupa sebuah visualisasi dan monitoring tetapi sebuah aplikasi edukasi menggunakan kuis.

### **2.2.2. Edukasi Dengan Metode Audiovisual Sebagai Upaya Peningkatan Pengetahuan Kader Mengenai Bahaya Tersedak Pada Bayi (Rizqiea & Utami, 2020)**

- Dalam penelitian diatas, peneliti bertujuan untuk mengedukasi kader posyandu dalam situasi dan tanda sebuah bayi terdesak. Edukasi tersebut dilakukan dengan proses pre-test dan post-test dengan proses edukasi di antara kedua tes dengan media audio visual.
- Hasil penelitian menunjukkan bahwa lewat proses edukasi audio visual dan pre-test dan post-test 10 dari 14 kader memiliki pengetahuan yang baik mengenai tanda bahaya bayi yang terdesak, dimana sebelum proses tersebut hanya 3 dari 14 memiliki pengetahuan yang baik.
- Peneliti menggunakan Jotform Mobile forms sebagai sarana test, dan menggunakan Canva untuk media audiovisual bagian edukasi audiovisual. Skripsi ini akan menggunakan sebuah aplikasi kuis yang mengambil contoh dari forms seperti Jotform dan Google Forms untuk bagian ujian user, dan menambahkan fungsionalitas user admin dalam aplikasi.

### **2.2.3. Pengaruh Edukasi melalui Media Audio Visual terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Overweight (Meidiana, Simbolon, & Wahyudi, 2018)**

- Dalam penelitian diatas, peneliti menerapkan media visual dan audiovisual dalam upaya untuk mengedukasi remaja overweight mengenai kondisi yang mereka miliki lewat sarana leaflet dan media audio visual, lalu membandingkan mana sarana yang lebih efektif dalam mempengaruhi pengetahuan dan persepsi subjek studi.

- Penelitian menemukan bahwa lewat kedua sarana telah memberi kenaikan dalam pengetahuan dan persepsi bagi remaja yang overweight.
- Penelitian diatas menggunakan sarana leaflet dan audiovisual untuk mengedukasi remaja mengenai masalah kondisi overweight yang dimiliki, sedangkan penelitian skripsi ini menggunakan sebuah aplikasi web quiz untuk mengedukasi subjek berbagai umur akan masalah kasus KDRT dan PPPA.

#### **2.2.4. Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah (Juhaeni, Cahyani, Utami, & Safaruddin, 2023)**

- Penelitian diatas meneliti manfaat penggunaan media audiovisual dan game edukasi dalam keberhasilan murid dalam belajar materi matematika.
- Edukasi murid dilakukan lewat aplikasi Canva dan aplikasi edukasi game quiz whizzer. Kriteria evaluasi dari aplikasi dilakukan dengan mengukur kelayakan aplikasi dalam menunjukkan keahlian dalam materi dan media.
- Penelitian berhasil membuktikan efektivitas dari format game dan ahli media dengan tingkat kelayakan yang tinggi di kedua aspek kelayakan, yakni 90% untuk ahli materi dan 87% untuk 90% untuk ahli media.
- Penelitian skripsi tidak menggunakan format game dalam proses edukasi mengenai kekerasan terhadap anak dan perempuan. Desain kuis dalam aplikasi web skripsi ini hanya akan berupa bentuk kuis yang tipikal.

#### **2.2.5. Are quiz-games an effective revision tool in Anatomical Sciences for Higher Education and what do students think of them? (Wilkinson, Huyck, Garelick, & Dafoulas, 2019)**

- Penelitian diatas bertujuan untuk mengetahui efektivitas quiz game dalam membantu murid dalam pembelajaran ulang materi anatomi.
- Peneliti mengetahui bahwa quiz game membantu dalam membantu ingatan jangka pendek mengenai suatu topik atau materi. Dimana peneliti melakukan riset adalah dalam meneliti efek dari konsep Gamification dalam membantu murid dalam pembelajarannya.
- Konsep dan unsur gamification dalam quiz app peneliti memiliki efek pada murid tidak hanya dalam peningkatan nilai pada tes dibandingkan dengan murid yang tidak menggunakan app, tetapi juga unsur gamification menjadi factor motivasi dari murid untuk melakukan revisi materi kelasnya.

- Unsur gamification dalam quiz app penelitian di atas berupa unsur UI dan fitur yang berhubungan dengan suatu bentuk penguatan positif lewat penghargaan atau poin dalam sebuah leaderboard.
- Aplikasi quiz skripsi ini tidak ada unsur gamification, dikarenakan aplikasi hanya akan digunakan untuk edukasi dalam lingkungan non-akademis yang tidak bertujuan untuk memanfaatkan system repetisi dan revisi di penelitian di atas.