

Bab 1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Internet menjadi daya tarik semua orang didunia, internet yang menjadi makanan pokok diseluruh khalangan sekarang ini aksesnya pun tak terbatas dan bebas. Penerapan teknologi internet telah menyentuh seluruh aspek kehidupan masyarakat. Hal ini telah menyebabkan perubahan cara berpikir dan bertindak masyarakat suatu bangsa. Penggunaan internet juga membentuk dunia baru dikarenakan aksesnya yang luas dan tak terbatas, dan tidak ada orang yang bisa melarang mereka untuk menjelajah internet (*borderless world*) and (*virtual reality*). [8]

Melalui Internet , apa saja bisa dicari dengan mudah mulai dari informasi , buku, berita atau hiburan sosial. Kemajuan internet memiliki dampak positif yang dapat kita rasakan, yaitu seperti email, e-banking, e-learning dan lain sebagainya. Namun disisi lain, internet juga memiliki dampak negatif yang sangat berbahaya untuk masyarakat khususnya anak-anak. [10]

Di Internet atau dunia maya sangat mudah ditemukan pornografi atau yang berkaitan dengan masalah seksual, seperti yang dikemukakan oleh Mark Griffiths “*bahwa sex merupakan topik yang paling populer di internet (the most popular topic on the internet)*”. Hal demikian dikhawatirkan akan disalah gunakan oleh sebagian besar orang apalagi mereka yang kurang wawasan dan pendidikan seperti anak – anak. Ditambah lagi anak- anak memiliki daya keingintahuan yang tinggi, yang apabila tidak diawasi oleh orang tua maka anak akan terjerumus ke hal- hal yang salah. [9]

Orang tua juga harus tau bagaimana peran yang baik dalam mengasuh anak-anak mereka salah satunya yaitu dengan dibekali oleh pendidikan seks. Walau terdengar tabu, pendidikan seks justru sebenarnya adalah perlawanan diri untuk mencegah terjadinya penyimpangan seksual pada anak. Pendidikan seks untuk anak usia dini berbeda dengan pendidikan seks untuk remaja. Maka dari itu mulai dari materi hingga cara penyampaianya disesuaikan dengan psikologi anak pada usianya. [11]

Untuk itu, dibutuhkan media yang menjembatani pendidikan seks antara orang tua dan anak, aplikasi mobile pendidikan seks untuk anak usia 6 – 12 tahun. Aplikasi ini mempunyai isi tentang

pengetahuan seks untuk anak usia 6 sampai 12 tahun yang dilengkapi ilustrasi pendukung untuk mempermudah pemahaman anak.

Rancangan aplikasi ini juga disesuaikan dengan kebutuhan user aplikasi mobil yaitu rentang usia anak sekolah dasar, pembawaan materi cerita dalam segi tata bahasa juga disesuaikan untuk anak usia sekolah dasar 6 - 12 tahun. Sehingga diharapkan aman dan mudah untuk dipahami anak usia sekolah dasar 6 – 12 tahun.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka rumusan masalah adalah Bagaimana merancang dan membangun media pembelajaran pendidikan seks yang menarik dan interaktif untuk anak usia 6 hingga 12 tahun ?

1.3 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan diatas maka tujuan dari proyek akhir ini adalah :

1. Menganalisis kebutuhan dan perancangan aplikasi yang pas pada aplikasi mobile anak usia 6 – 12 tahun
2. Mengembangkan fitur gamifikasi yang interaktif, menarik yang dapat memotivasi anak , guna mempermudah proses pembelajaran.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Adapun ruang lingkup proyek akhir sebagai berikut:

1. User adalah anak usia 6 – 12 tahun dengan didampingi orang tua atau wali.
2. Penambahan fitur gamifikasi berupa , Onboarding, BranchingStory, Kuis, dan Materi level untuk mempermudah pembelajaran dari materi.

Pada sub bab ini dipaparkan hal-hal yang menjadi ruang lingkup proyek akhir, misalkan: batasan-batasan pengerjaan proyek akhir. Misal:

1. Versi android yang digunakan.
2. Materi yang digunakan menyesuaikan psikologi anak dan juga sesuai dengan syariat hukum aturan perundang undangan serta kaidah agama islam.
3. Penyampaian materi disesuaikan dengan bahasa sehari-hari anak anak supaya mudah dipahami dan tidak kaku.

1.5 Metodologi Pengerjaan

1.5.1 Metode Analisis dan Perancangan

Dalam menganalisis dan merancang aplikasi ini digunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* yang merupakan metodologi dalam perancangan , pembangunan atau pengembangan sistem.

Yang meliputi langkah sebagai berikut :

1. Communication Phase

Yaitu Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data untuk penelitian ini adalah menggunakan metode kepustakaan (Library Research), dalam metode ini dilakukan pencarian bahan yang mendukung dalam pendefinisian masalah melalui buku-buku dan internet yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan serta dengan menggunakan wawancara dari psikolog anak terpercaya.

2. Planning Phase

Rincian *scheduling, estimating, tracking.*

3. Modeling Phase

Pada modeling phase ini ada dua macam, yaitu :

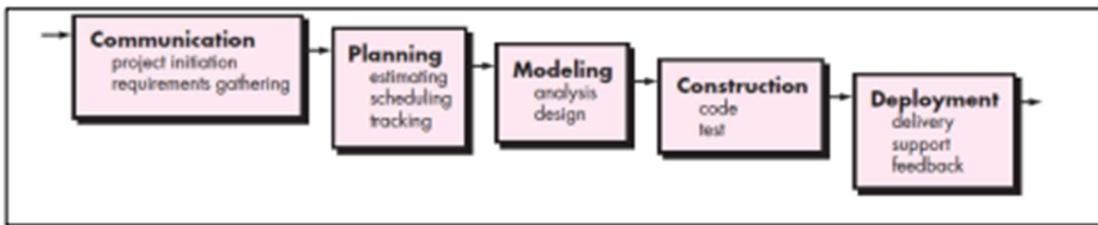
3.1 menjelaskan Analisis : Analisis kebutuhan pengguna, Analisis kebutuhan sistem, Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak, Analisis Interaksi, Analisis Prilaku.

3.2 menjelaskan Rancangan *System dan Design*.

4. *Construction dan Implementasi*

Pada tahapan ini penentuan tools apa yang digunakan dalam perancangan aplikasi, dan tools apa saja yang diperlukan dalam membangun aplikasi ini.

Langkah-langkah di atas dilakukan berdasarkan metode *modified waterfall* yang dapat alurnya dapat dilihat pada gambar 1.5-1.



1 Modified Waterfall

1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		Jan – Feb 20				Mar – April 20				Mei 19				Juni20			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengonsepan	█	█														
2	Perancangan			█	█												
3	Pengumpulan Bahan					█	█										
4	Pembuatan							█	█	█	█	█					
5	Pengujian													█	█	█	█

Tabel 1 Jadwal Pengerjaan