

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi telah menjadi bagian hidup dari masyarakat saat ini, tidak hanya orang dewasa, tetapi juga bagi anak-anak. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan Asosiasi pengusaha komputer Indonesia (Apkomindo) Jawa Tengah (Jateng) yang menyebutkan penjualan komputer meningkat sejak akhir tahun 2015 hingga awal Januari 2016. Peningkatan penjualan komputer hingga 25% pada setiap toko komputer di Semarang [1].

Semakin pesat teknologi sekarang ini membuat anak – anak pun ikut menjadi pemain dalam dunia digital ini. Selain memiliki manfaat, Teknologi juga dapat memberi dampak negatif. Tentu saja amat dibutuhkan kepedulian orang tua dan juga para pendidik untuk mencegah anak terkena dampak negatif ini. Kebanyakan orang tua saat ini merasa serba salah jika anak mereka bersahabat dengan sebuah perangkat teknologi. Keinginan kuat agar anak mereka tidak gagap teknologi dan bisa lebih banyak belajar melalui perangkat teknologi terkadang kendur ketika melihat dampak negatif yang sering ditimbulkan dari penggunaan teknologi yang tidak tepat.

Terkadang orang tua harus menuruti permintaan anak yang menginginkan mempunyai sebuah perangkat komputer. Dengan atas dasar itu orang tua merasa senang dapat memberikan hal yang terbaik untuk anaknya.

Penelitian menunjukkan bahwa bagi anak usia 3 dan 4 tahun, komputer memiliki manfaat dalam mempertinggi kreativitas, intelegensia, keterampilan nonverbal, pengetahuan struktural, ingatan jangka panjang, kecekatan tangan, keterampilan verbal, penyelesaian masalah abstraksi, keterampilan konseptual dan harga diri. Sedangkan untuk anak taman kanan-kanan dan SD awal adalah meningkatkan keterampilan motorik, mempertinggi berpikir matematis, meningkatkan kreativitas, skor tes yang tinggi pada berpikir kritis dan penyelesaian masalah, effectance motivation –keyakinan bahwa mereka dapat merubah atau mempengaruhi lingkungan mereka, serta meningkatkan skor penilaian bahasa (Haugland, 2000) [2].

Pembelajaran tentang teknologi komputer pada anak usia dini dilakukan hanya sebatas mengenal perangkat komputer sebagai teknologi yang dapat membantu pekerjaan manusia. Anak usia dini perlu mengetahui potensi yang dapat dimanfaatkan oleh perangkat komputer yang memudahkan kerja kita semua. Penjelasan tentang teknologi komputer ini hendaknya dilakukan dalam suasana menyenangkan dan dengan bahasa yang sederhana pula. Pengenalan potensi komputer untuk pembelajaran anak usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran berupa menggambar dan bernyanyi.

Tetapi faktanya, anak yang sudah kecanduan bermain komputer, mereka lupa waktu hingga kesehatannya pun terganggu, banyak kasus yang berhubungan dengan kecanduan komputer ini, salah satunya adalah kasus meninggalnya seorang remaja 17 tahun di Rusia, meninggalnya remaja ini disebabkan karena remaja ini bermain komputer selama 22 hari nyaris nonstop [3]. Pemain *game*

online yang lain juga ada yang meninggal akibat lama bermain di depan komputer. Pemuda tersebut adalah seorang berusia 23 tahun di Taipei di Taiwan. Orang tersebut meninggal dalam keadaan tubuhnya masih didepan komputer dan masih dalam keadaan duduk [4].

Dengan berbagai kasus tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa bermain komputer terlalu lama dapat mengganggu kesehatan. Bagaimanapun orang tua harus dapat menjaga anak – anaknya agar tidak terlalu terpengaruh dengan komputer dan tidak terlalu lama bermain komputer.

Dengan menggunakan aplikasi Pembatas Aktivitas Bermain Komputer Anak ini, orang tua akan bisa membatasi jam bermain komputer anak, dan bisa mengetahui program program dan apa saja yang sudah dibuka melalui laporan teks yang ada pada aplikasi ini. Dengan begitu akan dapat diminimalisir penggunaan komputer anak di rumah.

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas maka dapat di rumuskan permasalahan yang muncul yaitu:

1. Bagaimana membatasi dan meminimalisir penggunaan komputer pada anak?
2. Bagaimana membatasi url pada aktivitas internet anak?
3. Bagaimana memberikan laporan kepada orang tua tentang aktivitas komputer yang dilakukan oleh anak?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian diberikan dengan tujuan agar pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun ruang lingkup atau *scope* permasalahan antara lain :

1. Aplikasi ini untuk komputer atau desktop. Bukan berbasis mobile atau web.
2. Pembuatan aplikasi menggunakan Visual Basic 6.0.
3. Pembatasan waktu menggunakan penguncian dan shutdown.
4. Pembatasan monitoring apa saja yang dilakukan dengan menggunakan teks. Jadi jika pengguna membuka aplikasi atau situs yang terlarang yang dilarang oleh aplikasi, maka aplikasi akan menutup dengan sendirinya atau dengan opsi lainnya (shutdown, peringatan, kirim perintah).

5. Log aktivitas menggunakan teks dan merekam aplikasi apa yang dibuka, dengan mengambil title di setiap aplikasi dan memberikan informasi kapan aplikasi itu dijalankan.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah agar orang tua dapat membatasi jam bermain anak pada saat orang tua tidak ada di rumah atau jika anak membandel saat orang tua menyuruh anak mematikan komputer dan agar anak dapat mengontrol waktu bermain komputer dan mencegah anak membuka aplikasi aplikasi yang dilarang oleh admin atau orang tua.

1.5. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- a. Anak dapat mengontrol diri mereka dari hal – hal yang tidak diinginkan saat mengakses komputer dan internet jika tersambung dengan internet.
- b. Aktivitas kecanduan anak terhadap komputer dapat berkurang.
- c. Orang tua menjadi lebih tenang karena jika saat ditinggal, orang tua tidak harus memperingatkan anak untuk mematikan komputer.
- d. Orang tua dapat tenang karena orang tua dapat membatasi aplikasi atau situs apa saja yang dibuka oleh anak dan orang tua dapat mengetahui *log* dari aplikasi yang dibuka oleh sang anak.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini menguraikan mengenai hal hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan skripsi.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi system bagi pengguna yang telah dirancang sebelumnya serta pembahasan system.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan – kesimpulan dari proses pengembangan system yang berupa saran untuk perbaikan system yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi semua sumber yang digunakan oleh peneliti dalam penyusunan skripsi.