

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini merupakan hal yang bisa membawa dampak positif maupun negatif, tergantung *user* yang menggunakan teknologi tersebut dapat menggunakannya dengan benar atau disalahgunakan. *Mobile phone* atau *handphone* merupakan teknologi super praktis, semua informasi, dan juga aplikasi bermanfaat dapat ditampung oleh *handphone* yang pintar atau sering disebut dengan *smartphone*. *Android* merajai pasar *smartphone*, sistem operasi *Android* dikembangkan oleh Google dan sistem operasi *mobile* ini berbasis *linux*. Penggunaanya pun tidak mengenal usia, mulai dari anak dibawah umur hingga orang tua.

Aplikasi yang banyak diusung oleh *Android* adalah aplikasi tentang edukasi bagi anak usia dini. Pendidikan anak usia dini diberikan kepada anak yang berumur 0 – 6 tahun sebagaimana tercantum dalam UU Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 Ayat 1A dan pasal 18 ayat 1.

Kasus kejahatan seksual terhadap anak di bawah umur sudah sangat mengkhawatirkan dan juga sangat kompleks, dari tahun ke tahun semakin banyak anak yang mengalami kejahatan seksual. Komnas Anak mencatat jenis kejahatan anak tertinggi sejak tahun 2007 adalah tindak sodomi terhadap anak (kompas.com 10/04/2008). Pada tahun 2009 ada 1.998 kasus, pada tahun 2010 meningkat menjadi 2.335 kasus kekerasan (tempointeraktif.com 25/03/2011).

Pada bulan Maret 2014 ada seorang orang tua murid salah satu TK Internasional di Jakarta yang melapor kepada polisi dan juga KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) tentang kekerasan seksual yang dialami anaknya yang baru berusia 6 tahun. Tidak hanya satu anak saja yang menjadi korban kekerasan seksual di sebuah sekolah tersebut, tetapi banyak. Satu demi satu laporan tentang kejahatan seksual pada anak dibawah umur telah masuk dalam kepolisian dan juga KPAI. Tidak hanya di kota Jakarta, namun juga kota Sukabumi dan kota lainnya di Indonesia. Kebanyakan adalah anak dibawah umur yang belum mengerti tentang apa yang dialami mereka dan juga belum mengerti tentang edukasi seksologi.

Kekerasan dan pelecehan seksual terhadap anak dibawah umur dapat mengakibatkan dampak negatif jangka pendek dan juga panjang bagi perkembangan anak tersebut. Termasuk gangguan psikologis dan juga penyakit kelamin di kemudian hari. Kedua hal tersebut dapat diminimalisir dengan pengobatan dari dokter dan juga psikolog, orang tua juga ikut dalam membimbing anaknya.

Edukasi seksologi yang diberikan orang tua dan juga pengawasan dari orang tua yang kurang menjadi salah satu faktor terjadinya kekerasan dan pelecehan seksual pada anak dibawah umur. Hal ini dikarenakan orang tua menganggap tabu dan juga belum tahu cara menyampaikan dengan bahasa yang pas bagi anak mereka yang masih dibawah umur.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis mengambil penelitian APLIKASI EDUKASI SEKSOLOGI TERHADAP ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID (Studi Kasus Lembaga Perlindungan Anak Yogyakarta) sebagai media

edukasi seksologi bagi anak dan juga para orang tua sebagai pembimbing anak yang diharapkan dapat meminimalisir kejahatan dan pelecehan seksual pada anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah : Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi *mobile* edukasi pengenalan seksologi bagi anak usia dini yang ditujukan untuk *smartphone* berbasis *android* ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu luas dan terarah, maka penulis akan membatasi penelitian sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada *smartphone* berbasis *android*, minimal versi Froyo 2.2. Versi Froyo 2.2 dipilih karena versi ini adalah versi OS terpopuler dengan prosentase 61% (Selular : 2012)
2. Penelitian dilakukan pada Lembaga Perfindungan Anak Yogyakarta
3. Aplikasi ini diperuntukkan bagi anak dengan rentang usia antara 3 – 6 tahun dan juga orang tua guna sebagai media pembimbing anak dalam belajar seksologi.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi *mobile* bernuansa edukasi seksologi terhadap anak usia dini (anak usia 3 – 6 tahun) pada *smartphone* berbasis *android*.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat memberi manfaat :

1. Dapat menjadi referensi penelitian tentang *mobile* aplikasi berbasis *android*.
2. Anak usia dini dapat melakukan proses belajar yang baru dan praktis yaitu menggunakan aplikasi edukasi *mobile*.
3. Meminimalisir kejahatan dan pelecehan seksual pada anak.
4. Dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* ini dihadapkan dapat membantu orang tua untuk menyampaikan dan mendidik anak tentang ilmu seksologi.

1.6 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah yang diambil dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan data

1.6.1.1 Metode Observasi

Pengamatan yang langsung dilakukan peneliti dengan obyek-obyek yang ada pada lembaga terkait yaitu Lembaga Perlindungan Anak D.I.Y untuk mendapatkan data-data yang diperlukan.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data referensi yang akan digunakan berupa buku referensi, *internet*, dokumen.

1.6.2 Analisis Sistem

Langkah-langkah yang digunakan dalam analisis sistem adalah sebagai berikut :

a. Analisis SWOT :

1) Analisis Kekuatan (Strenghts)

Aplikasi Edukasi Seksologi Terhadap Anak Usia Dini belum pernah ada. Aplikasi ini bersifat *offline* sehingga memudahkan anak untuk belajar seksologi dan memudahkan orang tua anak untuk memberi edukasi seksologi.

2) Analisis Kelemahan (Weakness)

Pada aplikasi ini, minimum *device* Android versi 2.2 (Froyo), sehingga versi dibawahnya tidak bisa menjalankan aplikasi ini.

3) Analisis Peluang (Oppurtunities)

Sistem Operasi Android sedang menjadi primadona disemua kalangan, aplikasi yang terdapat pada *Google Play* juga beragam, sehingga diharapkan nantinya Aplikasi Edukasi Seksologi ini dapat dikembangkan ke versi selanjutnya.,

4) Analisis Ancaman (Threats)

Banyak orang-orang yang tidak bertanggungjawab sehingga dapat terserang virus dan juga plagiat.

b. Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional berisi proses dan informasi apa saja pada sistem. Kebutuhan fungsional dari Aplikasi Edukasi Seksologi ini adalah sebagai berikut :

- 1) Sistem harus mampu menampilkan anatomi tubuh manusia
- 2) Sistem harus mampu menampilkan edukasi seksologi
- 3) Sistem harus mampu menampilkan halaman about
- 4) Sistem harusnya dapat digunakan oleh anak usia dini dan juga orang tua anak sebagai pembimbing sehingga dapat mempelajari edukasi seksologi

c. Analisis Kebutuhan Non-fungsional

Kebutuhan non-fungsional adalah tipe kebutuhan yang berisi property perilaku yang dimiliki oleh sistem.

- 1) Aspek Perangkat Keras

Perangkat keras adalah semua bagian fisik komputer dan dibedakan dengan data yang berbeda didalamnya atau yang beroperasi didalamnya. Berikut spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Edukasi Seksologi :

- a. *Processor* AMD Dual-Core E-350
- b. RAM DDR3 2GB
- c. Hard Disk 320GB
- d. VGA AMD Radeon Graphics

2) Aspek Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah program yang digunakan untuk menjalankan perangkat keras. Tanpa adanya perangkat lunak, komponen perangkat keras tidak dapat berfungsi. Berikut perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Edukasi Seksologi :

- a. Sistem Operasi Windows 7 Starter
- b. Code Editor : IDE Eclipse Juno
- c. Bahasa Pemrograman : Java
- d. Android Software Development Kit
- e. Android Development Tools (ADT)

1.6.3 Perancangan Aplikasi Edukasi Seksologi

Langkah-langkah yang digunakan dalam perancangan aplikasi sebagai berikut :

- a. Perancangan Fungsi
- b. Perancangan Kebutuhan Antarmuka

- c. Perancangan Tampilan

1.6.4 Pembuatan Aplikasi Edukasi Seksologi

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Implementasi Fungsi
- b. Implementasi Kebutuhan Antarmuka
- c. Implementasi Tampilan

1.6.5 Pengujian Aplikasi Edukasi Seksologi

Langkah-langkah yang digunakan dalam pengujian aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Perancangan Pengujian
- b. Implementasi Pengujian
- c. Analisis Hasil Uji

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi dan menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dan menjelaskan landasan teori yang menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan untuk dasar penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi dan menjelaskan tentang gambaran umum obyek penelitian, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem, rancangan implementasi, dan proses pembuatan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi dan menjelaskan mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *smartphone* berbasis *android*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi dan menjelaskan kesimpulan dan saran yang digunakan dalam pengembangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang daftar pustaka dan literature-literatur yang digunakan dalam laporan skripsi.

LAMPIRAN

Berisi tentang segala sesuatu yang berfungsi melengkapi laporan penelitian. Misalnya *listing program* dan hal lain jika ada.