

ABSTRAK

Nama : Dimas Arung Samudra

Program Studi : Informatika

Judul : Aplikasi Game Interaktif Pembelajaran Seks dengan Metode *Underwear Rules*

Game atau biasa disebut dengan permainan adalah sesuatu atau kegiatan yang dilakukan dengan peraturan-peraturan tertentu untuk mencapai sesuatu keadaan. perkembangan semakin hari-semakin maju begitu pula dalam *game* maka dari itu dibutuhkan sebuah inovasi dalam *game*, *game* yang bukan hanya sekedar sebuah permainan saja, tetapi permainan yang dapat menjadi media pembelajaran guna membantu mengajarkan pembelajaran untuk anak. Selain menyenangkan *game* dipercaya dapat menarik perhatian anak dimana anak lebih mudah mencerna suatu pembelajaran baru, karna proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Perkembangan anak tentu membutuhkan arahan dari orang tua yang bertujuan agar anak tidak salah dalam mengambil keputusan saat berada dilingkungan sekitar. Metode *Underwear Rules* merupakan salah satu metode dalam mengajarkan seks kepada anak dengan mudah dan nyaman. Metode ini merupakan sebuah wadah untuk para orang tua dan guru pengajar bagaimana upaya mencegah terjadinya kekerasan seksual, dan lebih baik diajarkan pada mereka yang terdekat dengan anak yakni, orang tua dan guru. Pokok bahasan yang disajikan dalam penelitian ini meliputi pendidikan seks pada anak dan bagaimana upaya mencegah kekerasan seksual pada anak. Tujuan dari penelitian ini agar mempermudah orang tua untuk mengajarkan pendidikan seks kepada anak agar anak dapat menjaga tubuhnya sendiri saat jauh dari orang tua. Dan anak mengetahui batasan-batasan sentuhan dari orang lain, serta waspada kepada orang yang berniat buruk kepada anak. Dari pengujian aplikasi terlihat perubahan nilai pengetahuan siswa tentang pembelajaran seks yang sangat signifikan dari 59% meningkat menjadi 89% aplikasi ini diujikan kepada murid kelas 4 sekolah dasar negeri Wonorejo I/312.

Kata Kunci: pendidikan seks, pembelajaran, game, anak, *underwear rules*.

Halaman Ini Segaja Di Kosongkan

ABSTRACT

Name : Dimas Arung Samudra

Department : Informatics

Title : Interactive Game Application for Sex Education with The Underwear Rule Method

the game is a something or activities conducted by certain regulations to achieve something of the situation. the development of increasingly more advanced day-as well as in-game thus required an innovation in games, game is not just a game, but a game that can be a medium of instruction to help teach the learning for the child. In addition to the fun game it is believed can attract the attention of children where children are easier to digest a new learning, because learning is fun and not boring.

Child development necessarily requires a referral from parents that aims so that the child is not wrong in taking decisions while surroundings around. Method of the Underwear Rules is one of the methods in teaching sex to children with easy and convenient. This method is a container for the parents and teachers of teachers how an effort to prevent the occurrence of sexual violence, and better taught at those closest to children i.e., parents and teachers. Subjects are presented in this study include sex education on children and how efforts to prevent sexual assaults on children. The purpose of this research in order to facilitate the elderly to teach sex education to the child so that the child can keep his own body while away from your parents. And the children know the limitations a touch from someone else, and be alert to people who intend to bad. From testing the application visible changes the value of the knowledge of students about learning a very significant sex from 59% increase to 89% of these applications are to be tested to his elementary school class 4 Wonorejo I/312.

keywords: sex education, learning, games, kids, underwear rules.

Halaman Ini Segaja Di Kosongkan

TUGAS AKHIR
APLIKASI GAME INTERAKTIF PEMBELAJARAN
SEKS DENGAN METODE *UNDERWEAR RULES*



Oleh:

DIMAS ARUNG SAMUDRA

461304454

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2019

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TA	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL	xxi
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	1
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4. Batasan Masalah	2
2. STUDI PUSTAKA	3
2.1. Landasan Teori	3
2.1.1. Game	3
2.1.2. Game Interaktif.....	4
2.1.3. Pengertian Pembelajaran	4
2.1.3.1. Tujuan Pembelajaran.....	5
2.1.3.2. Bahan/Materi Pembelajaran	6
2.1.3.3. Komponen Pembelajaran	7
2.1.3.4. Metode Pembelajaran.....	7
2.1.3.5. Media Pembelajaran.....	9
2.1.4. Pendidikan Seks	9
2.1.5. Metode <i>Underwear Rules</i>	10
2.1.5.1. Cara Mengajarkan Program <i>Underwear Rules</i> Pada Anak	10
2.1.6. Construct 2	13
2.1.7. PhoneGap	16

2.1.7.1. Fitur – Fitur PhoneGap.....	17
2.1.8. Android.....	19
2.1.8.1. Arsitektur Android	21
2.2. Beberapa Penelitian Terdahulu	23
2.2.1. Penelitian Risty Justicia.....	23
2.2.2. Penelitian Sri Wahyuning Astuti	24
2.2.3. Penelitian Triyanna Widiyaningtyas, I Made Wiraman, dan Ega Gefrie Febriawan	25
3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	25
3.1. Analisis Sistem	25
3.2. Metode Analisis	25
3.2.1. Analisis Kekuatan (<i>Strength</i>).....	25
3.2.2. Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	26
3.2.3. Analisis Kesempatan (<i>Opportunity</i>)	26
3.2.4. Analisis Ancaman (<i>Threats</i>)	26
3.3. Analisis Kebutuhan Sistem.....	26
3.3.1. Kebutuhan Fungsional	26
3.3.2. Kebutuhan NonFungsional	27
3.3.2.1. Aspek Perangkat Keras	27
3.3.2.2. Aspek Perangkat Lunak	28
3.3.2.3. Aspek Sumber Daya Manusia.....	28
3.4. Analisis Kelayakan	29
3.4.1. Analisis Kelayakan Teknologi.....	29
3.4.2. Analisis Kelayakan Hukum	29
3.4.3. Analisis Kelayakan Operasional	30
3.5. Desain Sistem	30
3.5.1. <i>Usecase</i> Diagram	30
3.5.2. <i>Activity</i> Diagram	31
3.5.3. <i>Sequence</i> Diagram	35
3.5.4. <i>Class</i> Diagram.....	38
3.5.5. <i>User Interface</i>	40
4. PENGUJIAN DAN HASIL	49

4.1. Pengujian	49
4.1.1. Pengujian Sistem.....	49
4.1.2. Pengujian dengan Metode Angket (Kuesioner).....	57
4.1.2.1. Penyusunan Kuesioner.....	57
4.1.2.2. Pelaksanaan Penelitian.....	58
4.1.2.3. Hasil Penelitian	59
5. PENUTUPAN	65
5.1. Kesimpulan.....	65
5.2. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	69

Halaman Ini Segaja Di Kosongkan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga pembuatan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu proses pembuatan Tugas Akhir ini. Tanpa bantuan dari pihak-pihak tersebut, Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik.

Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada beberapa pihak berikut:

1. Bapak Dr. Mulyanto Nugroho, MM. CMA. CPAI selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Bapak Dr. Ir. Sajiyo, M.Kes., selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Bapak Geri Kusnanto, S.Kom., MM., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika,
4. Bapak Aidil Primasetya Armins.ST,.MT Selaku Dosen pembimbing dari Awal sampai Akhir pembuatan Sistem.
5. Bapak / Ibu Dosen Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, yang telah memberikan bekal ilmu kepada saya selama masa perkuliahan.
6. Bapak / Ibu pegawai Dinas Pemberdaya Perempuan, Perlindungan Anak, dan Kependudukan Prov. Jawa Timur
7. Kepala Sekolah SDN Wonorejo I/312 dan Guru Kelas 4A yang telah mengizinkan melakukan penelitian disekolahan.
8. Bapak, Ibu, Kakak, Keluarga, yang selalu mendoakan, memotivasi, memperhatikan dan melengkapi segala keperluan saya hingga terselesaikannya Tugas Akhir.
9. Untuk Konco Kentel Lutfi, Sita, Desy, Fajar, Rihvan, Laxmi, Bkti, Eko, Sisen Yang telah memberikan semangat dan bantuan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
10. Untuk sahabat – sahabatku Gesang, Linda, Sari, Devi, Emy, Sinyo, Mas Dwi yang telah selalu mendoakan, selalu memberikan semangat, dan memenuhi keperluan penelitian ini.

Saya menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mohon maaf jika terdapat kesalahan baik yang disengaja maupun tidak disengaja dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Selain itu saya juga memohon kritik dan saran dari semua pihak demi penyempurnaan Tugas Akhir ini di masa mendatang. Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi *Civitas Akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya* dan bagi para pembaca pada umumnya.

Surabaya, 19 Desember 2019

Dimas Arung Samudra

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : Dimas Arung Samudra
NBI : 461304454
Prodi : S-1 Informatika
Fakultas : Teknik
Judul : APLIKASI GAME INTERAKTIF PEMBELAJARAN
SEKS DENGAN METODE *UNDERWEAR RULES*

Mengetahui / Menyetujui

Dosen Pembimbing

Aidil Primasetya Armin, S.ST., MT
NPP. 204.60160.700

**Dekan Fakultas Teknik
Universitas 17 Agustus
Surabaya**

**Ketua Program Studi
Teknik Informatika
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya**

Dr.Ir. Sajiyo, M.Kes
NPP. 20410.90.0187

Gerik Kusnanto, S.Kom., MM
NPP. 20460.94.0401

Halaman Ini Segaja Di Kosongkan

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN

PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Dimas Arung Samudra

NBI : 461304454

Fakultas/Program Studi : Teknik/Informatika

Judul Tugas Akhir : Aplikasi Game Interaktif Pembelajaran Seks Dengan
Metode *Underwear Rules*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar Sarjana Teknik di lingkungan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.
2. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non – material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis tugas akhir saya secara orisinil dan otentik.
3. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan hak atas Tugas Akhir ini kepada Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya untuk menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

4. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak maupun demi menegakan integritas akademik di institusi ini dan bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan kenyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Surabaya, 18 Juli 2019

Dimas Arung Samudra
461304454