

## AWASI ANAK DALAM PEMAKAIAN GADGET UNTUK CEGAH GAGAL SEKOLAH

Kristian Telaumbanua<sup>1)</sup>, Florida Damanik, ST, MM<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup>Program Studi Teknik Informatika STMIK Mikroskil Medan  
Jl. Thamrin No. 140 Medan 20123 Medan Telp (061)-8476769  
*e-mail* : kristian@mikroskil.ac.id, florida@mikroskil.ac.id

### Abstrak

Dewasa ini anak dan remaja dan orang tua sangatlah tergantung pada gadget, setiap aktivitas baik mencari informasi, media sosial, menonton video (Youtube) dapat dilakukan di gadget ini, sehingga banyak anak-anak saat ini memiliki ketergantungan pada gadgetnya, yang dapat membuat si anak lupa belajar dan mengganggu aktivitas sekolah. Untuk itu dikembangkan sebuah aplikasi android yang dapat mengawasi kegiatan si anak dalam menggunakan gadgetnya serta memonitoring dimana posisi anaknya berada. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan Waterfal dalam mengembangkan aplikasinya. Hasil dari penelitian ini disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat mengawasi kegiatan si anak dalam menggunakan gadgetnya serta memantau dimana posisi si anak berada.

**Kata Kunci:** Application, Android, Pengembangan Sistem, Waterfal

### 1. PENDAHULUAN

Dewasa ini anak dan remaja sangatlah bergantung pada gadget, mereka melakukan berbagai aktivitas di gadget mereka seperti mencari informasi, bersosial media, bermain game atau menonton video. Menurut survei yang dilakukan oleh The Asian Parent Insight bersama Samsung Kidstime pada tahun 2014 di wilayah Asia Tenggara termasuk Indonesia terdapat 98% dari responden menyatakan bahwa anak mereka telah menggunakan smartphone. Sejalan dengan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016 terdapat 768 ribu anak usia 10-14 tahun sudah mengakses internet. Hal ini membuktikan bahwa tingkat penggunaan gadget pada anak sudah sangat tinggi. Tingkat penggunaan yang tinggi ini juga dibarengi dengan pola penggunaan yang tidak sehat.

Anak dan remaja dapat menghabiskan seharian waktu mereka hanya untuk menatap layar gadget. Akan banyak dampak negatif yang akan timbul dari pola penggunaan seperti ini, dan akan mempengaruhi kehidupan mereka dalam berbagai aspek seperti kesehatan, psikologi, kemampuan belajar, kemampuan sosialisasi, dan yang sebagainya. Untuk itu peran orangtua sangatlah dibutuhkan dalam penggunaan gadget anak mereka. Ratih Zulhaqqi (2016) menegaskan bahwa orang tua semestinya tidak hanya memberi aturan saja, tetapi juga harus memantau anak-anak mereka dalam penggunaan gadget. Untuk itu, orang tua perlu me-review apa saja yang sudah dilakukan anak dengan gadgetnya. Namun tidak sedikit orangtua yang tidak mampu untuk melakukan hal

tersebut, bahkan untuk sekedar melihat anak mereka di siang hari saja mereka tidak bisa, karena disebabkan oleh kesibukan pekerjaan.

Melihat kondisi ini maka akan dikembangkan sebuah aplikasi android berbasis online yang dapat digunakan oleh orangtua untuk memantau dan mengawasi aplikasi apa saja yang telah diakses oleh anak mereka di gadgetnya. Aplikasi ini akan akan berfokus kepada penyediaan fitur bagi orangtua untuk dapat memaksimalkan mungkin memantau dan mengawasi penggunaan gadget anak mereka. Aplikasi ini akan dilengkapi fitur evaluasi dengan grafik, sehingga orangtua dapat dengan mudah untuk mengevaluasi penggunaan gadget anak mereka berdasarkan pengelompokan waktu secara harian, mingguan, atau bulanan

### 2. TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Aplikasi

Kata mobile mempunyai arti bergerak atau berpindah, sehingga aplikasi mobile adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di mobile device. Dengan menggunakan aplikasi mobile, dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, browsing dan lain sebagainya

#### 2.2 Android

Android adalah sistem operasi untuk handphone yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi. Android bersama Open Handset Alliance kemudian untuk mengembangkan Android di bentuklah Open

Handset Alliance, Konsorium dari 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak, dan telekomunikasi. Pada saat perilisan perdana kung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, Google merilis kode-kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi software dan standar terbuka perangkat seluler pemantauan dan pengawasan.

### 3. METODOLOGI PENGEMBANGAN SISTEM

#### 3.1 Analisis Kebutuhan

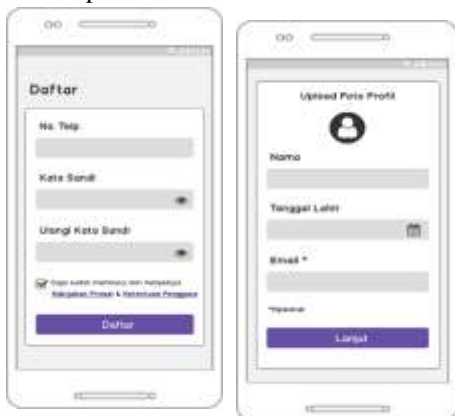
Dalam Pengembangan Aplikasi berbasis android mengacu pada Metodologi Pengembangan Sistem Waterfal dengan Analisis Kebutuhan sistemnya dapat dilihat pada Gambar 1. Analisis Kebutuhan Sistem menggunakan Usecase Diagram



Gambar 1. Usecase Diagram Aplikasi

#### 3.2 Perancangan Sistem

Perancangan Masukan dan Keluaran aplikasi dapat diuraikan pada halaman berikut ini.



Gambar 2. Fitur Daftar    Gambar. 3 Fitur Profil

Halaman ini digunakan untuk fitur Register atau Daftar untuk untuk dapat hak akses dan juga halaman Profil.



Gambar 4. Halaman User

Halaman rancangan ini muncul ketika kita sudah mendaftar sudah login, dan juga menjadi konektifitas dengan orangtua dan anak

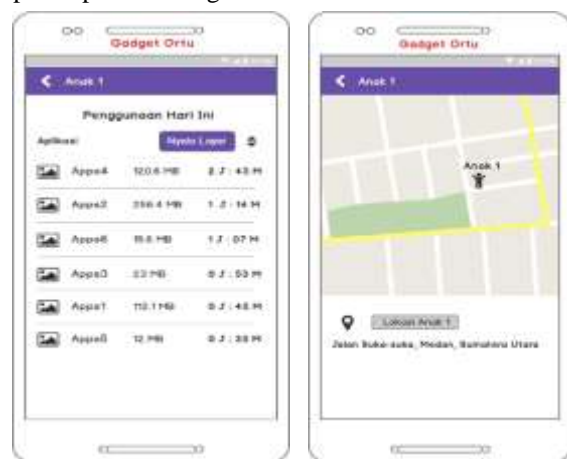


Gambar. 5 Halaman Orang Tua



Gambar. 6 Halaman Anak

Tampilan fitur penggunaan gadget harian anak pada aplikasi orangtua



Gambar 7. Informasi pemakaian    Gambar 8. Lokasi anak

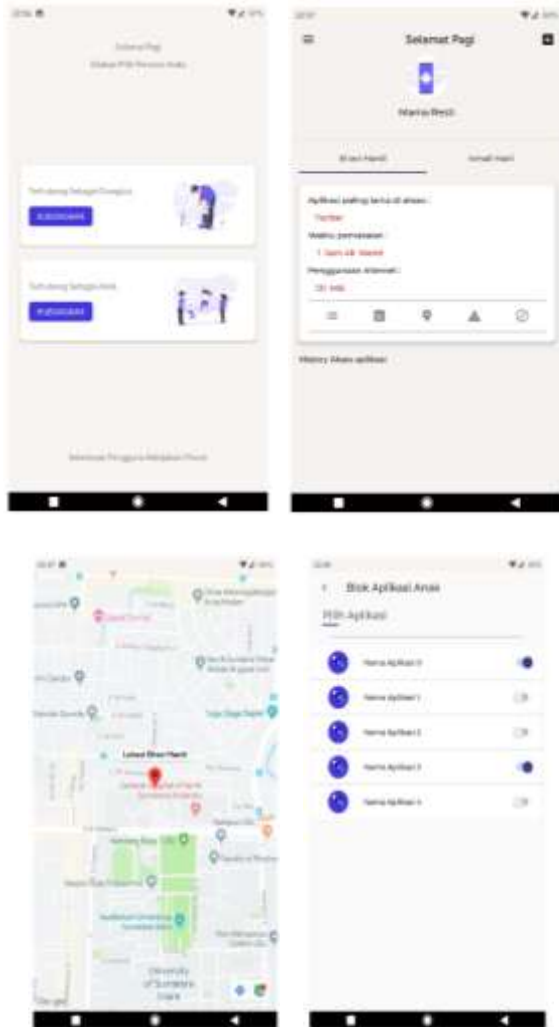
### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dari kegiatan ini adalah Aplikasi android berbasis online dengan fitur-fitur sebagai berikut :

- Orang tua dapat memantau durasi penggunaan aplikasi yang terinstal pada gadget anak

- Orang tua dapat menambah account anak yang akan dipantau
- Orang tua dapat memantau lokasi anak terkini serta mengirimkan notifikasi kepada anak
- Orangtua dapat melakukan pemblokiran akses terhadap aplikasi tertentu pada gadget anak.

Beberapa screenshot dari aplikasi yang telah dikembangkan :



Gambar 9. Tampilan Fitur Lacak Lokasi Anak pada aplikasi orangtua

## 5. KESIMPULAN

Aplikasi Android berbasis online ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Aplikasi ini dapat mengawasi aktifitas anak dalam pemakaian gadgetnya
- Aplikasi ini bisa menjegah anak untuk tidak bermain gadget.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dobby A**, 2013 Android Studio unveiled at Google I/O keynote, tersedia pada [http://www.androidcentral.com/android-studio-unveiled-google I/O-keynote](http://www.androidcentral.com/android-studio-unveiled-google-I/O-keynote) tgl akses 1 May 2019
- Honing Zach**, 2013 Google Intros Android Studio an IDE For Bilding apps, tersedia pada : <http://www.engadget.com/2013/05/15/google-android-studio>, tgl akses 1 may 2019
- Nofianti R**, 2014, Pengaruh Treat emotion konsumen dan Brand Trus, Jurnal Economia, Vol 10, no 2
- Protalinski, E**, Googel Realeases Android 1.0, the first stable version of its IDE.

