

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sosial masyarakat pada saat ini mengalami perkembangan dan perubahan yang sangat pesat. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan teknologi yang dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari baik itu dari segi teknologi informasi maupun dari segi industri. Dengan berkembangnya teknologi saat ini tidak dapat dipungkiri khususnya di bidang Teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology*) semakin berkembang termasuk teknologi komunikasi jaringan *wireless* yang menyebabkan evolusi perangkat telepon/ponsel menjadi perangkat mobile canggih yang memberikan perkembangan aplikasi yang bisa berjalan dalam ponsel yang berbasis sistem operasi android, windows Phone ataupun Ios. Pertumbuhan hardware dan software pada perangkat telepon, menjadikan berbagai platform sistem operasi telah berevolusi yang memungkinkan pengembang untuk mengambil keuntungan dari sumber daya ponsel untuk membuat aplikasi dengan berbagai fitur yang menyediakan user interface yang menarik dan fungsionalitas. Tren teknologi pada ponsel memungkinkan munculnya ide-ide kreatif dan inovatif aplikasi tersedia secara luas dan terjangkau, dari mulai *game*, multimedia serta *social network*.

Penggunaan media sosial yang saat ini sudah dipenuhi dengan fitur-fitur menarik seperti Live Streaming, status berbasis foto dan video membuat orang-orang semakin menggandrungi penggunaan media sosial dalam kehidupan sehari-harinya untuk memposting rutinitas hidup, liburan serta membagikan informasi. Sama halnya dengan perkembangan game saat ini yang sudah banyak berbasis

online sehingga dapat terintegrasi satu pemain dengan pemain lainnya bukan hanya dalam zonasi wilayah satu Negara tetapi terintegrasi oleh pemain dari berbagai belahan dunia dan dapat di main ka secara berkelompok, tentu membuat permainan semakin seru dan kalangan pemainnya pun dari anak anak hingga orang dewasa.

Penggunaan *smartphone* yang semakin tidak bisa lepas dari kehidupan sehari hari terutama pada anak anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar dapat berdampak buruk, karena pada dasarnya anak-anak memiliki sifat rasa ingin tahu yang sangat besar sehingga dapat terobsesi dengan hal yang menarik dan dapat berpengaruh pada kualitas belajarnya, Untuk anak-anak usia dini yang masih sekolah lebih sering menggunakan aplikasi game, youtube dan media sosial dalam aktifitas menggunakan *smartphone*, Melihat fenomena ini peranan orang tua dalam melakukan pengawasan kepada anak sangatlah penting karena jika sang anak tidak di kontrol dalam mengakses *smartphone* anak-anak menjadikan sangat rawan terhadap penyerapan segala konten dan informasi negatif (Hermawan, 2019).

Menurut (Hudaya & , 2015) Dari hasil penelitiannya pada pengaruh Adiktif *game online* terhadap prestasi siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi menunjukkan uji koefisien determinan diperoleh sebesar 69,5%, hal ini menunjukkan bahwa adiktif game online (Variabel X) secara tidak langsung memberikan kontribusi negatif terhadap prestasi belajar akuntansi (Variabel Y) sebesar 69,5 % dan sisanya 30,5 % ditentukan oleh variabel lain. Dari hasil penelitian ini dapat di simpulkan bahwasannya game online atau penggunaan *smartphone* secara berlebihan sangat mempengaruhi pada nilai akademik siswa. Dari hasil pengujian ini kita sendiri dapat menyimpulkan bahwa anak remajapun dapat terkena dampak negatif dari

penggunaan *smartphone* yang pada umumnya lebih bisa menontrol diri di bandingkan dengan anak-anak usia dini.

Pada pertengahan tahun 2020 Dunia mengalami musibah yang sangat serius yaitu munculnya pandemi Virus Covid-19, yang berdampak pada banyak sektor dan mobilitas kehidupan sehari-hari, mengerucut pada sektor pendidikan yang membuat habit belajar menjadi berubah, dimana proses belajar mengajar tidak lagi dilakukan di sekolah, melainkan dilakukan dari rumah dengan metode Dalam jaringan atau sering disebut dengan “Daring” yang cara pelaksanaannya memanfaatkan kemajuan teknologi informasi. Dalam hal ini tanpa disadari anak – anak pun mulai mengenal *Gadget* karena menjadi sarana yang digunakan sehari-hari dalam proses belajarnya, lambat laun menjadi habit dan membuat anak – anak menjadi mahir dalam penggunaannya karena *smartphone* umumnya mudah dipahami dan memberikan *interface* yang menarik untuk penggunaan. Dari hal inilah salah satunya yang dapat memicu anak – anak menjadi kecanduan menggunakan *smartphone* bila tidak diawasi dengan bijak penggunaannya oleh orang tuanya.

Pada penelitian ini dibutuhkan aplikasi atau fitur yang dapat mengurangi penggunaan *Smartphone* dengan cara menentukan waktu tertentu untuk dapat mengakses aplikasi pada *smartphone*. Fitur tersebut juga didukung dengan fitur lain yaitu mengunci aplikasi. Untuk membuka kunci aplikasi ini maka pengguna harus menjawab pertanyaan yang sudah disediakan sebelum bisa mengakses aplikasi yang ingin digunakan misalnya game. Fitur ini sifatnya memaksa pengguna untuk belajar sebelum bermain game pada *smartphone*, fitur ini akan bekerja apabila pengguna ingin mengakses game tersebut di luar waktu yang sudah ditentukan. Yang dimaksud dengan waktu yang telah ditentukan adalah waktu

dimana pengguna dapat mengakses aplikasi pada jam yang sudah di tentukan jadwal penggunaannya, dengan di harapkan pengguna dapat mengurangi penggunaan *smartphone* secara berlebihan.

Selanjutnya fitur *reminder* yang berfungsi sebagai pendukung untuk aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar contohnya seperti RUANG GURU untuk mengingatkan anak belajar. Fitur ini akan sangat membantu para orangtua khususnya seorang ibu yang mobilitas keseharian tidak hanya sebagai ibu rumah tangga dirumahnya, tidak jarang orangtua juga lupa mengingatkan anaknya untuk belajar karena orangtua sudah fokus dengan pekerjaannya sendiri, dengan adanya Dibangunnya Aplikasi *Parental Control* ini diharapkan mampu membantu para orangtua untuk dapat memberikan wewenang kepada anak untuk menggunakan *smartphone* dengan bijak, terjadwal, dan tetap dalam pengawasan orangtua.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas,maka dapat di Tarik suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membatasi penggunaan aplikasi aplikasi pada *smartphone*?
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi yang dapat membatasi penggunaan aplikasi aplikasi pada *smartphone* ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun masalah dari penelitian yang ingin dikembangkan oleh penulis dibatasi pada ruang lingkup sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya berjalan di *smartphone* sistem oprasi berbasis android
2. Aplikasi ini hanya berfungsi sebagai pembatas waktu penggunaan aplikasi pada *smartphone* android
3. Aplikasi ini di tujukan pada anak sekolah dasar atau umur 8 -12 Tahun
4. Tidak membahas secara mendalam keamanan dari aplikasi yang akan di bangun

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai pembatas penggunaan aplikasi aplikasi pada *smartphone* android dengan durasi waktu tertentu.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah Aplikasi ini diharapkan dapat mengurangi penggunaan *smartphone* dengan cara membatasi penggunaanya dalam waktu tertentu pada anak anak.

1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian ini dilakukan atas ide dan pemikiran dari peneliti sendiri atas masukan yang berasal dari berbagai pihak guna membantu penelitian yang dimaksud. Sepanjang yang telah ditelusuri dan diketahui dilingkungan perguruan tinggi, penelitian tentang RANCANG BANGUN PARENTAL CONTROL

BERBASIS ANDROID, belum pernah diteliti sebelumnya di UNIVERSITAS
TEKNOKRAT INDONESIA.