

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Pada penelitian pertama yang dilakukan oleh Sri Tirtayanti, dkk., berjudul Edukasi Pendidikan Seks Dengan Media video Animasi Untuk Pencegahan *Sexual Abuse* Pada Anak Usia Sekolah. Pada penelitian ini penulis Menggunakan metode video animasi sedangkan metode dalam penelitian ini adalah metode *agile*. Pada penelitian ini memiliki permasalahan mengenai kurangnya pemahaman anak tentang pelecehan seksual dan bahaya yang ada di sekitar anak yang membuat anak hanya diam ketika anak dilecehkan, sedangkan permasalahan pada penelitian ini yaitu belum adanya media pembelajaran pendidikan seksual yang berisikan *gamification* berbasis *website*. Solusi yang dapat dilakukan dari permasalahan yang didapat adalah dengan melakukan pendidikan kesehatan menggunakan media audio visual untuk mencegah tindakan kekerasan seksual pada anak usia sekolah [10].

Pada penelitian kedua oleh Muhammad Fadil Hasan, dkk., berjudul Pengembangan *Game* Pembelajaran Pencegahan Kekerasan Seksual di Lingkungan Kampus. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*, Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *agile*. Penelitian ini memiliki permasalahan dikalangan masyarakat seks adalah hal yang tabu untuk dibicarakan apalagi dilakukan, sedangkan permasalahan pada penelitian ini yaitu belum adanya media pembelajaran pendidikan seksual yang berisikan *gamification* berbasis *website*. Padahal pendidikan seks berpengaruh dalam memasuki masa remaja. Solusi yang diberikan pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis digital menggunakan *adobe animator* [11].

Pada penelitian ketiga oleh Rizki Aditya Putra, dkk., berjudul Efektivitas Penggunaan *Website* GEKA.id dalam Peningkatan Pengetahuan tentang Pencegahan Seks Bebas Bagi Remaja pada “PIK-R *Klorofil*” di Kabupaten

Kampar. Metode yang digunakan adalah metode penelitian evaluatif, tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis tingkat keefektifan pengguna *website* GEKA.id. Hasil capaian dari program GEKA.id adalah terbangunnya *website* dengan berbagai fitur, yang dilengkapi dengan buku pedoman penggunaan *website* dan program edukasi [12].

Pada penelitian keempat oleh Hanifah Triari Husna, dkk., berjudul Perancangan dan Implementasi Desain *User Interface* dan *User Experience* Pada Aplikasi Pendidikan Seks Untuk Anak Usia 6 – 12 Tahun. Pada penelitian ini menggunakan metode *User Experience Design Process*, sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode agile. Penelitian ini memiliki permasalahan yaitu bagaimana merancang desain *ui/ux* untuk aplikasi pendidikan seks untuk anak usia 6-12 tahun, sedangkan permasalahan pada penelitian ini yaitu belum adanya media pembelajaran pendidikan seksual yang berisikan *gamification* berbasis *website*. Solusi yang diberikan pada permasalahan ini adalah merancang *user interface* pada aplikasi pendidikan seks yang tepat untuk anak usia 6-12 tahun dan merancang *user experience* yang mudah dipahami anak usia 6-12 tahun [13].

Pada penelitian kelima oleh Siti Aviva Purwati, dkk., berjudul Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Android* Dalam Menstimulasi Pemahaman Pendidikan Seks Anak Usia 4-5 Tahun. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*, sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *agile*. Pada penelitian ini memiliki permasalahan belum adanya edukasi mengenai bagaimana merawat diri, menjaga diri, anggota tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain serta cara merawat diri untuk menghindari. Solusi dari permasalahan tersebut adalah pengembangan *game* edukasi berbasis *android* mengenai pengenalan pendidikan seks pada anak usia dini [14].

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

No.	Nama Penulis	Judul	Tahun Terbit	Penerbit	Hasil	Perbandingan
1.	Sri Tirtayanti, Apriyani dan Fahmi Ristayani [10].	Edukasi Pendidikan Seks Dengan Media video Animasi Untuk Pencegahan <i>Sexual Abuse</i> Pada Anak Usia Sekolah	2022	Khidmah	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan dengan menggunakan video animasi berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang pencegahan kekerasan seksual pada anak usia sekolah, yang dapat dilihat dari peningkatan pengetahuan anak sebelum dan sesudah	Pada penelitian ini media yang digunakan menggunakan video animasi sedangkan penelitian selanjutnya akan menggunakan media <i>website</i> .

No.	Nama Penulis	Judul	Tahun Terbit	Penerbit	Hasil	Perbandingan
					diberikan Pendidikan kesehatan.	
2.	Muhammad Fadil Hasan, dkk [11].	Pengembangan <i>Game</i> Pembelajaran Pencegahan Kekerasan Seksual di Lingkungan Kampus	2022	Jurnal Universitas Nurul Jadid	Pada penelitian ini mendapatkan hasil aplikasi <i>Game</i> Edukasi Seks dapat meningkatkan pengetahuan pendidikan seks dikalangan mahasiswa.	Pada penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development (R&D)</i> , sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan menggunakan metode <i>agile</i> .
3.	Rizki Aditya Putra ,dkk [12].	Efektivitas Penggunaan <i>Website</i> Geka.id dalam Peningkatan Pengetahuan tentang Pencegahan Seks Bebas Bagi Remaja pada	2022	Jurnal Institut Pertanian Bogor	Hasil yang dicapai pada penelitian ini adalah tebentuknya <i>website</i> dengan berbagai fitur yang dilengkapi dengan buku pedoman	Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Metode Evaluatif. sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan

No.	Nama Penulis	Judul	Tahun Terbit	Penerbit	Hasil	Perbandingan
		“PIK-R <i>Klorofil</i> ” di Kabupaten Kampar			penggunaan <i>website</i> dan program edukasi.	menggunakan metode <i>agile</i> .
4.	Hanifah Triari Husna, Fitri Susanti, dan Agus Pratondo [13].	Perancangan dan Implementasi Desain <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> Pada Aplikasi Pendidikan Seks Untuk Anak Usia 6 – 12 Tahun	2022	<i>eProceedings of Applied Science</i>	Hasil dari penelitian ini diuji dengan menggunakan metode <i>User Acceptance Test</i> (UAT) yang dilakukan oleh 33 responden yaitu orang tua. Hasil dari pengujian memiliki persentase 89,98% dan pengujian dengan metode AHP (<i>Analitycal Hierarchy Process</i>) yaitu pembobotan dengan 5 Variable yaitu <i>balance</i> ,	Pada penelitian ini menggunakan metode <i>User Acceptance Test</i> (UAT) dan pada penelitian ini hanya sampai sebatas <i>wireframe</i> . Pada penelitian selanjutnya media yang akan digunakan yaitu <i>website</i> dan metode yang digunakan adalah <i>agile</i> .

No.	Nama Penulis	Judul	Tahun Terbit	Penerbit	Hasil	Perbandingan
					<i>unity, rhythm, emphasis</i> dan <i>proportion</i> mendapatkan hasil akhir penilaian sebesar 88,67% atau 4,43 (dalam skala 5).	
5.	Siti Aviva Purwati dan Mallevi Agustin Ningrum, S.Pd, M.Pd [14].	Pengembangan <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Android</i> Dalam Menstimulasi Pemahaman Pendidikan Seks Anak Usia 4-5 Tahun	2022	Jurnal PAUD Teratai	Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa <i>game</i> edukasi ini sangat menarik dan mengedukasi anak ketika belajar. Hasil itu didapatkan dari survei yang dilakukan dan mendapatkan persentase 88.04%.	Pada penelitian ini menggunakan metode R&D (<i>Research and development</i>). Kemudian hasil dari penelitian ini berupa aplikasi berbasis <i>android</i> . Pada penelitian selanjutnya menggunakan metode <i>agile</i> dan media yang

No.	Nama Penulis	Judul	Tahun Terbit	Penerbit	Hasil	Perbandingan
						akan digunakan adalah media <i>website</i> .

2.2. Dasar Teori

2.2.1. Website

Website adalah kumpulan informasi yang saling terhubung satu sama lain yang dapat digunakan oleh perorangan, kelompok ataupun organisasi. *Website* yang baik menampilkan visual yang menarik dan berfungsi sesuai kebutuhan [15]. *Website* adalah aplikasi yang berisi dokumen multimedia (termasuk teks, gambar, animasi, audio dan video) yang menggunakan protokol HTTP, dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser* [16].

2.2.2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat memudahkan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk memperjelas pesan dan tujuan yang disampaikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien [17]. Media pembelajaran juga dapat membantu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih tidak monoton, suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Selain itu dengan adanya media pembelajaran kita dapat mengakses dimanapun dan kapanpun [18].

2.2.3. Pendidikan Seksual

Pendidikan seks adalah program pendidikan yang dilakukan sepanjang hidup untuk mencari informasi, membentuk sikap dan mempromosikan keyakinan dan nilai-nilai tentang masalah-masalah penting seperti identitas diri, hubungan dan keintiman [19]. Dalam pendidikan seks anak usia dini lebih ditekankan pada pemberian pemahaman kepada anak tentang kondisi tubuhnya, pemahaman tentang lawan jenis, dan pemahaman tentang cara menghindari pelecehan seksual. Tujuan pendidikan seks adalah agar anak mulai mengenal diri dan identitas keluarganya, mengenal bagian-bagian tubuhnya dan mampu menyebutkan ciri-ciri fisiknya [20].

2.2.4. Gamification

Gamification adalah teknik yang memanfaatkan elemen dari video untuk membuat aktivitas dalam bidang tertentu menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan kreatif. Proses *Gamification* berarti mengubah

aktivitas *non-game* menjadi lebih mirip dengan *game* dengan menambahkan elemen-elemen *game*. Tujuan dari *Gamification* adalah untuk memanfaatkan potensi motivasi dari video *game* dalam lingkungan *non-game* [21].

2.2.5. Metode Agile

Metode *agile* adalah salah satu metode yang paling populer karena fleksibilitasnya dan menjadi salah satu pilihan untuk penelitian ini karena memungkinkan pengembang untuk kembali ke langkah sebelumnya ketika diperlukan perubahan [22]. Metode *Agile* adalah kumpulan nilai, prinsip, dan praktik untuk memodelkan *software* sehingga dapat diterapkan secara efektif ke proyek *software*. Ada beberapa fase dalam metode ini yaitu *requirements*, *design*, *development*, *testing*, *deployment* dan *review*. Berikut penjelasan mengenai tahapan *agile* [23].



Gambar 2.1 Metode *Agile* (Sumber : <https://harver.com/blog/agile-recruiting>)

1. *Requirements*

Fase pertama pada metode *agile* adalah *requirements*. Pada fase ini untuk membangun sebuah pondasi awal sebuah *website* dengan mengumpulkan data kebutuhan sistem dan kebutuhan pengguna yang nantinya sebagai dokumen referensi selama pembuatan *website* [24]. Teknik digunakan dalam pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, studi literatur dan observasi.

2. *Design*

Pada fase ini pengembang belajar dari fase sebelumnya, kemudian merancang sistem yang akan direalisasikan. Desain dilakukan mulai dari desain aliran sistem, desain sistem *database*, hingga desain tampilan UI [24].

3. *Development*

Development atau pengembangan adalah fase mengubah desain menjadi sistem yang kompleks dan dapat digunakan. Langkah ini juga merupakan implementasi dari desain sebelumnya yang telah dibuat untuk mendukung terbentuknya suatu sistem. Pada titik ini, sistem basis data dan antarmuka pengguna terbentuk dan dapat dihubungkan ke berbagai proses [25].

4. *Testing*

Tahap pengujian atau uji coba dilakukan setelah sistem dibangun dan sebelum dioperasikan oleh pengguna. Pada fase ini digunakan untuk mengevaluasi parameter atau kemampuan program atau sistem dan menentukan apakah memenuhi kebutuhan atau hasil yang diharapkan [25].

5. *Deployment*

Deploy dalam pemrograman, proses ini disebut sebagai *deployment*. *Deployment* adalah kegiatan yang tujuannya untuk menyebarkan aplikasi yang dibuat oleh *developer*. Metode penyebaran juga bervariasi tergantung pada jenis aplikasi. Salah satu pengaplikasian *deploy* menggunakan aplikasi web, yaitu *website* tersebut dihosting ke *server* [26].

6. *Review*

Tahap *review* adalah tahap yang dilakukan setelah mendapatkan hasil dari tahap sebelumnya kemudian melakukan pengecekan kembali berdasarkan jawaban yang diterima [27]. Pada fase ini berfungsi sebagai fase pembaharuan dan evaluasi sistem.

2.2.6. *Blackbox Testing*

Blackbox testing adalah teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsi-fungsi dari perangkat lunak yang dikembangkan. Pengujian *Blackbox* bertujuan untuk menemukan beberapa hal seperti, fungsional yang salah atau tidak ada, kesalahan basis data, kesalahan struktur data, kesalahan akses data, kesalahan antarmuka pengguna, kesalahan pengguna, kesalahan kinerja, serta kesalahan inisialisasi dan terminasi [28].





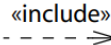
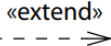
2.2.8. *Unified Modelling Language*

UML (*Unified Modeling Language*) merupakan salah satu metode pemodelan yang sering digunakan dalam proses pengembangan sistem aplikasi yang berorientasi objek. UML berfungsi untuk mengilustrasikan persyaratan, analisis, dan desain dari sistem aplikasi tersebut . Pada tahapan ini, peneliti telah menerapkan tiga tipe diagram UML yang berbeda untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu:

1. *Use Case Diagram*

Use case diagram adalah salah satu bagian dari UML yang berfungsi menggambarkan fungsionalitas sebuah sistem. *Use case* diagram terdiri dari beberapa simbol khusus dengan makna berbeda – beda [29], di antaranya sebagai berikut:




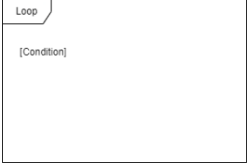

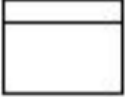
Tabel 2.2 Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Keterangan
 <i>Actor</i>	Mewakili manusia, sistem lain, maupun perangkat pada sebuah <i>use case diagram</i>
 <i>Use Case</i>	Abstraksi interaksi yang digunakan antara sistem dan aktor
 <i>Association</i>	Abstraksi penghubung aktor dengan <i>use case</i>
 <i>Generalization</i>	Abstraksi spesialisasi aktor dengan <i>use case</i>
 <i>Include</i>	Abstraksi suatu <i>use case</i> merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
 <i>Extend</i>	Abstraksi suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya, apabila memenuhi suatu kondisi

2. *Sequence diagram*

Diagram urutan atau *sequence diagram* merupakan teknik yang digunakan untuk memvisualisasikan dan mendukung perilaku tertentu dalam eksekusi [29]. Diagram urutan ini memiliki berbagai simbol khusus dengan makna yang berbeda-beda, diantaranya adalah:






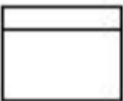
Tabel 2. 3 Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Keterangan
 <i>Activation Box</i>	Abstraksi waktu suatu objek dalam menyelesaikan tugas tertentu
 <i>Object</i>	Abstraksi sebuah objek pada suatu sistem
 <i>Lifelines</i>	Abstraksi sebuah proses yang berurutan
 <i>Loop Condition</i>	Abstraksi penggabungan dua atau lebih aktivitas menjadi satu
 <i>End Status</i>	Abstraksi status akhir pada sebuah sistem
 <i>Swimlane</i>	Abstraksi suatu alur bisnis dari awal hingga akhir beserta aktor terkait

3. Activity diagram

Diagram aktivitas atau *activity* diagram merupakan tipe diagram UML yang digunakan untuk menggambarkan berbagai proses yang berjalan dalam sebuah sistem, program, perangkat lunak, serta individu atau aktor yang terlibat dalam sistem tersebut [29]. Diagram aktivitas ini memiliki beragam simbol dengan fungsi yang berbeda-beda, sebagai berikut:

Tabel 2. 4 *Simbol Activity Diagram*

Nama Aplikasi	Kegunaan
 <i>Start Status</i>	Abstraksi status awal pada diagram <i>activity</i>
 <i>Activity</i>	Abstraksi aktivitas sistem pada diagram <i>activity</i>
 <i>Decision</i>	Perancangan <i>UI/UX</i>
 <i>Join</i>	Perancangan Code
 <i>End Status</i>	Alat pendukung penelitian dalam hal menemukan referensi, uji coba <i>website</i>
 <i>Swimlane</i>	Penyimpanan data pada server.