

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengertian *Sexs Education*

Pengetahuan (knowledge) adalah hasil tahu dari manusia, yang sekedar menjawab pertanyaan “*what*” misalnya apa air, apa manusia, apa alam, dan sebagainya. Pengetahuan hanya dapat menjawab pertanyaan apa sesuatu itu. Pengetahuan dibagi dalam 6 tingkat pengetahuan, yaitu : 1) Tahu (*know*), 2) Memahami (*comprehension*), 3) Aplikasi (*application*), 4) Analisa (*analysys*), 5) Sintesis (*synthesis*), 6) Evaluasi (*evaluation*).

Orang Tua adalah orang yang lebih tua atau orang yang dituakan, terdiri dari ayah dan ibu yang merupakan guru dan contoh utama untuk anak – anaknya karena orang tua yang menginterpretasikan tentang dunia dan masyarakat pada anak - anaknya.

Orang tua selalu menginginkan remajanya agar tumbuh menjadi seorang individu yang matang secara social. Dalam sebuah keluarga idealnya ada dua individu yang berperan yaitu pertama, seorang ibu yang masih bertanggung jawab terhadap perkembangan anak – anaknya. Kedua , peran seorang ayah yang bertanggung jawab memberikan bimbingan nilai – nilai moral sesuai ajaran agama, mendisiplinkan, mengendalikan, turut dalam mengasuh anak – anaknya dan memenuhi kebutuhan ekonomi keluarga. Peran ayah dan ibu merupakan satu kesatuan peran yang sangat penting dalam sebuah keluarga.

Remaja atau adolenscene berasal dari bahasa latin *adolescere* yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa” istilah ini mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Menurut Piaget secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa. Masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa. Masa remaja adalah usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang dewasa melainkan berada dalam tingkat yang sama, sekurang – kurangnya dalam masalah hak, integrasi dalam

masyarakat mempunyai banyak aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber [6].

B. Pengertian *Toxic Relationship*

Toxic relationship atau hubungan beracun adalah istilah untuk menggambarkan suatu hubungan tidak sehat yang dapat berdampak buruk bagi keadaan fisik maupun mental seseorang. Hubungan ini tidak hanya bisa terjadi pada sepasang kekasih, tapi juga dalam lingkungan [teman](#), *friendzone*, bahkan keluarga.

Dalam menjalani suatu hubungan, idealnya setiap individu akan saling menyayangi, mengasihi, dan memberikan rasa aman. Namun pada *toxic relationship*, salah satu pihak biasanya akan berupaya untuk mendominasi pihak lainnya, maupun memanipulasi pasangan (*gaslighting*) untuk mengontrolnya, maupun sekadar mempermainkan pasangannya (*breadcrumbing*). Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk mencapai hal ini adalah dengan melakukan *silent treatment* atau [diam saat marah](#).

Sayangnya, banyak orang yang tidak menyadari bahwa mereka sedang terjebak dalam *toxic relationship*. Namun, hubungan ini sering kali membuat salah satu pihak merasa tertekan. Inilah mengapa *toxic relationship* tidak boleh dibiarkan berlarut-larut.

Selain dapat menurunkan harga diri, kondisi ini bisa menyebabkan seseorang mengalami gangguan kesehatan mental, seperti [kecemasan](#), stres, [depresi](#). Ditambah lagi, beban mental ini bukannya tidak mungkin menyebabkan gangguan kesehatan fisik, misalnya [gangguan psikosomatik](#)[7].

C. Pengertian *User Interface* (UI)

User Interface adalah terjadinya dialog antara program dan pemakai, yang memungkinkan sistem pakar menerima instruksi dan informasi (input) dari pemakai, juga memberkan informasi (output) kepada pemakai.

Antarmuka yang efektif dan ramah pengguna (*user-friendly*) penting sekali terutama bagi pemakai yang tidak ahli dalam bidang yang diterapkan pada sistem pakar.

User Interface adalah bagian dari sebuah sistem informasi yang membutuhkan interaksi pengguna untuk membuat input dan output. Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan jika user interface adalah sebuah bagian yang membuat terjadinya dialog antara pemakai dengan program untuk membuat input yang dimasukkan oleh pelanggan menjadi output yang sesuai dikeluarkan oleh program itu sendiri [8].

A. Pengertian *User Experience* (UX)

User Experience (UX) atau pengalaman pengguna adalah tentang apa yang dirasakan seseorang ketika ia berinteraksi dengan sistem. Sistem yang dimaksud bisa jadi adalah sebuah website, software atau aplikasi dan program komputer lain yang dalam konteks modern umumnya dilambangkan dengan beberapa bentuk interaksi manusia-komputer / human-computer interaction (HCI) [8].

B. Pengertian *Prototype*

Dalam KBBI, prototype adalah tapilan asli yang menjadi acuan developer. Prototype berupa gambaran untuk pengguna terkait desain yang telah dibuat. Rancangan prototype berupa Wireframe high-fidelity dan low-fidelity. Prototype dibuat bertujuan untuk menguji kepada pengguna untuk mengetahui tingkat kemudahan dan kesulitan pengguna [9].

C. Pengertian *Aplikasi*

Aplikasi (lebih dikenal sebagai aplikasi) adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna. Ada jutaan aplikasi di App Store dan toko aplikasi Android, yang menawarkan layanan aplikasi. Aplikasi sendiri adalah dasar dari ekonomi seluler. Sejak kedatangan iPhone pada 2007 dan App Store

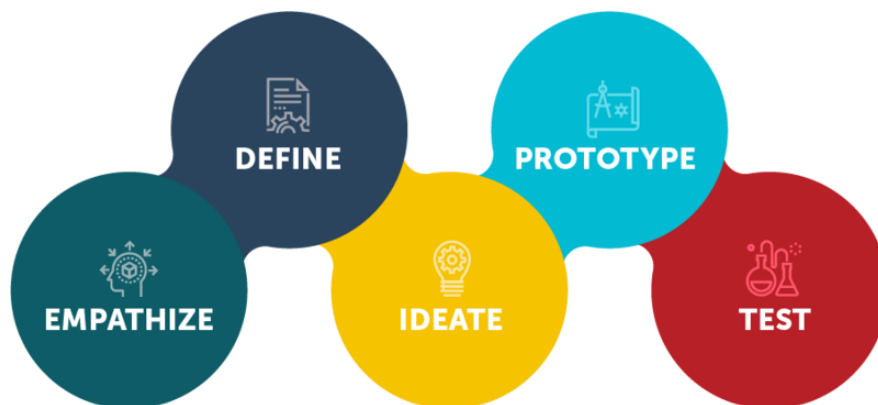
pada 2008, aplikasi telah menjadi cara utama pengguna memasuki revolusi ponsel cerdas atau smartphone [10].

D. Pengertian Figma

Figma adalah aplikasi desain UI dan UX berbasis browser dengan desain yang sangat baik, prototyping, dan alat pembuatan kode (code-generation). Saat ini Figma dapat dianggap sebagai alat pendukung para desainer untuk membuat tampilan UI/UX ataupun icon dan terdapat banyak fitur yang sangat mendukung kebutuhan pengguna dalam proses mendesain. Figma menyediakan semua alat yang dibutuhkan untuk fase desain termasuk alat vektor yang mampu membuat ilustrasi sepenuhnya, serta kemampuan prototyping dan pembuatan kode untuk hand-off. Figma memungkinkan kolaborasi langsung dan realtime serta segala perubahan akan langsung tersimpan otomatis karena sifatnya yang online. Figma juga memungkinkan penggunanya untuk membangun library komponen yang dapat digunakan kembali yang dapat diakses oleh seluruh tim. Untuk membuat prototype pengguna dapat membuat koneksi dan hotspot pada desain sehingga dapat mensimulasikan bagaimana flow pengguna pada desain tersebut. Untuk fase coding, Figma dapat menghasilkan kode SVG, CSS serta kode iOS dan Android [11].

E. Pengertian *Design Thinking*

Design Thinking adalah serangkaian proses kognitif, strategis, dan praktis dalam desain suatu produk digunakan untuk memecahkan masalah dan menciptakan solusi inovatif dan memahami pengguna dan kebutuhannya. Design Thinking adalah kunci dalam desain suatu produk. Jika seorang desainer produk tidak berorientasi pada design thinking, maka produk yang dihasilkan akan cenderung buruk [9]. Berikut merupakan metode *Design Thinking* dijelaskan pada Gambar 2.1



Gambar 2. 1 Metode Design Thinking

Design Thinking adalah kunci dalam desain suatu produk. Jika seorang desainer produk tidak berorientasi pada design thinking, maka produk yang dihasilkan akan cenderung buruk. Penerapan design thinking memiliki beberapa kegunaan, yaitu :

1. Memahami kebutuhan pengguna
2. Menghasilkan produk yang indah dipandang dan mudah digunakan
3. Menghasilkan produk yang dapat menjadi solusi permasalahan manusia.
4. Mengurangi resiko penolakan produk oleh pengguna

Design Thinking memiliki lima fase sebagai berikut :

1. Empathise: Fase pertama dari proses design thinking adalah memahami permasalahan yang ada. Cara memahami permasalahan bisa melalui observasi (mengamati secara langsung) atau melalui wawancara secara one-on-one dengan user untuk memahami kesan mereka terhadap suatu produk. Ada beberapa cara untuk berempati yaitu observasi, studi pada foto/video, mengamati jarak jauh, wawancara one-on-one dan diary studi.
2. Define: Fase ini juga disebut sebagai fase penyortiran data. Inti dari permasalahan dari fase sebelumnya yang berhasil dipetakan itu disebut

pernyataan masalah (problem statement). Pada fase ini menghasilkan user persona, dan user journey maps. Setelah memperoleh data mengenai kesan dan kebutuhan user melalui observasi maupun wawancara, selanjutnya seorang desainer UI/UX melakukan proses define (memilah data dapat dipetakan inti permasalahan). Pemetaan inti permasalahan harus dilakukan dari sudut pandang user. Misal, memetakan inti permasalahan dengan kalimat “orang dewasa di kota A perlu trotoar yang lebar agar nyaman dipakai untuk jogging”. Alih-alih menggunakan kalimat “kita perlu membuat trotoar yang lebar”.

3. Ideate: Setelah masalah dipetakan dalam fase define, selanjutnya desainer UI/UX melakukan brainstorming, mindmapping, dan ideasi untuk menciptakan suatu produk yang mampu menjawab permasalahan user. Fase brainstorming ini disebut ideate. Pada fase ini, seorang desainer UI/UX dituntut untuk berpikir out of the box, kreatif, dan inovatif. Fase ini menghasilkan Information Architecture, flowchart, wireframe dan wireflows.
4. Prototype: Setelah brainstorming dan ideasi selesai, selanjutnya produk mulai dirancang dalam fase prototype. Desainer UI/UX dan tim produksi bekerja sama untuk merancang produk sesuai hasil ideasi.
5. Test: Setelah produk selesai, selanjutnya akan diuji kelayakannya di internal tim atau pada tim lain. Proses pengujian ini disebut fase testing. Tujuannya, untuk mengetahui kelayakan dan kegunaan produk sebelum disebarluaskan pada user.