

ABSTRAK

Usia remaja merupakan usia dimana harus adanya pengawasan orang tua yang sangat ketat karena usia remaja adalah usia untuk menata jati diri ke tahap masa dewasa. Peran orang tua dalam mengawasi pola hidup dan pergaulan sangat dibutuhkan bukan karena dianggap orang tua yang *overprotektif*. Sudah banyak kasus yang terjadi di masyarakat banyaknya tindak kekerasan seksual dikarenakan masih minimnya pendidikan sex kepada remaja. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Durex Indonesia tentang kesehatan reproduksi dan seksual menunjukkan 84% remaja di Indonesia belum mendapatkan edukasi sex. Oleh karena itu dalam membuat sebuah platform edukasi mengenai sex untuk anak remaja dalam berpacaran seharusnya mempunyai hubungan yang sehat dan tidak cenderung toxic relationship. Peneliti sudah memperoleh data dari competitor sebanyak angka <25 hasilnya menunjukkan bahwa remaja Indonesia sudah berpacaran. Remaja bersia 13tahun keatas sudah melakukan seks bebas karena kurangnya edukasi mengenai seks. Setelah melakukan riset penelitian ini membuat rancangan UI/UX aplikasi sexion yang didalamnya terdapat 3 fitur penunjang utama, yang pertama berisikan edukasi video, artikel, yang kedua yaitu *course* + mentor professional (psikolog) dan yang ketiga yaitu ruang bercerita. User atau pengguna yaitu remaja dapat bercerita masalahnya didalam rancangan aplikasi Sexion. Dengan menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*. Hasil akhir yang diperoleh menunjukkan bahwa penyebaran kuersioner yang dilakukan dengan menggunakan prototype yang sudah disebarakan menghasilkan perolehan data *click-action* yang *Accecent* (Grade A) bahwa aplikasi ini mampu dikembangkan dan dijadikan aplikasi untuk pembelajaran Edukasi Seks.

Kata kunci: *Toxic Relationship*, *Design Thnking*, Edukasi, Prototype