

## PERANCANGAN APLIKASI PARENTING PENGUATAN PERILAKU POSITIF ANAK OLEH ORANG TUA BERBASIS ANDROID

Elly Mufida<sup>1</sup>, Martini<sup>2</sup>, Ady Hermawan<sup>3</sup>  
AMIK BSI Jakarta<sup>1,2</sup>, STMIK Nusa Mandiri Jakarta<sup>3</sup>  
[elly.elm@bsi.ac.id](mailto:elly.elm@bsi.ac.id), [martini@bsi.ac.id](mailto:martini@bsi.ac.id), [ady.hermawan31@gmail.com](mailto:ady.hermawan31@gmail.com)

---

### ABSTRAK

Saat ini banyak orang tua memberikan fasilitas *smartphone* pada anaknya dengan alasan agar komunikasi antara mereka tetap terjaga, terutama bagi orang tua yang sibuk dengan karirnya. Namun sayangnya, kecenderungan anak-anak untuk memilih bermalas-malasan dengan *smartphone* yang dimiliki dibandingkan dengan melaksanakan kewajiban mereka. Sehingga *smartphone* yang harusnya memberikan manfaat positif justru menjadikan perilaku anak cenderung mengarah ke hal yang negatif. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi *mobile* untuk orang tua dan anak yang dapat membantu mengurangi perilaku negatif anak menjadi ke arah yang lebih positif. Metode *waterfall* digunakan untuk pembangun aplikasi ini. Sedangkan untuk pembuatan aplikasi ini, penulis memilih *Android Studio* sebagai *Integrated Development Environment (IDE)* untuk pengembangan aplikasi. Aplikasi *Parenting* berbasis *Android* ini dapat membantu orang tua dalam pembentukan perilaku positif anak disamping kesibukannya. Pada aplikasi ini, orang tua dapat memberikan daftar tugas yang harus diselesaikan oleh anak dengan rentang waktu tertentu. Pada login anak, anak dapat memberikan status tugas yang telah diberikannya. Jika anak telah menyelesaikan tugasnya, orang tua dapat memeriksa dan memberikan skor tugas tersebut, dimana skor tersebut akan terakumulasi. Pada posisi skor tertentu, orang tua dapat memberikan reward kepada anaknya.

**Kata Kunci:** Parenting, Perilaku Positif Anak, Aplikasi Mobile, Waterfall

### I. PENDAHULUAN

*Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (*Iptek*) pada zaman sekarang. Tentunya berkembangnya *Iptek* ini sangat mempengaruhi sendi kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget* salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial. Tidak dapat dipungkiri, *gadget* sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. *Smartphone*, *notebook*, *tablet* dan aneka ragam bentuk *gadget* dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukan menjadi hal yang mewah, karena sebagian dari anak-anak sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh *gadget* dari orang

tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak [1].

Pola pengasuhan anak erat kaitannya dengan kemampuan suatu keluarga atau komunitas dalam hal memberikan perhatian, waktu, dan dukungan untuk memenuhi kebutuhan fisik, mental, dan sosial anak-anak yang sedang dalam masa pertumbuhan. Orang tua yang berperan dalam melakukan pengasuhan pada kasus ini terdiri dari beberapa definisi yaitu ibu, ayah, atau seseorang yang berkewajiban membimbing atau melindungi. Orang tua merupakan seseorang yang mendampingi dan membimbing anak dalam beberapa tahap pertumbuhan, yaitu mulai dari merawat, melindungi, mendidik, mengarahkan dalam kehidupan baru anak dalam setiap tahapan perkembangannya untuk masa berikutnya. Bila pola pengasuhan anak tidak tepat, maka hal itu akan berdampak pada pola perilaku anak. Apalagi jika anak meniru perilaku orang-orang di luar rumah yang cenderung negatif [2].

Perkembangan teknologi komunikasi dewasa ini membawa banyak perubahan sosial. Tidak hanya perubahan pola pikir

dalam menyikapi sesuatu, namun juga berdampak pada perubahan perilaku secara sosial. Perubahan yang terjadi ternyata tidak selamanya positif karena di sisi lain juga membawa efek negatif kepada penggunanya. Kondisi ini terutama terjadi untuk anak-anak dan remaja yang kurang mampu memfilter dampak negatif penggunaan media komunikasi terbaru dibandingkan dengan segala kemudahan akses informasi yang dapat mereka serap dan manfaatkan. Perkembangan teknologi saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, salah satunya di tandai dengan semakin banyaknya fungsi pada perangkat mobile komunikasi, seperti *smartphone*. Alat komunikasi ini telah banyak di pergunakan di berbagai daerah di Indonesia baik di daerah perkotaan maupun di daerah pedesaan [3].

Perilaku adalah respon individu terhadap suatu *stimulus* atau suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan, baik disadari maupun tidak. Perilaku merupakan kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi. Sering tidak disadari bahwa interaksi tersebut amat kompleks sehingga kadang-kadang tidak sempat memikirkan penyebab anak menerapkan perilaku tertentu [4].

Kemajuan teknologi komunikasi telah mempengaruhi banyak pandangan orang terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan dalam menjadi orang tua. Dahulu, orang tua masih membiarkan anaknya untuk bermain di luar rumah dengan permainan tradisional bersama anak-anak lainnya. Akan tetapi, saat ini orang tua lebih mengandalkan teknologi digital sebagai media permainan bagi anak. Banyak orang tua yang kemudian berlomba memberikan akses teknologi digital pada anak-anak mereka dan memberikan teknologi digital langsung di genggam anak. Banyak aspek perkembangan anak yang harus melakukan penyesuaian terhadap lingkungan yang sudah berbasis teknologi. Misalnya berkaitan dengan mainan anak, hubungan anak dengan orang tua, dan lingkungan sekitar. Dalam situasi seperti ini, peran orang tua cukup signifikan sebagai benteng pengatur apa yang diizinkan mempengaruhi perkembangan anak dan apa yang tidak [5].

Perubahan perilaku sosial yang sangat cepat dari masyarakat tradisional menuju masyarakat modern beberapa tahun

belakangan ini ternyata ikut berdampak pada perilaku anak. Perubahan ini pun sedikit menggeser nilai-nilai, norma-norma dan gaya hidup mereka, dimana urbanisasi dan industrialisasi yang berjalan cepat namun tidak diimbangi dengan pendidikan perilaku menjadi penyebabnya. Kejadian tersebut akan terlihat jelas terutama pada anak yang tinggal di kota-kota besar [1]. Disamping itu banyak dari mereka diberikan fasilitas *smartphone* oleh orang tuanya, terutama bagi yang sibuk dengan karirnya. Tapi sayangnya, mereka lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bermalasan-malasan lalu mengabaikan tanggung jawabnya, salah satu contoh terkecilnya adalah merapikan kamar tidurnya sendiri. Jika kebiasaan tersebut terus menerus dilakukan maka tentunya akan berdampak pada kemandirian dan kedisiplinan pribadi yang bersangkutan di masa mendatang. Keluarga yang merupakan unit pendidikan terkecil sekaligus yang pertama untuk anak sudah selayaknya menjadi tempat untuk belajar bagaimana cara berperilaku yang baik [2]. Disini orang tua mempunyai peran yang sangat penting dalam pembentukan perilaku anaknya. Namun sangat disayangkan, dewasa ini begitu banyak dari mereka yang sibuk dengan karirnya masing-masing. Sehingga mereka seringkali tidak sempat untuk membentuk perilaku anaknya secara langsung. Tidak jarang anak yang akhirnya menjadi korban dari kesibukan orang tuanya. Imbasnya adalah anak kurang mendapatkan perhatian terutama dalam hal pendidikan perilaku. Perilaku anak yang bermasalah seperti yang sudah dijelaskan diatas dapat dimodifikasi serta dikuatkan oleh orang tua [4]. Ada berbagai cara dalam penguatan penguatan perilaku positif seperti halnya pemberian *reward* (penghargaan) yang berupa tanda kasih sayang atau penghargaan. Sehingga anak merasa lebih dihargai setiap kali ada perubahan pada dirinya ke arah yang lebih positif. *Reward* tidak hanya berupa non fisik, tetapi ada juga yang berupa fisik salah satunya dengan metode *token* ekonomi. Token ekonomi merupakan suatu wujud modifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan pengurangan perilaku yang tidak diinginkan dengan pemakaian *token* (tanda-tanda) [6]. Berdasarkan masalah-masalah yang telah dikemukakan di atas, maka diperlukan pembuatan aplikasi yang dapat membantu orang tua untuk mengubah perilaku negatif

serta menguatkan perilaku positif anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan serta dibantu dengan jurnal pendukung yang kuat. Sehingga pengembangan aplikasi ini sesuai dengan konsep yang diinginkan dengan memanfaatkan teknologi *mobile-based* yang peruntukannya ditujukan terutama pada orang tua yang sibuk dengan karirnya masing-masing.

## II. METODOLOGI

Pada awal kehadirannya, *mobile phone* hanya mempunyai kemampuan yang terbatas yaitu untuk melakukan dan menerima panggilan dan mengirimkan dan menerima pesan berupa teks yang lebih dikenal dengan *short message services* (SMS). Pada saat ini *mobile phone* sudah sangat berkembang sehingga mempunyai berbagai macam kemampuan seperti untuk akses internet dan juga mempunyai sistem operasi seperti layaknya komputer sehingga sering disebut dengan *smart mobile phone* atau dikenal juga dengan istilah *smart phone*. Pemanfaatan kemampuan *smart phone* untuk keperluan di beberapa bidang pun dikembangkan dengan aplikasi-aplikasi yang mampu mendukung dalam penggunaannya. Termasuk diantara pemanfaatan kegunaan *smart phone* adalah untuk media pembelajaran [7].

Android merupakan sebuah sistem operasi modifikasi dari linux yang digunakan untuk *Smart phone* dan *Tablet*, hingga perangkat jam tangan sampai televisi pintar. Dalam perkembangannya dalam bidang *Smart phone*, penggunaan sistem operasi android sudah menjamur di kalangan masyarakat Indonesia dari anak-anak hingga dewasa. *Smart phone* berbasis android juga sangat berguna dalam berkomunikasi dan mencari sebuah informasi [8]. Salah satu sistem operasi yang dapat dioperasikan pada *smart phone* adalah sistem operasi Android yang bersifat *open source* [7]. Android Studio adalah salah satu *tools* yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi berbasis android. Android Studio merupakan lingkungan pengembangan Android baru berdasarkan IntelliJ IDEA, yang menyediakan alat pengembangan android yang terintegrasi dalam pengembangan dan debugging program. IntelliJ IDEA sendiri merupakan sebuah komersial java IDE *powerfull*. IDEA mendukung Bahasa seperti java. Dengan

kemampuan IntelliJ IDEA yang dimilikinya [9].

Pengembangan aplikasi *parenting* tentang Penguatan Perilaku Positif Anak Oleh Orang Tua ini dibangun dengan menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan salah satu metode dalam SDLC yang mempunyai ciri khas pengerjaannya dimana setiap *fase* harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan *fase* berikutnya [10]. *Fase* (tahapan) dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut [10]:

1. *Requirement analysis*, adalah *fase* yang digunakan untuk mendapatkan seluruh kebutuhan *software*. Pada fase ini penulis melakukan wawancara, survei, dan studi pustaka mengenai perilaku positif anak
2. *System design*, dilakukan sebelum melakukan coding adalah *fase* yang digunakan untuk mendapatkan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. *Fase* ini digunakan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan *hardware* dan *software*, serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan. Penulis menggunakan bahasa *Unified Modelling Language* (UML) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), serta *tools Enterprise Architect* pada *fase* ini.
3. *Implementation*, merupakan *fase* pembuatan program. Penulis menggunakan bahasa pemrograman Java, MySQL dan PHP. *Tools* yang digunakan adalah Android Studio dan Xampp.
4. *Integration and Testing*, adalah *fase* dimana dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat serta melakukan pengujian untuk memastikan apakah *software* yang dibuat berjalan sesuai dengan desainnya. Pada *fase* ini, penulis juga menggunakan metode *black box testing* untuk menguji *user interface* dari aplikasi yang telah selesai.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi parenting penguatan perilaku positif anak oleh orang tua berbasis android ini dibuat untuk membantu orang tua dalam mendidik dan menumbuhkan perilaku positif pada anak melalui perangkat *mobile*. Aplikasi ini terutama diperuntukan bagi orang tua yang sibuk bekerja dan meninggalkan anaknya di rumah dengan perangkat *mobile*, sehingga gadget dapat digunakan oleh orang tua untuk

memantau perilaku anaknya. Pada aplikasi ini, orang tua dapat membuat tugas yang harus diselesaikan oleh anaknya. Dari sisi lain, anak dapat mengetahui dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh orang tuanya serta dapat mengubah satu tugas tersebut menjadi "selesai". Setiap kali anak melakukan tugas yang diinginkan oleh orang tua maka ia akan mendapatkan *token* atau *point* dari orang tua yang nantinya diakumulasikan untuk mendapatkan *reward* layaknya bermain *game*. Hal tersebut dilakukan agar proses penguatan perilaku positifnya lebih menarik. Dengan harapan anak terbiasa dengan apa yang ditugaskan kepadanya.

Berikut adalah penjabaran mengenai proses pengembangan aplikasi yang menggunakan metode waterfall.

### A. Requirement analysis.

Permasalahan yang dianalisa adalah kebutuhan dalam pembuatan aplikasi Penguatan Perilaku Positif Anak Oleh Orang Tua dengan menggunakan sistem operasi Android yang tujuannya agar orang tua dapat turut serta dalam pembentukan perilaku positif anak disamping kesibukannya. Adapun beberapa masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

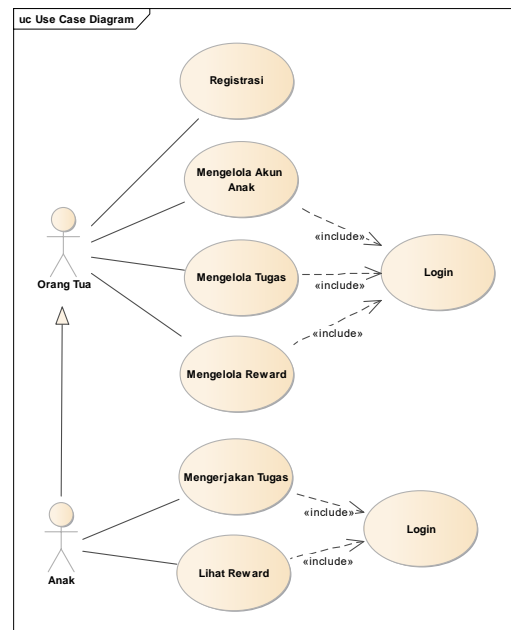
1. Sudah semakin banyak orang tua (terutama yang sibuk bekerja) yang memberikan *smartphone* kepada anaknya dengan maksud agar komunikasi mereka berjalan dengan baik.
2. Kurangnya media digital untuk membantu mengurangi perilaku negatif sekaligus menguatkan perilaku positif anak dengan cara yang menarik.
3. Belum tersedianya aplikasi yang dapat membantu orang tua dalam mengurangi perilaku negatif sekaligus menguatkan perilaku positif anak disamping kesibukannya.

### B. System design

Dalam fase ini, penulis menggunakan UML dan ERD untuk memspesifikasikan perilaku sistem serta mendefinisikan dua kebutuhan yaitu *software* dan *hardware*.

Diagram UML yang dibuat oleh penulis adalah: *Use Case Diagram*, *Deployment Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, serta *Logical Record Structure Diagram*.

Gambar 1 adalah *use case* diagram dari sistem *parenting* penguatan perilaku positif anak oleh orang tua.



Sumber: hasil penelitian penulis (2018)

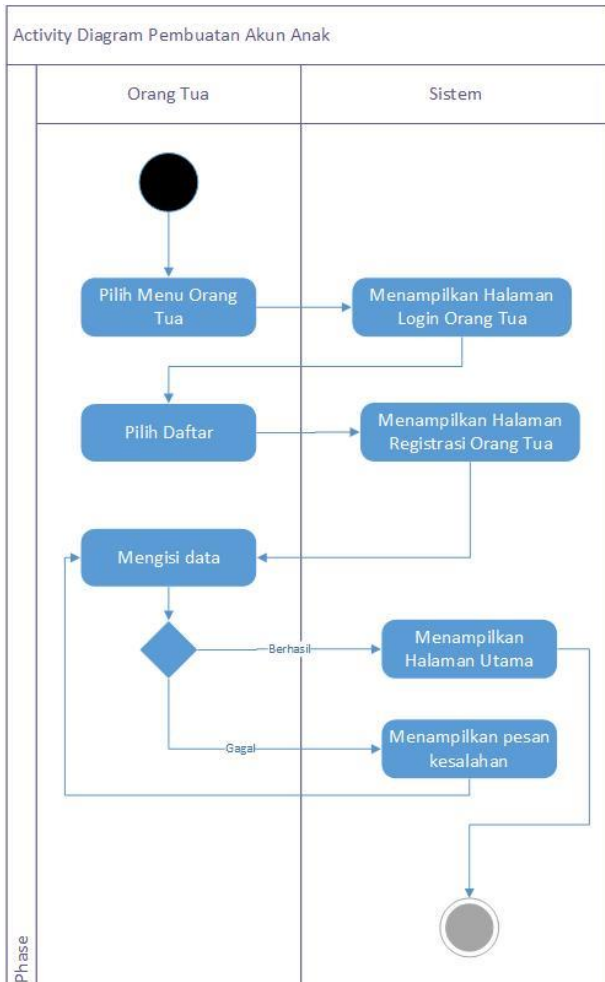
Gambar 1. Use Case Diagram system parenting penguatan perilaku positif anak oleh orang tua

Terdapat dua aktor yang terlibat, yaitu *orang\_tua* dan *anak*. *Orang\_tua* dapat melakukan registrasi untuk anak-anaknya, mengelola akun anak, mengelola tugas untuk anak, mengelola *reward* untuk anak. Sedangkan anak dapat mengubah status tugas dan melihat *reward*. *Orang tua* melalui *login* orang tua dapat membuat tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh anak meliputi judul, uraian, tanggal mulai serta tanggal selesai, Tugas yang dibuat oleh orang tua, akan muncul di ruang anak (*login* anak). Anak akan mengerjakan dan menyelesaikan tugas dengan memberikan status "Selesai" atau "Belum selesai" terhadap tugas tersebut. *Orang tua* akan memastikan secara langsung seberapa baik tugas yang telah diberi status "Selesai" oleh anak, dan memberikan penilaian berupa skor, dimana skor tersebut akan terakumulasi dengan skor dari tugas sebelumnya. Pada jumlah skor tertentu, orang tua akan memberikan *reward* sebagai apresiasi kepada anaknya dalam bentuk hadiah sesuai kemampuan orang tua dan kebutuhan anak. *Reward* yang diberikan oleh orang tua akan terakumulasi, pada waktu tertentu orang tua dapat memberikan apresiasi

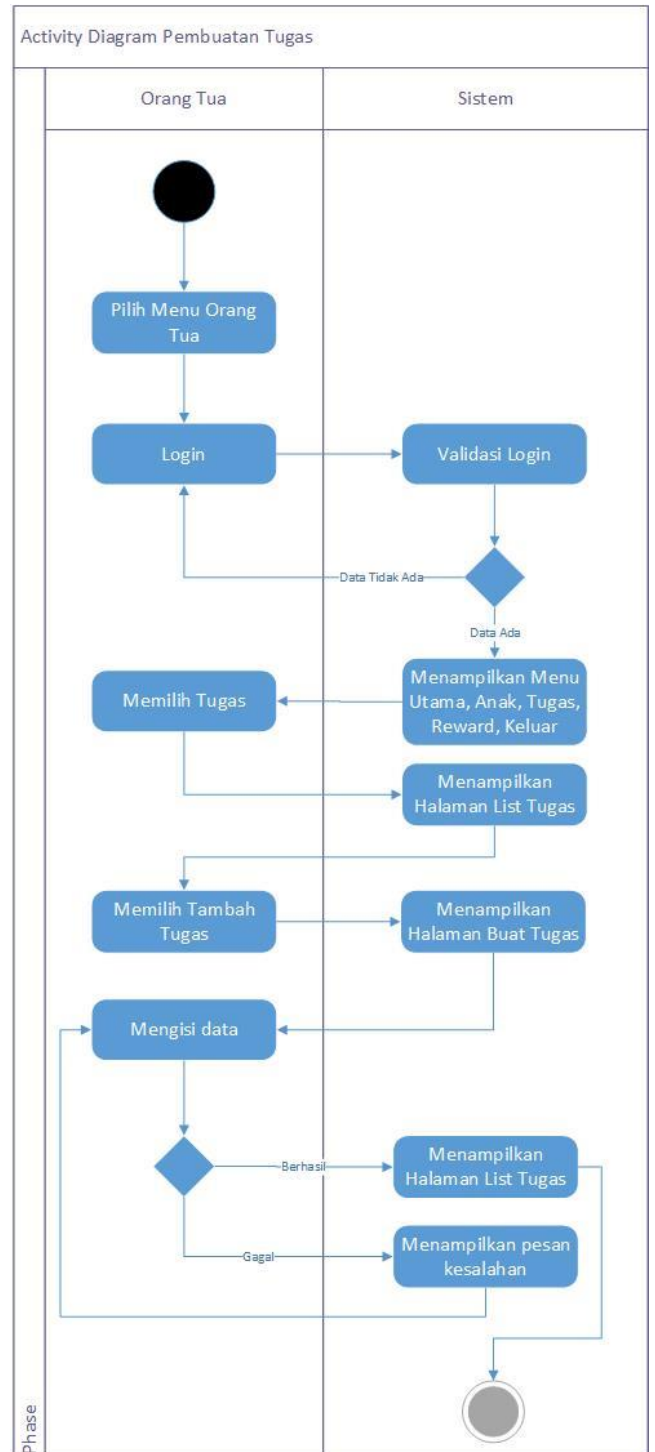
terhadap akumulasi *reward* yang telah dimiliki oleh anak.

Gambar 2 sampai gambar 5 adalah disain *activity diagram* yang dibuat oleh penulis

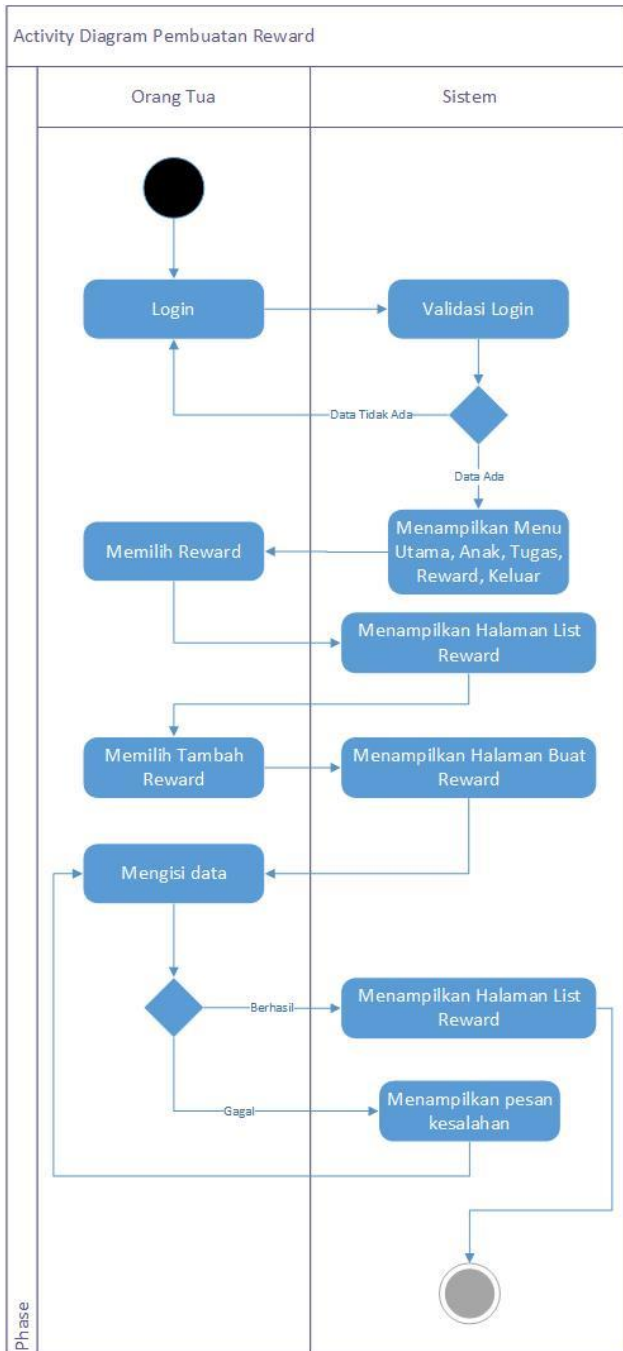
untuk sistem *parenting* penguatan perilaku positif anak oleh orang tua.



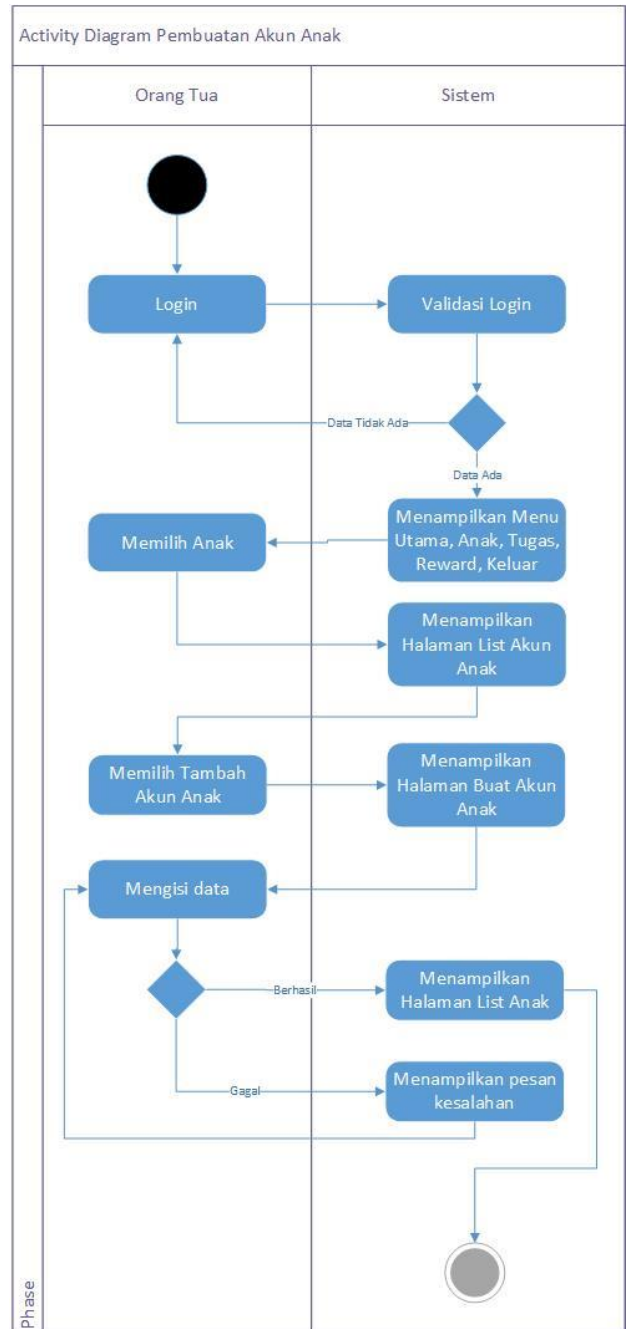
Sumber: hasil penelitian penulis (2018)  
 Gambar 2. *Activity Diagram* Registrasi Orang Tua



Sumber: hasil penelitian penulis (2018)  
 Gambar 3. *Activity Diagram* Pembuat Tugas

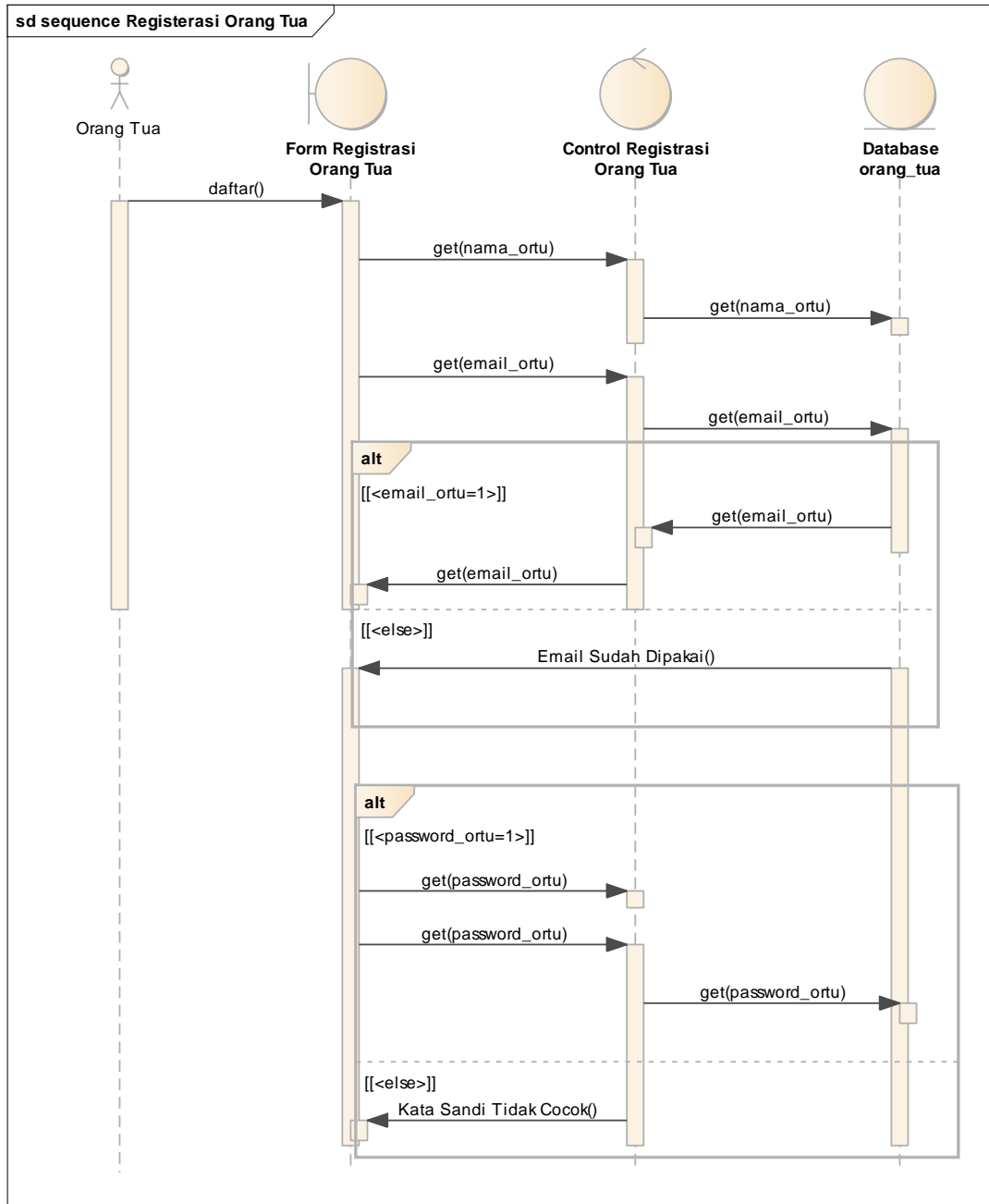


Sumber: hasil penelitian penulis (2018)  
 Gambar 4. *Activity Diagram* Pembuat Reward



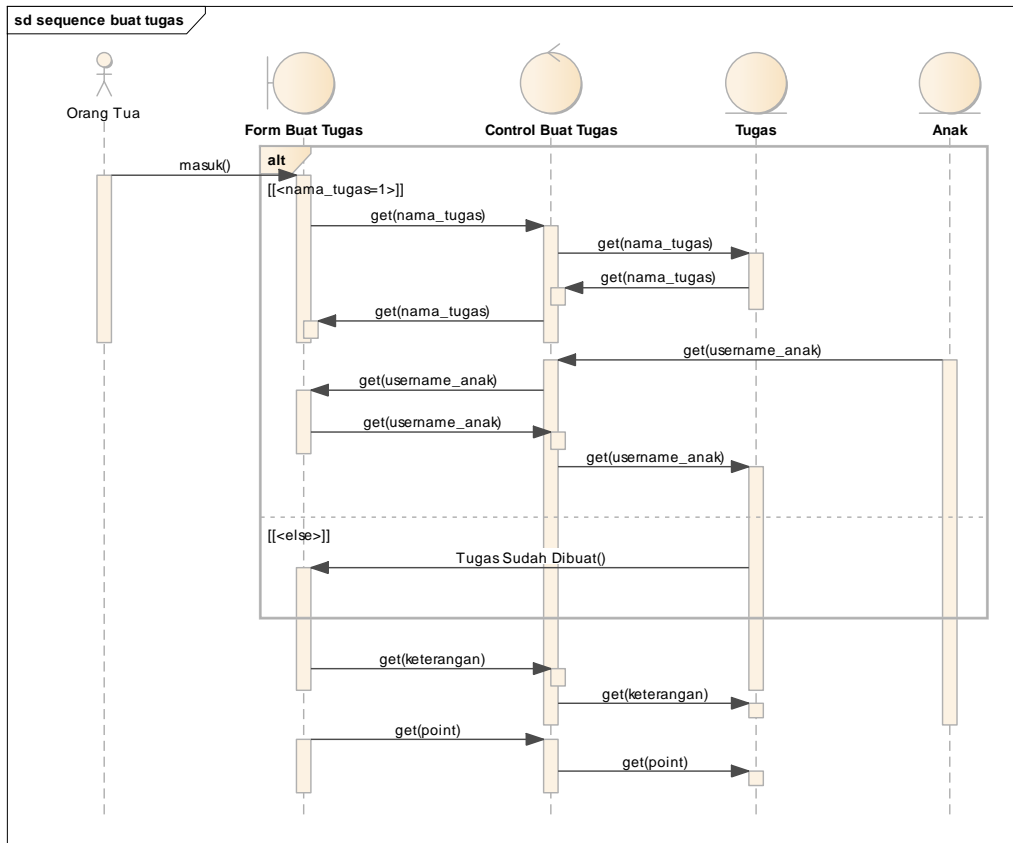
Sumber: hasil penelitian penulis (2018)  
 Gambar 5. *Activity Diagram* Pembuatan Akun Anak

Gambar 6 sampai gambar 9 adalah rancangan *sequence diagram* dari registrasi orang tua, pembuatan tugas, pembuatan *reward*, dan pembuatan akun anak.

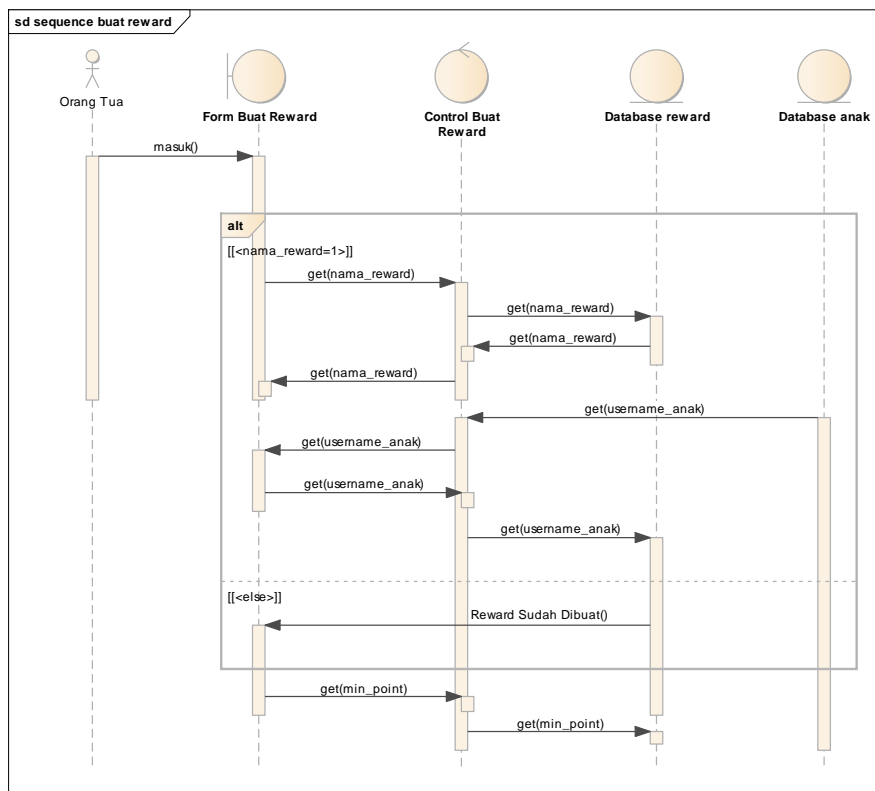


Sumber: hasil penelitian penulis (2018)  
Gambar 6. Sequence Diagram Registrasi Orang Tua



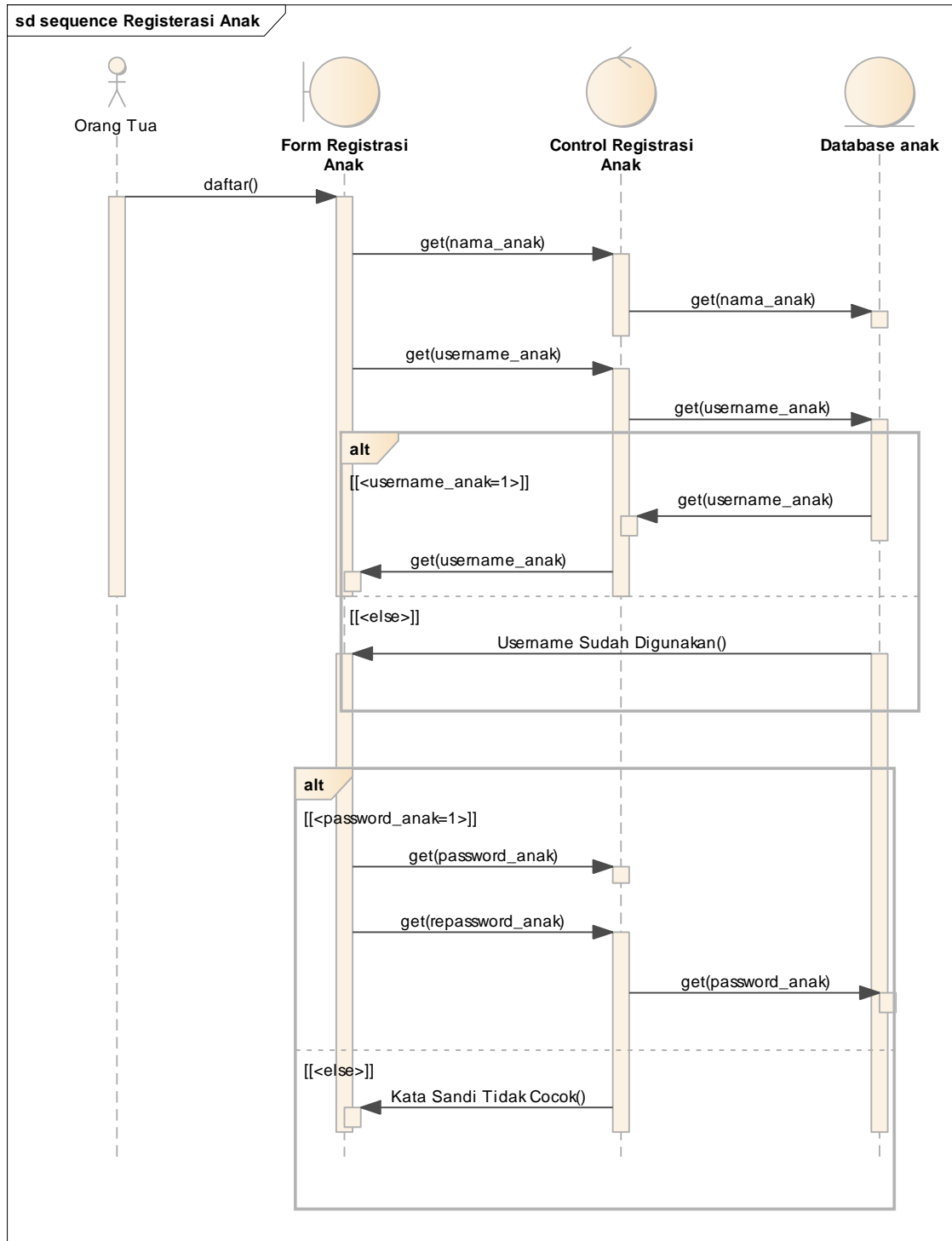


Sumber: hasil penelitian penulis (2018)  
 Gambar 7. Sequence Diagram Membuat Tugas



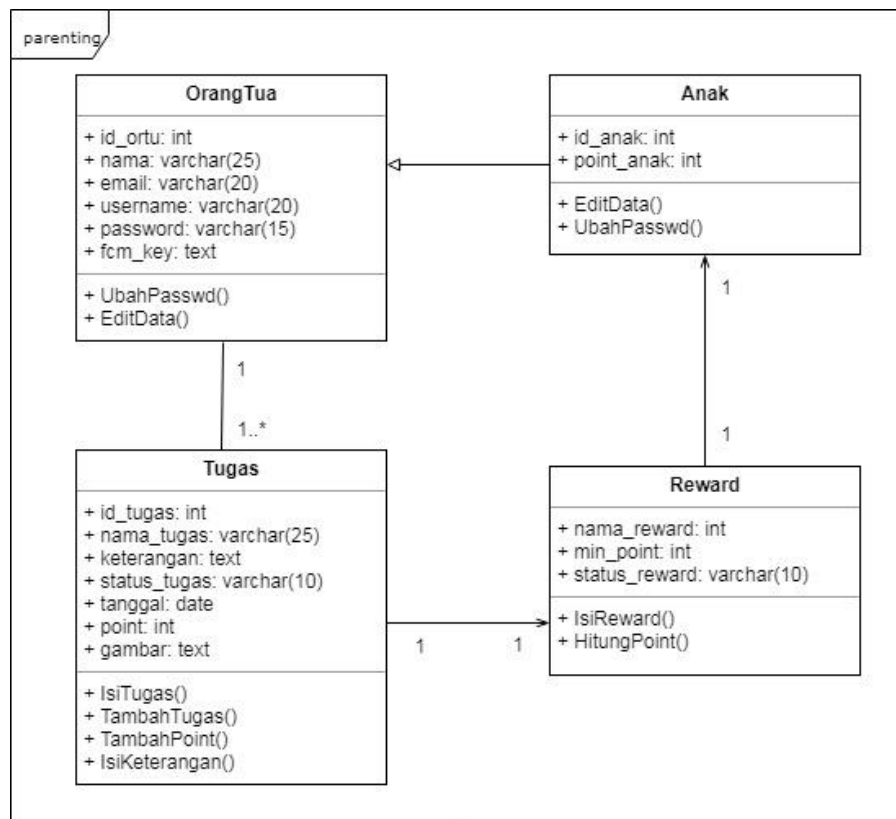
Gambar 8. Sequence Diagram Membuat Reward





Sumber: hasil penelitian penulis (2018)  
 Gambar 9. Sequence Diagram Registrasi Anak

Gambar 10 adalah Class diagram yang menjelaskan tentang struktur database yang digunakan dalam pembuatan aplikasi parenting.



Sumber: hasil penelitian penulis (2018)

Gambar 10. *Class Diagram* aplikasi parenting penguatan perilaku positif anak oleh orang tua

Adapun perangkat-perangkat yang digunakan antara lain:

1. *Software*

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk merancang aplikasi ini adalah:

- Laptop: RAM 4 GB, HDD 500 GB, Processor Intel Core i3, CPU 1,9 GHz
- Smartphone: RAM 512 MB, Memory 4 GB, Processor Dual-Core, CPU 1 GHz

2. *Software*

- Pada Laptop: Sistem operasi Windows 10, JDK versi 6,7 atau 8, untuk kompilasi kode program Android Studio 2.3.2, sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi, Android SDK, untuk mengembangkan aplikasi android, Android Development Tool, sebagai plugin android pada Android Studio, serta Adobe Photoshop
- Pada Smartphone: Minimal API 15, dan Android OS versi 4.0.3 (IceCreamSandwich)

**C. Implementation**

Tahapan yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi parenting ini adalah: Membuat database pada MySQL, pembuatan file PHP, dan pembuatan project Android. Untuk

menghubungkan database Mysql dengan aplikasi, penulis menggunakan fitur *Remote Database Connector*.

Android studio adalah tools yang digunakan oleh penulis untuk membuat user interface Aplikasi Parenting penguatan perilaku anak oleh orang tua berbasis mobile. Android Studio berisi IDE yang akan digunakan untuk membuat coding Android. Sedangkan code program dibuat dan ditulis dalam bahasa pemrograman Java. Kode Java akan dikompilasi bersama dengan data file resources yang dibutuhkan oleh aplikasi untuk selanjutnya dipackage pada apt tools sehingga menghasilkan file berekstensi apk. Penulis menggunakan Android Studio dalam membuat project android, dengan langkah sebagai berikut:

- Membuat user interface dengan Layout Editor Android Studio. Layout yang diinginkan dibangun dengan menyeret widget ke dalam editor design visual sebagai pengganti menulis code pada pembuatan layout secara manual.
- Mendeklarasikan elemen User Interface dalam XML untuk menentukan perilaku setiap tampilan sesuai dengan rancangan.

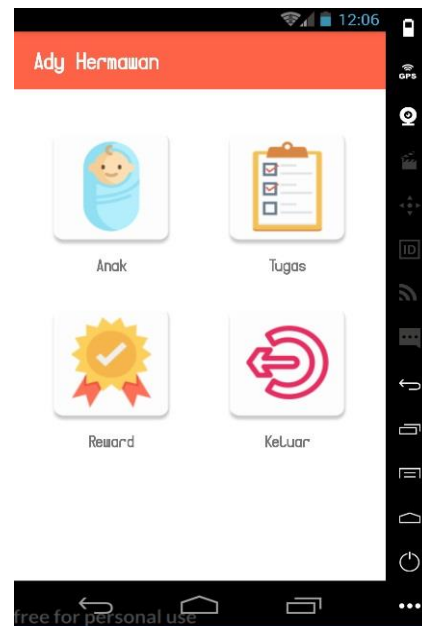
- Memuat sumber daya XML. Saat mengompilasi aplikasi, masing-masing *file layout* XML akan dikompilasi dalam sebuah sumber daya *view*.

#### **D. Integration and Testing.**

Untuk menginstall aplikasi pada perangkat *smart phone*, digunakan *future* Run App yang disediakan pada Android Studio. Secara keseluruhan aplikasi ini memiliki 19 tampilan halaman, yaitu: *Splash Screen*, Menu Utama Aplikasi, Login Orang Tua dan Anak, Menu Utama Orang Tua, Daftar Anak, Daftar Tugas, Buat Tugas, Daftar *Reward*, Buat *Reward*, Informasi, Konfirmasi Tugas, Konfirmasi Pemberian *Reward*, Login Anak, Menu Utama Anak, Pengerjaan Tugas, Tukar Point, Konfirmasi Penukaran *Reward*, Registrasi Orang Tua, dan Registrasi Anak.

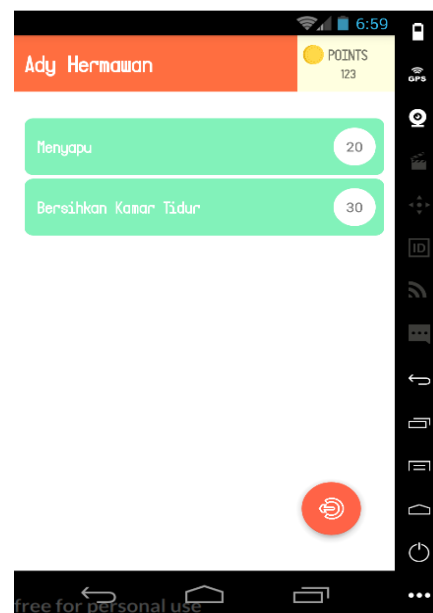
Testing yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi ini hanya menggunakan metode *blackbox testing*, dimana pengujian dilakukan hanya pada aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal dari perangkat lunak. Pengujian ini dilakukan dengan maksud agar semua tampilan dapat berfungsi dengan benar sesuai dengan rancangan, meliputi seluruh fungsi masukan yang diberikan oleh user dalam hal ini tombol *icon* yang diklik oleh *user*. Prosedur yang dilakukan adalah dengan menggunakan data uji, dieksekusi oleh aplikasi dan kemudian masukkan dan keluarannya dianalisa apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Dari hasil pengujian dengan metode *black box testing*, hasilnya adalah semua tampilan pada setiap user interface telah berfungsi dengan baik, sesuai dengan yang diharapkan. Setelah aplikasi lolos uji, penulis melakukan uji coba penggunaan aplikasi selama dua minggu pada dua keluarga dengan masing-masing satu dan dua anak usia sekolah dasar. Pengujian dilakukan dengan dua kondisi, yaitu tanpa aplikasi dan dengan aplikasi. Tugas yang diberikan oleh orang tua berupa melaksanakan sholat lima waktu dan membersihkan kamar tidur masing-masing. Tanpa aplikasi, anak hanya menyelesaikan sebagian tugas yang diberikan oleh orang tuannya, karena merasa orang tua tidak dapat memantau langsung kegiatan mereka. Dari hasil pengujian penggunaan aplikasi didapat tingkat kesadaran anak untuk mengerjakan tugas dari orang tua meningkat, hal tersebut dikarenakan anak merasa diawasi langsung oleh orang tua, serta

termotivasi untuk mendapatkan *reward* sebanyak-banyaknya dari orang tua.



Sumber: hasil penelitian penulis (2018)

Gambar 11 Tampilan Halaman Menu Utama Orang Tua



Sumber: hasil penelitian penulis (2018)

Gambar 12. Tampilan Halaman Menu Utama Anak

Gambar 11 dan gambar 12 menunjukkan tampilan halaman menu orang tua dan anak secara berurutan.

## **IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisa dalam pembuatan aplikasi penguatan perilaku positif anak oleh orang tua melalui perangkat *mobile*

berbasis android ini, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa aplikasi yang dibuat dapat digunakan oleh orang tua sebagai media untuk mengontrol anak-anaknya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh orang tua. Dari sisi anak juga termotivasi untuk menyelesaikan tugas dengan baik, karena merasa adanya pengawasan dari orang tua mereka. *Reward* yang akan diberikan oleh orang tua juga menjadi motivasi bagi anak untuk mengerjakan tugas dengan baik. Dengan penggunaan aplikasi ini dalam kurun waktu tertentu diharapkan dapat membentuk perilaku positif anak dalam mengerjakan tugas atau kewajibannya tanpa merasa diawasi ataupun karena pemberian *reward*.

### **B. Saran**

Untuk pengembangan selanjutnya, aplikasi parenting ini dapat dilengkapi dengan pemantauan lokasi anak oleh orang tua melalui GPS, serta fasilitas *chatting* untuk berkomunikasi dua arah antara orang tua dan anak. Selain itu diperlukan pengembangan aplikasi dari sisi tampilan menjadi lebih menarik, misalnya dengan menggunakan *Augmented Reality*.

### **V. UCAPAN TERIMAKASIH**

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama menyelesaikan penelitian ini. Ucapan terimakasih terutama penulis sampaikan kepada ketua program studi teknik komputer AMIK BSI Jakarta serta ketua program studi Teknik Informatika STMIK Nusa Mandiri Jakarta yang telah memberikan dukungan penuh kepada penulis selama menyelesaikan penelitiannya.

### **REFERENSI**

- [1] P. H. Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial," *Jurnal Obsesi Tahun Halaman*, Volume 1 Nomor 1, pp. 1-11, 2017.
- [2] I. Rakhmawati, "Peran Keluarga dalam Pengasuhan Anak," *KONSELING*

*RELIGI: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, Vol. 6, No. 1, pp. 1-17, Juni 2015.

- [3] J. V. Moku, N. N. Mewengkang dan J. P. Tangkudung, "Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua," *e-journal "Acta Diurna"*, Volume V. No.1, pp. 16-24, 2016.
- [4] W. Anantasari, A. W. Jufri dan A. S. Hadi, "Efektifitas Penggunaan Media Video Berbasis Lingkungan (Mvbl) Dalam Meningkatkan Perilaku Positif Anak Terhadap Lingkungan," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*, Vol 1, No 1, Januari 2015.
- [5] T. Alia, "Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital," *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education. POLYGLOT*, Vol.14 No.1, pp. 65-78, Januari 2018.
- [6] U. Mufidah, "Efektivitas Pemberian Reward Melalui Metode Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini," *Journal of Early Childhood Education Papers*, Papers 1 (1), pp. 1-5, 2012.
- [7] H. Supriyono, A. N. Saputra, E. Sudarmilah dan R. Darsono, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android," *Jurnal Informatika*, vol. 8, No. 2, pp. 907-920, July 2014.
- [8] F. Sifahtijani, T. Listyorini dan R. Meimaharani, "Pencarian Rumah Makan Berbasis Android," *Jurnal SIMETRIS*, vol. 8 No 1, pp. 309-316, April 2017.
- [9] A. Satyaputra dan M. Aritonang, *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016.
- [10] Yurindra, *Software Engineering*, Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2017.