

BULLYING PROTECTOR

Erik Gautama Saputra¹, Catur Hermawan, S.Kom., M.M.²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Darwan Ali

gautamaerik@gmail.com¹, cavarotech@gmail.com²

ABSTRACT— Bullying is the most common case in Indonesia. In handling this case, it is not easy because usually the location of the incident when the perpetrator and the victim are in a place where other people find it difficult to see the incident directly. Therefore, with this era of technological advancements, the writer designs information system applications based on these problems. Application designed for Android smartphones. The method used is to analyze the system requirements with a balanced study of literature and make several similar applications as a comparison. The design method starts from the system requirements analysis, implementation, and evaluation stages. The result of the design is the application of the Bullying Button as an intermediary between children and parents. The conclusion of this thesis is the Bullying Protector application is designed in such a way that makes it easy and makes features so that users feel the easiest to use this application. This application also features an automatic login feature when it has been logged in for the first time so that when opening the application it can be directly used without having to log in again and also this application provides a notification feature so that users can be fast and responsive in getting reports.

Keywords- *Bully, Technology, Application, Features.*

ABSTRAK - Kasus bully merupakan kasus yang paling terjadi di negara indonesia. Dalam menangani kasus ini pun tidak mudah karena biasanya lokasi terjadinya peristiwa ketika pelaku dan korban berada ditempat yang orang lain sulit melihat secara langsung kejadian tersebut. Oleh karena itu dengan era kemajuan teknologi ini penulis merancang aplikasi sistem informasi berdasarkan masalah tersebut. Aplikasi dirancang untuk smartphone android. Metode yang digunakan yaitu dengan analisa kebutuhan sistem dengan diimbangi studi kepustakaan dan menjadikan beberapa aplikasi sejenis sebagai perbandingan. Metode perancangan dimulai dari tahap analisa kebutuhan sistem, implementasi, dan evaluasi. Hasil perancangan adalah aplikasi Bullying Button sebagai perantara antara anak dan orang tua. Kesimpulan dari skripsi ini adalah aplikasi Bullying Protector dirancang sedemikian rupa sehingga memudahkan dan meuat fitur-fitur sehingga pengguna merasa termudahkan untuk memakai aplikasi ini. Aplikasi ini juga mengedapankan fitur login otomatis ketika sudah pernah login pertama kali sehingga ketika membuka aplikasi bisa langsung digunakan tanpa harus login lagi dan juga aplikasi ini memberikan fitur notifikasi sehingga pengguna dapat cepat dan tanggap dalam mendapatkan laporan.

Kata kunci – Bully, Teknologi, Aplikasi, Fitur.

I. PENDAHULUAN

Android merupakan sistem operasi yang sangat mudah penggunaannya. Pemanfaatan Android sendiri sebagai penunjang aktivitas sehari-hari, baik sebagai sarana berselancar di internet ataupun untuk mengakses social media. Yang mana penggunaan tersebut memerlukan akses internet dalam pengaksesannya. Sering kali kita abai tentang aktivitas-aktivitas apa yang dilakukan oleh anak kita baik itu di sekolah, di tempat umum dan berbagai tempat lainnya. Kita tidak tahu apa dan dimana anak kita ketika kita tidak mengawasi mereka terlebih jika terjadi

hal-hal yang diluar dugaan kita. Ketika terjadi sesuatu yang terjadi diluar dugaan seperti halnya bullying. Kita tidak tahu kapan dan dimana terjadinya bullying tersebut.

Dan yang seperti kita ketahui bahwa korban dari bullying sendiri kebanyakan adalah anak sekolah mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah pertama. Dan kebanyakan korban bully tersebut merasa minder, malu untuk melaporkan masalah ini kepada orang tua ataupun guru mereka sendiri karena biasanya jika mengadu biasanya disebut anak manja dan seringkali pula tidak ada bukti yang cukup kuat untuk membuktikan tindak

kekerasan tersebut. Bahkan tidak jarang anak-anak korban tindak kekerasan ini sendiri akan menjadi depresi yang mana akan berujung pada bunuh diri.

Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini bertujuan membangun aplikasi android sesuai pengguna. Aplikasi ini nantinya di install pada ponsel android yang akan digunakan untuk sebagai sarana atau penghubung antara orang tua dan anak.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi melingkupi :

a. Observasi

Melihat dan mengamati secara langsung dan tidak langsung bagaimana perilaku perundungan terjadi.

b. Implementasi

Hasil dari perancangan dan analisis dibangun dalam bentuk kode.

c. Evaluasi

Aplikasi pelacak yang sudah selesai akan dievaluasi, apakah sesuai dengan sasaran dan rancangan, dan perlu tidaknya dilakukan penambahan fitur.

III. LANDASAN TEORI

3.1 Pegertian *Mobile*

Mobile dapat diartikan sebagai perpindahan dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon mobile berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Sistem Aplikasi mobile merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi[6].

3.2 Pengertian *Android*

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis unix yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka. Pada saat perilisan perdana mereka, 5 November 2007, Android bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan open source pada perangkat mobile. Di pihak lain, Google merilis kode-kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi software dan open paltform perangkat seluler. Pada masa saat ini sebagian besar vendor-vendor smartphone sudah memproduksi smartphone berbasis Android, seperti HTC, Motorola, Samsung, LG dan masih banyak vendor lainnya. Hal ini disebabkan karena Android adalah sistem operasi yang open source sehingga bebas didistribusikan dan dipakai oleh vendor manapun [7].

3.3 Pengertian *Smartphone*

Smartphone adalah sebuah device yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi (seperti menelpon atau mengirim pesan singkat) juga di dalamnya terdapat fungsi PDA (Personal Digital Assistant) dan berkemampuan seperti layaknya komputer [8]. Dalam perkembangan awal, dikenal adanya handphone dan PDA. Handphone pada umumnya digunakan untuk melakukan komunikasi seperti menelpon sedangkan PDA digunakan

sebagai asisten pribadi dan organizer. Perkembangan selanjutnya PDA mendapatkan kemampuan lain yaitu fitur koneksi wireless sehingga mampu menerima maupun mengirim email, pada saat yang bersamaan juga handphone mendapatkan penambahan fitur yakni kemampuan untuk mengirim pesan. Pada akhirnya PDA menambahkan fungsi handphone pada device-nya, begitupun juga handphone diberikan fitur PDA (yang lebih banyak) di dalamnya, sehingga hasilnya adalah sebuah smartphone.

3.4 Pengertian *Informasi*

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang [9]. Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima [10].

3.5 Pengertian *Internet*

Internet (interconnected network) merupakan jaringan komputer yang terdiri dari ribuan jaringan komputer independen yang dihubungkan antara satu dengan yang lainnya. Secara etimologis, internet berasal dari bahasa Inggris yakni Inter yang berarti antar dan Net yang berarti jaringan sehingga Internet dapat diartikan hubungan antar jaringan [13].

IV. DESAIN, HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Desain Sistem

a. *Interface Awal*

Berfungsi sebagai halaman awal yang dipakai tampilan pertama. Memiliki tombol Sign In dan Sign Up, tombol ini berfungsi sebagai tombol masuk dan tombol daftar.



Gambar 4. 1 Interface awal

b. *Interface Sign In*

Berfungsi sebagai interface masuk pengguna. Memiliki dua Textbox untuk memasukkan email dan memasukkan sandi. Memiliki tombol Sign In yang memiliki fungsi sebagai tombol masuk dan jika sudah benar maka akan masuk ke menu utama.



Gambar 4. 2 Interface Sign In user



Gambar 4. 4 Bullying Protector

b. Interface menu utama

Berfungsi sebagai menu utama. Memiliki 4 tombol ekstensi dan 1 tombol utama. Adanya pilihan untuk masuk grup, grupku, map dan sign out. Dan tombol bullying protector jika terjadi aktivitas bullying..



Gambar 4.3 Interface menu utama

d. Interface Bullying Protector

Berfungsi sebagai interface masuk pengguna. Memiliki dua Textbox untuk memasukkan email dan memasukkan sandi. Memiliki tombol Sign In yang memiliki fungsi sebagai tombol masuk dan jika sudah benar maka akan masuk ke menu utama.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat ditarik secara garis besar kesimpulan dari Aplikasi Bullying Protector Berbasis Android adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi Bullying Protector dirancang dengan sedemikian rupa sehingga dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan fitur yang tersedia.
- b. Aplikasi Bullying Protector dirancang dengan memuat fitur map dan memungkinkan untuk mengetahui lokasi dengan menggunakan fitur bagikan lokasi.
- c. Aplikasi Bullying Protector dirancang dengan mengedepankan fitur utama yaitu pemberitahuan atau notifikasi yang dapat dengan mudah untuk digunakan sehingga tidak membuat pengguna kerepotan dalam menggunakannya.

REFERENSI

- [1] <https://sis.binus.ac.id/2018/01/19/perbedaan-wireframe-mockup-dan-prototype/> (Diakses tanggal 03 April 2019)
- [2] A. Athari, 2017, Sistem Tracking Position Berdasarkan Titik Koordinat GPS Menggunakan Smartphone [online], (https://www.researchgate.net/publication/328194580_Sistem_Tracking_Position_Berdasarkan_Titik_Koordinat_GPS_Menggunakan_Smartphone, diakses tanggal 15 Desember 2018).
- [3] Adi Muhajirin, 2015, Tracking Kendaraan Mobil Dengan Pemanfaatan GPS (Global Positioning System) Berbasis Android [online], (https://www.researchgate.net/publication/309728788_Tracking_Kendaraan_Mobil_Dengan_Pemanfaatan_GPS_Global_Positioning_System_Berbasis_Android, diakses tanggal 15 Desember 2018).
- [4] Minarni and D. N. Ariani, "Perancangan Perangkat Lunak Diagnosa Penyakit Mata Khusus Sangguan Konjungtiva Dengan Metode Forward Chaining Berbasis Web," Teknol. Inf. Pendidik., vol. 6, no. 1, p. 38, 2013.

- [5] Nurita Evitarina, "RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN BARANG BERBASIS ANDROID PADA MINI MARKET FARAS PANGKALPINANG Nurita," Tek. Inform., pp. 1–6, 2015.
- [6] S. Listiani, W. S. Sari, S. Informasi, F. Ilmu, K. Universitas, and D. Nuswantoro, "PERANCANGAN APLIKASI MOBILE E-COMMERCE BERBASIS," no. 5, 2016.
- [7] N. S. H, "Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android Edisi Revisi," Informatika, 2012.
- [8] K. Hernawati, "Pengenalan Teknologi Sejak Dini Dengan Belajar Sambil Bermain Melalui Smartphone," no. November, p. 195, 2012.
- [9] Davis, Pengertian Informasi. Jakarta: Herwin Goernia, 2003.
- [10] A. Kristanto, Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta: Gaya Media, 2003.
- [11] Jogiyanto H.M, Analisis dan Desain. Yogyakarta: Andi, 2008.
- [12] E. Rahman, Aplikasi informasi layanan publik kota sampit berbasis android. Sampit: Universitas Darwan Ali, 2016.
- [13] A. Budiarti, "Aplikasi dan Analisis Clustering Pada Data Akademik," 2006.
- [14] M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus, and H. Rahmadi, "(Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)," vol. I, no. 3, pp. 31–36, 2015.
- [15] M. A. Suhendar, S. Si. Dan Hariman Gunadi, S. Si., Visual Modelling Menggunakan UML dan Rational Rose. Bandung, 2002.
- [16] P. Sulistyorini, "Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose," vol. XIV, no. 1, pp. 23–29, 2009.
- [17] A. Mansel, "Unified Modeling Language (Metode Perancangan Program)," no. 1401094756, pp. 9–10, 2011.
- [18] Al-Bahra bin Ladjamudin, Analisis dan Desain SIstem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
- [19] A. Saputra, Panduan Praktis Menguasai Database Server MySQL. 2011.
- [20] A. Kadir, "Belajar Database Menggunakan MySQL," Yogyakarta: Andi, 2008.
- [21] Kursini, Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data. Yogyakarta, 2007.
- [22] H. A. Puspitosari, "Pemrograman Web Database dengan PHP & MySQL," Informatika, 2010.
- [23] Abidin, Zainal Hasanuddin. 2002. Penentuan Posisi dengan GPS dan Aplikasinya. Pradnya Paramita. Jakarta. ISBN: 979-408-377-1.
- [24] Gufroni, Acep Girham. 2013. Implementasi Google Maps API Dalam Aplikasi Mobile Penghitung Jarak Aman Dari Dampak Kemungkinan Letusan Gunung Galunggung. Yogyakarta, 2013.
- [25] Low, Aloysius, 2013, Android (Sistem Operasi)
- [26] Kurniawan, Arif, 2018, Apa itu Firebase? [online], (<https://blog.internetclub.or.id/apa-itu-firebase>, diakses tanggal 18 Desember 2018).



Nama Penulis1 : Erik Gautama Saputra
Alamat :
Deskripsi Diri :



Nama Penulis 2 : Catur Hermawan
Alamat :
Deskripsi Diri :
