

TESIS

Analisis Penggunaan Aplikasi Pencegah Kecanduan *Game* terhadap Perilaku Anak Studi Kasus Kota Ambon



ROBERTH R Y MANAHA

No. Mhs.: 195303064/PS/MI

PROGRAM STUDI MAGISTER INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2021

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISA APLIKASI PRNCEGAH KECANDUAN GAME TERHADAP ANAK STUDI

KASUS KOTA AMBON

yang disusun oleh

Roberth Ricky Yehezkiel

195303064

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 28 Juli 2021



| | Keterangan |
|---|------------------|
| Dosen Pembimbing 1 : Dr. Andi Wahyu Rahardjo Emanuel, BSEE., MSSE | Telah Menyetujui |
| Dosen Pembimbing 2 : Paulus Mudjihartono, S.T., M.T., Ph.D | Telah Menyetujui |
| Tim Penguji | |
| Penguji 1 : Dr. Andi Wahyu Rahardjo Emanuel, BSEE., MSSE | Telah Menyetujui |
| Penguji 2 : Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D | Telah Menyetujui |

Yogyakarta, 28 Juli 2021

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

Ttd

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Roberth Ricky Y Manaha

No. Mahasiswa : 195303064/PS/MI

Program Studi : Magister Informatika

Konsentrasi : *Innovation of Computational Science*

Judul Tesis : Analisis Penggunaan Aplikasi (Pencegah kecanduan Game)

Terhadap perilaku anak Studi kasus Kota Ambon

Menyatakan bahwa penelitian ini adalah hasil karya sendiri dan bukan duplikasi dari karya tulis yang telah ada sebelumnya. Karya tulis yang telah ada sebelumnya dijadikan oleh penulis sebagai acuan untuk melengkapi penelitian dan dinyatakan secara tertulis dalam penelitian acuan dan daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Juli 2020

ROBERTH R Y MANAHA

INTISARI

Kecanduan game merupakan hal yang harusnya menjadi perhatian khusus karena sudah merupakan sebuah penyakit *mental disorder* yang sangat merugikan generasi muda. Tingkat kecanduan game semakin meningkat karena mewabahnya COVID-19, ini dikarenakan setiap aktivitas belajar mengajar dilakukan secara online sehingga intensitas penggunaan gadget pada anak semakin meningkat.

Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan, peneliti berhasil menyimpulkan beberapa hal yang menjadi perhatian khusus kenapa seseorang dapat menjadi candu terhadap game online. Pembatasan penggunaan aplikasi dengan bantuan aplikasi lain merupakan solusi yang peneliti dapatkan dari beberapa sumber yang juga membahas hal yang serupa. *STAY FOCUSED*, *ACTION DASH* dan *QUALITY TIME* merupakan aplikasi yang membantu dalam membatasi penggunaan aplikasi lain yang memiliki intensitas pemakaian diluar batas kewajaran. Dengan bantuan metode PACMAD (*People At the Center Of Applications Development*) dan juga UEQ (*User Experience Questioner*) peneliti berusaha melihat seberapa baik dampak dari penggunaan ketiga aplikasi (*STAY FOCUSED*, *ACTION DASH*, *QUALITY TIME*).

Hasil dari penelitian ini berupa analisis mengenai aplikasi yang dipakai untuk mencegah seorang anak agar tidak menjadi candu terhadap game, selain itu juga ada hasil perbandingan ketiga aplikasi yang dianalisis menggunakan metode PACMAD dan UEQ serta beberapa aspek penting yang peneliti dapatkan seperti pentingnya

pengetahuan orang tua terhadap sebuah aplikasi yang akan dibahas dalam penelitian ini.

Kata Kunci: *PACMAD (People At the Center of Applications Development), Kecanduan Game, UEQ (User Experience Questioner), Mental Disorder, Mobile Applications.*



ABSTRACT

Game addiction is something that should be of special concern because it is a mental disorder that is very detrimental to the younger generation. The level of game addiction is increasing due to the COVID-19 outbreak, this is because every teaching and learning activity is carried out online so that the intensity of using gadgets in children is increasing.

From various studies that have been carried out, researchers have concluded several things that are of particular concern why someone can become addicted to online games. Restricting the use of applications with the help of other applications is a solution that researchers got from several sources who also discussed the same thing. STAY FOCUSED, ACTION DASH, and QUALITY TIME are applications that help in limiting the use of other applications that have usage intensity beyond the normal limit. With the help of the PACMAD method and also the UEQ, the researchers tried to see how well the impact of using the three applications (STAY FOCUSED, ACTION DASH, QUALITY TIME).

The results of this research are in the form of an analysis of the applications used to prevent a child from becoming addicted to games, besides that there are also

results of the comparison of the three applications analyzed using the PACMAD and UEQ methods as well as several important aspects that the researchers found, such as the importance of parental knowledge of a game. applications that will be discussed in this study..

Keywords: PACMAD (People At the Center of Applications Development), Kecanduan Game, UEQ (User Experience Questioner), Mental Disorder, Mobile Applications.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Analisis Penggunaan Aplikasi (Pencegah kecanduan Game) Terhadap perilaku anak: Studi kasus Kota Ambon”. Tesis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister pada Program Studi Magister Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Penulis menyadari dalam menyelesaikan tesis ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan dan bantuan dari dosen dan juga berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus untuk penyertaan-Nya sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Orang tua
3. Para dosen pembimbing
4. Para responden
5. Teman-teman

Penulis menyadari tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai masukan untuk penyempurnaan penelitian tesis ini.

Akhir kata, semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan memberikan sumbangsih pengetahuan dibidang informatika.

Yogyakarta, 2 Juli 2021

Roberth R Y Manaha

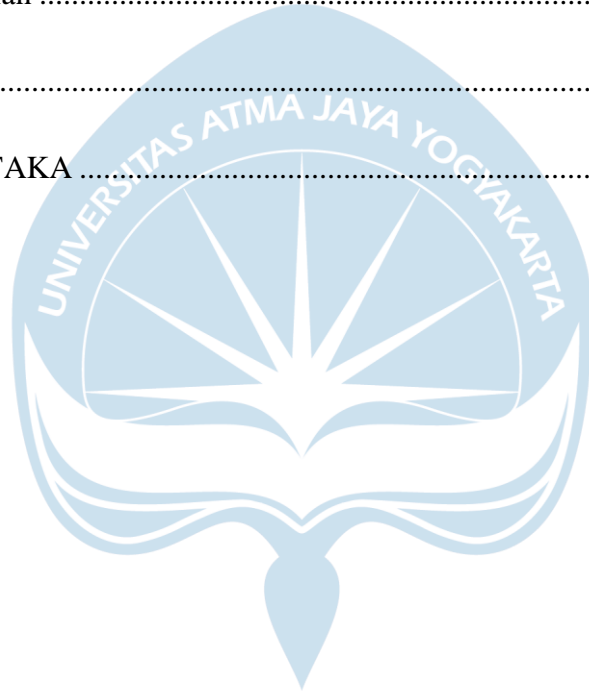


DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------|-------------------------------------|
| TESIS | i |
| PENGESAHAN TESIS | Error! Bookmark not defined. |
| HALAMAN PERNYATAAN | iii |
| INTISARI..... | iv |
| ABSTRACT | vi |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR TABEL..... | xv |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian | 6 |
| D. Cakupan dan Batasan | 6 |
| BAB II..... | 1 |
| TINJAUAN PUSTAKA..... | 1 |

| | |
|--|----|
| BAB III..... | 4 |
| LANDASAN TEORI..... | 4 |
| 1. <i>Mental Disorder</i> | 4 |
| 2. <i>Usability Testing</i> | 5 |
| 2. <i>Pertanyaan (Questioner)</i> | 8 |
| 3. <i>STAY FOCUSED</i> | 8 |
| 4. <i>QUALITY TIME</i> | 14 |
| 5. <i>ACTION DASH</i> | 17 |
| BAB IV..... | 1 |
| METODOLOGI PENELITIAN..... | 1 |
| A. Tahapan Penelitian..... | 1 |
| B. Sampel Penelitian..... | 2 |
| C. Studi Kasus..... | 3 |
| D. Proses dan cara pengambilan Data..... | 4 |
| E. UEQ (User Experience Questioner)..... | 5 |
| BAB V..... | 1 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 1 |
| A. UEQ..... | 1 |

| | |
|--------------------------------------|----|
| B. Perbandingan ketiga aplikasi..... | 6 |
| C. PACMAD..... | 8 |
| BAB VI..... | 13 |
| KESIMPULAN DAN SARAN..... | 13 |
| A. Kesimpulan | 13 |
| B. Saran..... | 14 |
| DAFTAR PUSTAKA | 15 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. Fitur Pemblokiran aplikasi dan website | 9 |
| Gambar 2 Fitur Statistik..... | 10 |
| Gambar 3. Blokir pemberitahuan (<i>Notification</i>)..... | 11 |
| Gambar 4. Fitur riwayat penggunaan aplikasi..... | 12 |
| Gambar 5. Mode yang ada pada aplikasi <i>STAY FOCUSED</i> | 13 |
| Gambar 6. Fitur Penjadwalan..... | 14 |
| Gambar 7. Fitur Timeline..... | 15 |
| Gambar 8. Fitur Smartphone Habbith..... | 16 |
| Gambar 9. Fitur Digital Diet..... | 17 |
| Gambar 10. Fitur Riwayat Pemakaian Aplikasi..... | 18 |
| Gambar 11. Fitur Riwayat Pemakaian Aplikasi..... | 19 |
| Gambar 12. Fitur Riwayat Pemberitahuan..... | 20 |
| Gambar 13. Fitur Riwayat Penguncian | 21 |
| Gambar 14. Fitur Mode Fokus | 22 |
| Gambar 15. Fitur Batas Penggunaan Aplikasi..... | 23 |
| Gambar 16. Bagan Alur Penelitian | 1 |

Gambar 17. Responden 3

Gambar 18. Tampilan UEQ pada google form 5

Gambar 19. Grafik UEQ (*STAY FOCUSED*) 3

Gambar 20. Grafik UEQ (*ACTION DASH*) 4

Gambar 21. Grafik UEQ (*QUALITY TIME*) 6



DAFTAR TABEL

| | |
|---|---|
| Tabel 1. UEQ Scale (STAY FOCUSED) | 2 |
| Tabel 2. UEQ Scale (ACTION DASH) | 3 |
| Tabel 3. UEQ (QUALITY TIME) | 5 |
| Tabel 4. Perbandingan ketiga aplikasi | 7 |
| Tabel 5. Effisien | 9 |



