

APLIKASI DETEKSI KECANDUAN SMARTPHONE MENGUNAKAN METODE RAD

Bayanulloh Axioma Iman¹, Habibullah Akbar²

¹Bayanulloh Axioma Iman, ²Habibullah Akbar

^{1,2}Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul

Email: [bayanulloh.axsioma.iman@gmail.com](mailto: bayanulloh.axsioma.iman@gmail.com), [habibullah.akbar@esaunggul.ac.id](mailto: habibullah.akbar@esaunggul.ac.id)

Abstrak

Aplikasi mobile Merupakan sebuah aplikasi yang diunduh dari sebuah toko aplikasi mobile device/alat seluler atau dari sumber lain yang diunduh ke dalam smartphone atau perangkat mobile lainnya. Kecanduan smartphone yang kesulitan ketika memantau penggunaan smartphone pada anak, fitur yang mampu memantau penggunaan aplikasi pada smartphone anak. rangkuman hasil survei tersebut dapat dideskripsikan rata-rata pengguna berpendapat bahwa aplikasi "Kecanduan Smartphone" memberikan dampak terhadap deteksi kecanduan penggunaan smartphone. Survei tersebut juga menghadirkan data rata-rata pengguna sebesar 70% pada pernyataan kedua yang mengartikan bahwa rata-rata pengguna mengeluarkan pernyataan setuju terkait dengan dampak aplikasi yang mendeteksi kecanduan smartphone. Pernyataan keempat ini sebesar 76% dikaitkan dengan lebih pahamnya pengguna ketika menggunakan aplikasi "Deteksi kecanduan smartphone" dalam mendeteksi kecanduan smartphone.

Kata kunci: Metode RAD, Kecanduan Smartphone, Survei Pengguna.

SMARTPHONE ADDICTION DETECTION APPLICATION USING RAD METHOD

Abstract

A mobile application is an application downloaded from a mobile app store or other sources onto a smartphone or other mobile device. Smartphone addiction is a challenge when monitoring smartphone usage in children. The application features the ability to monitor app usage on a child's smartphone. The summarized results of the survey indicate that on average, users believe that the "Smartphone Addiction" application has an impact on detecting smartphone addiction. The survey also presents data showing that 70% of users agree with the second statement, meaning that the majority of users agree with the impact of the application in detecting smartphone addiction. The fourth statement indicates that 76% of users associate using the "Smartphone Addiction Detection" application with better understanding of their smartphone addiction.

Keywords: RAD Method, Smartphone Addiction, User Survey.

I. PENDAHULUAN

Pertumbuhan teknologi yang terus menjadi maju, dimana teknologi tumbuh terus menjadi mutakhir salah satunya teknologi komunikasi. Demikian pula dengan pertumbuhan telepon genggam (hp) yang telah bertransformasi jadi smartphone. Fitur tersebut bisa menaruh informasi berarti serta pengingat apa yang wajib dicoba. Smartphone ataupun ponsel pintar merupakan suatu ponsel yang mempunyai guna semacam pc, umumnya mempunyai tampilan layar sentuh, dilengkapi dengan akses internet serta sistem

pembedahan yang sanggup melaksanakan aplikasi. Smartphone membolehkan pengguna buat melaksanakan komunikasi via suara ataupun bacaan, melaksanakan guna semacam Personal Digital Assistant (PDA), mengakses email, internet serta Global Positioning System (GPS), menunjukkan serta mengedit dokumen serta informasi dan mengakses internet dengan Wifi.

Hadirnya smartphone menimbulkan pergantian besar pada kehidupan manusia tercantum di golongan Generasi Alpha. Pergantian ini dapat menyuguhkan perihal positif pula membagikan

akibat negatif yang mengancam pertumbuhan Generasi Alpha. Smartphone membuat banyak mahasiswa lebih asik serta padat jadwal dengan perlengkapan tersebut, orang lebih suka bermain serta berhubungan dengan jejaring sosial. Tidak hanya itu smartphone pula mempunyai akibat pada penggunaannya. Mencermati fenomena yang demikian ini, menjadikan Smartphone sangat menarik serta membuat orang jadi kecanduan.

Dengan terjadinya pandemi COVID- 19 yang membagikan akibat di bidang pendidikan membuat anak sekolah dan belajar dari rumah secara daring. Terdapatnya pembatasan kegiatan keluar rumah sehingga penggunaan smartphone menjadi lebih intensif serta membuat anak menjadi kecanduan, ditambah kurangnya pengawasan orangtua terhadap penggunaan smartphone pada anak. Sebaliknya pada keadaan new normal, orang tua kembali bekerja di luar rumah sehingga pengawasan pemakaian smartphone pada anak kurang bisa dipantau dengan baik.

Dengan terjadinya pandemi COVID- 19 yang membagikan akibat di bidang pendidikan membuat anak sekolah dan belajar dari rumah secara daring. Terdapatnya pembatasan kegiatan keluar rumah sehingga penggunaan smartphone menjadi lebih intensif serta membuat anak menjadi kecanduan, ditambah kurangnya pengawasan orangtua terhadap penggunaan smartphone pada anak. Sebaliknya pada keadaan new normal, orang tua kembali bekerja di luar rumah sehingga pengawasan pemakaian smartphone pada anak kurang bisa dipantau dengan baik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam pembuatan laporan tugas akhir ini tentunya selain peneliti mencari informasi dari buku-buku, peneliti juga melakukan tinjauan pustaka pada hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul yang digunakan sebagai studi literature dan penelusuran ilmiah. Adapun berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan Aplikasi Deteksi Kecanduan Smartphone Menggunakan RAD, yaitu.

Penelitian yang dilakukan oleh (Humdiana, 2020) yang berjudul **“APLIKASI UNTUK MENDIAGNOSA KECANDUAN INTERNET TERHADAP MAHASISWAI PERGURUAN TINGGI BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN METODE FORWARD CHAINING”** [1]. Penelitian ini membahas untuk mengetahui kecanduan internet mahasiswa pada umumnya sehingga mahasiswa dan orang tua dapat mengetahui dampaknya dan mencari solusi bagi mereka yang memiliki kecanduan internet. Melalui proses penelitian dan pengembangan website yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa website yang telah dibuat peneliti dapat bermanfaat bagi siswa untuk mengetahui tingkat kecanduan internet yang dimiliki oleh siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Saputra et al., 2020) yang berjudul **“Prototype Aplikasi**

Desktop untuk Identifikasi Kecanduan Game Online”. Penelitian ini membahas kecanduan game online dari 10 gejala berdasarkan 6 jenis perilaku kecanduan game. Hasil yang didapatkan pada pengujian diagnosis yaitu pada pengujian pertama dari 10 gejala dipilih 2 gejala yaitu G1 dan G4 dengan hasil tidak terindikasi kecanduan game online, lalu pada pengujian kedua dari 10 gejala dipilih 6 gejala yaitu G1, G6, G7, G8, G9, dan G10 dengan hasil terindikasi kecanduan game online.

Penelitian yang dilakukan oleh (SAFIRAH NURUNNABILAH SARATUN, 2019) yang berjudul **“RANCANG BANGUN SISTEM PAKAR DIAGNOSA GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE BERBASIS ANDROID”** [2]. Penelitian ini membahas mengenai kecanduan game online secara terus menerus sampai lupa waktu, bahkan dapat menyebabkan kecanduan. Seseorang yang diduga mengalami kecanduan biasanya akan mendatangi psikolog atau psikiater untuk melakukan konsultasi mengenai dugaan kecanduan yang dimilikinya. Namun, masih banyak juga masyarakat yang enggan mendatangi psikolog atau psikiater dikarenakan suatu hal. Seperti malu bercerita, atau karena faktor biaya yang tidak memadai. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem pakar untuk mendiagnosa gejala kecanduan game online sebagai sarana mengatasi masalah kecanduan game online tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh (Masruriyah et al., 2022) yang berjudul **“SOSIALISASI APLIKASI UNTUK MELAKUKAN DETEKSI DINI KECANDUAN PERMAINAN ONLINE PADA SISWA SMK N 1 KLARI KARAWANG”** [3]. Penelitian ini akan melakukan pada banyak masyarakat yang menghabiskan waktunya bersama gawai untuk bermain permainan dengan media handphone, laptop atau media elektronik lain. Bermain permainan memiliki manfaat untuk relaksasi dari kepenatan kegiatan daring, namun jika hal ini berlanjut akan berakibat pada kecanduan permainan. Sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk sosialisasi aplikasi deteksi kecanduan permainan dilakukan, agar pengguna mampu mengendalikan penggunaan gawai ketika bermain permainan. Sehingga, jika terdeteksi kecanduan dapat meminta bantuan kepada para ahli, untuk anak sekolah bisa konsultasi awal dengan guru Bimbingan Konseling (BK).

Penelitian yang dilakukan oleh (Aziz et al., 2022) yang berjudul **“Implementasi Metode Certainty Factor Berbasis Android Pada Sistem Pakar Diagnosa Kecanduan Smartphone”** [4]. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan tingkat kecanduan terhadap smartphone serta solusi dari setiap tingkatan tingkatan tersebut. Pengujian aplikasi juga dilakukan untuk mengetahui akurasi dari sistem. Hasil pengujian ini dapat diambil kesimpulan bahwa sistem pakar telah cukup baik meskipun hanya dapat menganalisa 3 tingkat kecanduan, serta tingkat akurasi dari aplikasi sistem pakar ini sebesar 86,67%.

1. Aplikasi

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.

2. Kecanduan

Menurut (Vermaat, 2015), aplikasi “terdiri dari program-program yang dirancang untuk membuat pengguna lebih produktif dan/atau mendukung mereka dengan pekerjaan pribadi” [5]. Aplikasi terbagi menjadi 3 bagian yaitu:

- 1) Aplikasi desktop Merupakan sebuah aplikasi yang disimpan di dalam sebuah komputer.
- 2) Aplikasi web Merupakan sebuah aplikasi yang disimpan di dalam sebuah web server yang dapat diakses melalui sebuah browser.
- 3) Aplikasi mobile Merupakan sebuah aplikasi yang diunduh dari sebuah toko aplikasi mobile device/alat seluler atau dari sumber lain yang diunduh ke dalam smartphone atau perangkat mobile lainnya.

3. Metode Rapid Application Development

Metode pengembangan perangkat lunak RAD (Rapid Application Development) adalah sebuah proses pengembangan perangkat lunak yang menekankan siklus pengembangan dengan waktu yang singkat. Definisi lain menyatakan bahwa metode pengembangan perangkat lunak RAD adalah metode yang menggunakan pendekatan berorientasi objek untuk pengembangan sistem yang meliputi pengembangan perangkat dan perangkat lunak.

4. Studi Literatur Aplikasi

- 1) Addiction Timer
Fitur: Screen Lock, Power Lock Mode
Kelebihan: Menu yang simple Mudah digunakan, Gratis
Kekurangan: Fitur sedikit, Tidak bisa dijeda, Tidak ada laporan penggunaan.
- 2) Ubhind
Fitur: Mobile life tracking, Lock Application, Report Daily
Kelebihan: Mengingatkan pengguna melalui reminder, mudah Digunakan, Secara otomatis mengunci, mengirimkan laporan harian penggunaan ponsel.
Kekurangan: langsung mengunci aplikasi ataupun smartphone, fitur berbayar, tidak bisa dijeda.
- 3) Forest

Fitur: Virtual Forest, Sleep Timer, Screen Lock, Sync Account, Report Daily

Kelebihan: Mengirimkan laporan harian penggunaan ponsel, Bisa rank bersama teman teman dunia nyata, Tidak ada iklan, Mudah digunakan, Tampilan keren.

Kekurangan: Langsung mengunci aplikasi ataupun smartphone, Fitur berbayar

4) BreakFree

Fitur: Report Daily, Break free schedule, Notification blocking.

Kelebihan: Mengingatkan pengguna melalui reminder, Memblokir semua notifikasi, Penjadwalan otomatis.

Kekurangan: Langsung mengunci aplikasi ataupun smartphone.

5) Quality Time

Fitur: Report Daily, Screen Lock, Sync Account.

Kelebihan: Mengirimkan laporan harian penggunaan ponsel, mudah digunakan, Mengingatkan pengguna melalui reminder

Kekurangan: Langsung mengunci aplikasi ataupun smartphone, Tidak bisa dijeda, Fitur berbayar.

III. METODE PENELITIAN

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa para orangtua memiliki penyebab-penyebab permasalahan yang berbeda-beda. Oleh sebab itu, definisikanlah masalah-masalah yang ditemukan serta rumusan-rumusannya, yaitu:

- 1) Apakah perangkat lunak deteksi kecanduan smartphone berbasis android mempengaruhi orangtua dalam memperhatikan penggunaan smartphone pada anak?
- 2) Apa solusi yang mampu mengatasi kesulitan orangtua sehubungan dengan penggunaan aplikasi pada smartphone anak?
- 3) Apa solusi yang mampu mengatasi kesulitan orangtua sehubungan dengan membatasi penggunaan smartphone pada anak?

Rumusan masalah tersebut diperoleh dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap orangtua. Berikut ini merupakan daftar pertanyaan yang digunakan untuk wawancara terhadap orangtua yang kesulitan ketika memantau penggunaan smartphone pada anak:

- 1) Apakah anda kesulitan memantau penggunaan smartphone pada anak?
- 2) Apa faktor-faktor yang menyebabkan anda kesulitan dalam memantau penggunaan smartphone pada anak?

- 3) Mengapa faktor-faktor itu membuat anda kesulitan?
- 4) Seberapa sering anak anda menggunakan smartphone?
- 5) Apakah anak anda merasa emosi saat dilarang menggunakan smartphone?
- 6) Apakah ada perubahan sikap saat anak anda terlalu sering menggunakan smartphone?
- 7) Pernahkah anda menggunakan aplikasi untuk mengatasi kecanduan smartphone?

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

pada tahapan RAD diperlukan pendekatan untuk menganalisis kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan oleh aplikasi. Pendekatan ini dapat dilakukan dengan cara melakukan Wawancara Semi-Terbuka terhadap calon pengguna aplikasi. Poin-poin yang diajukan di dalam wawancara ini berupa pertanyaan-pertanyaan terkait dengan fitur-fitur aplikasi android yang ingin dikembangkan, Berikut ini merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan terkait dengan wawancara tersebut:

- 1) Fitur-fitur seperti apa yang diperlukan oleh anda terkait dengan mengatasi kecanduan penggunaan smartphone?
- 2) Apakah menurut anda fitur yang mampu memantau penggunaan aplikasi pada smartphone anak?
- 3) Apakah cocok untuk memasukan fitur pembantu seperti notifikasi peringatan?
- 4) Menurut anda apakah aplikasi ini dapat berguna apabila diimplementasikan?
- 5) Apakah hasil yang anda harapkan dari aplikasi ini?
- 6) Menurut anda seberapa penting menggunakan aplikasi untuk mengurangi kecanduan?
- 7) Apakah anda sudah terbiasa dengan sistem informasi/aplikasi form(android)?

2. Konstruksi Perangkat Lunak

Hasil keluaran dari proses konstruksi akan dievaluasi lebih lanjut menggunakan penilaian Usability Scale. Usability Scale akan ditebarkan setelah penggunaan perangkat lunak telah dilakukan oleh pengguna. Nilai Usability Scale akan diadaptasi berdasarkan jurnal terkait yang membahas tentang tata cara penilaian SUS:

- 1) **SUS 1:** Saya berpikir ingin sering menggunakan perangkat lunak ini.
- 2) **SUS 2:** Saya mendapati bahwa perangkat lunak ini memiliki fitur kompleks yang sebenarnya tidak terlalu dibutuhkan.
- 3) **SUS 3:** Saya rasa perangkat lunak ini mudah digunakan.

- 4) **SUS 4:** Saya pikir bahwa saya membutuhkan bantuan dari orang teknis yang mampu menggunakan perangkat lunak ini
- 5) **SUS 5:** Saya mendapati bahwa beberapa fungsi perangkat lunak terintegrasi dengan baik
- 6) **SUS 6:** Saya rasa terlalu ada banyak ketidakkonsistenan di dalam perangkat lunak ini
- 7) **SUS 7:** Saya membayangkan bahwa akan ada banyak orang yang mempelajari penggunaan perangkat lunak ini dengan cepat
- 8) **SUS 8:** Saya mendapati bahwa perangkat lunak ini aneh untuk digunakan
- 9) **SUS 9:** Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya menggunakan perangkat lunak ini.

Nilai Usability Scale akan dicari menggunakan rumusan berikut (Lewis,2018):
 $SUS = 2.5(20 + (SUS1 + SUS3 + SUS5 + SUS7 + SUS9) - (SUS2 + SUS4 + SUS6 + SUS8 + SUS10))$ Hasil nilai SUS dapat diinterpretasikan dengan grading sebagai berikut:

Nilai SUS	Grade
84.1 - 100	A+
80.8 - 84	A
78.9 - 80.7	A
77.2 - 78.8	B+
74.1 - 77.1	B
72.6 - 74	B-
71.1 - 72.5	C+
65.0 - 71	C
62.7 - 64.9	C-
51.7 - 62.6	D
0 - 51.6	F

3. Metode Pengumpulan Data

Data tersebut kemudian akan diolah lagi agar dapat diperoleh nilai persentasenya. Berikut ini merupakan rumus untuk memperoleh persentase dari data yang terkait:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentasi data

f = Frekuensi yang muncul dari data tertentu

n = Jumlah seluruh data

Mengelola data agar memiliki persentase merupakan aktivitas yang sangat penting di

dalam penelitian ini. Persentase munculnya sebuah jenis data menunjukkan dominasi dari data tersebut. Berdasarkan persentase munculnya jenis data, dapat diperoleh sebuah kesimpulan dari keseluruhan data.

Pertanyaan-pertanyaan di dalam kuesioner tersebut akan lebih baik apabila berhubungan dengan indikator-indikator penelitian yang telah didefinisikan. Di dalam penelitian survei terdapat dua jenis terminologi yang sering didengar yaitu 47 populasi dan sampel. Berikut ini merupakan kumpulan subjek yang menjadi populasi dan sampel dari penelitian ini:

- a. Populasi
Seluruh orangtua dan anak perumahan kebon jeruk berjumlah 40 penghuni aktif.
- b. Sampel
Sebagian orangtua dan anak perumahan kebon jeruk.

Berikut ini merupakan perbandingan dari jumlah sampel yang dihasilkan oleh kedua teori ini:

Teori Solvin	Rumusan Gay
Toleransi kesalahan sebesar 10%	10% untuk Populasi Banyak 20% untuk Populasi Sedikit
$40/(1+40*(0,1)^2)$	$20% * 40$
4,44	8

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Aplikasi “Deteksi Kecanduan Smartphone” dapat dikembangkan lebih lanjut apabila sudah ditemukan kebutuhan-kebutuhannya. Kebutuhan yang perlu diidentifikasi terlebih dahulu adalah kebutuhan fungsional, kebutuhan non-fungsional, serta kebutuhan teknologi. Masing-masing kebutuhan ini sangatlah diperlukan agar aplikasi dapat dikembangkan secara efektif dan efisien. Kebutuhan-kebutuhan ini akan digambarkan dalam bentuk tabel sehingga dapat dilihat secara terstruktur. Kebutuhan yang didefinisikan akan lebih baik apabila memiliki kode kebutuhan sehingga pemaparan dapat dilakukan secara jelas dan mengaju dengan tepat kepada kebutuhan yang dipaparkan. Format kode kebutuhan adalah SKPL-XXX-NNN, dimana XXX memuat jenis kebutuhan yang didefinisikan (contoh: Kebutuhan Fungsional = SKPL-FUN) dan NNN memuat nomor kebutuhan yang disebutkan sesuai jenisnya (contoh: Kebutuhan Fungsional Pertama = SKPL-FUN-001).

Tabel. Kebutuhan Fungsional

Kode	Nama	Keterangan
SKPL-FUN-001	Menu Utama	Menampilkan seluruh fitur utama yang terdapat di dalam Aplikasi
SKPL-FUN-002	Orang Tua	Menampilkan data orang tua yang sudah di daftarkan
SKPL-FUN-003	Anak	Menampilkan data anak yang sudah di daftarkan oleh orangtua
SKPL-FUN-004	Aplikasi	Menampilkan data aplikasi yang sudah terinstal di smartphone anak
SKPL-FUN-005	Notifikasi Peringatan	Memberikan pesan notifikasi ke smartphone anak yang sudah diinput oleh orangtua
SKPL-FUN-006	Laporan Penggunaan Aplikasi	Menampilkan laporan penggunaan aplikasi di smartphone anak yang berisi penggunaan data, waktu penggunaan dan status penggunaan

Tabel. Kebutuhan Non Fungsional (SKPL-NOF)

Kode	Nama	Keterangan
SKPL-NOF-001	Maintainability	Aplikasi yang dikembangkan harus memiliki pola pengembangan tertentu
SKPL-NOF-002	Availability	Ketersediaan aplikasi harus di Play Store
SKPL-NOF-003	Usability	Fitur-fitur dapat berguna dan memiliki skor Usability minimal C
SKPL-NOF-004	Performance	Fitur perlu menjalankan

merupakan beberapa tampilan dari aplikasi yang dirancang.



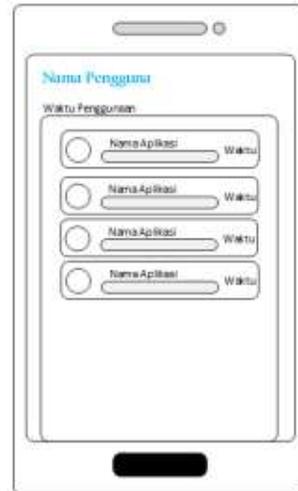
Gambar.Rancangan Tampilan Splash Screen



Gambar.Rancangan Tampilan Registrasi.



Gambar. Rancangan Tampilan Login



Gambar. Rancangan Tampilan Aplikasi



Gambar. Rancangan Tampilan Laporan



Gambar. Rancangan Tampilan Peringatan



Gambar. Rancangan Tampilan Notifikasi

Setelah aplikasi telah jadi, maka diperlukan tahapan uji coba untuk memastikan agar aplikasi bebas dari kesalahan fungsi. Uji coba fungsi dapat menggunakan metode blackbox agar dapat mendefinisikan skenario-skenario yang terdapat di dalam aplikasi beserta hasil yang diharapkan dari masing-masing skenario tersebut. Uji coba ini dipaparkan sesuai dengan jurnal yang dijadikan referensi (Lestari & Latifah, 2019), yaitu dalam bentuk tabel uji coba blackbox.

NO	SKENARIO YANG DIUJI	HASIL YANG DIHARAPKAN	HASIL
1	Buka Aplikasi	Menampilkan Splash Screen	Sesuai
2	Menu Utama Terbuka	Menampilkan fitur-fitur aplikasi berjumlah delapan fitur	Sesuai
3	Tekan Tombol Registrasi	Menampilkan formulir registrasi pengguna	Sesuai
4	Tekan Tombol Orangtua	Menampilkan data orangtua secara lengkap	Sesuai
5	Tekan Tombol Anak	Menampilkan daftar anak yang sudah di daftarkan orangtua pada menu registrasi	Sesuai
6	Tekan Tombol Aplikasi	Menampilkan daftar aplikasi yang terinstal pada smartphone anak	Sesuai
7	Tekan tombol notifikasi	menampilkan formulir yang berisi pesan yang akan	Sesuai

		dikirim ke smartphone anak	
8	Tekan Tombol Laporan Penggunaan Aplikasi	Menampilkan daftar aplikasi yang ada pada smartphone anak	Sesuai
9	Tekan Tombol Edit Data Orangtua	Menampilkan Formulir Ubah data orangtua	Sesuai
10	Tekan Tombol Hapus Data orangtua	Menampilkan Tampilan Konfirmasi penghapusan akun	Sesuai
11	Tekan Tombol Detail Aplikasi	Menampilkan Tampilan detail aplikasi yang digunakan	Sesuai

Uji coba tersebut dilakukan terhadap fungsi-fungsi yang terdapat di dalam aplikasi. Uji coba dilaksanakan sampai dengan level pengaksesan fitur dimana ini berguna untuk memastikan agar fungsi aplikasi sesuai dengan yang diharapkan.

2. Hasil Survei & Pengguna.

Survei indikator penelitian pengguna aplikasi telah disebarkan melalui tautan survei daring. Hasil survei telah diperoleh untuk menilai tanggapan para pengguna terhadap aplikasi dalam meningkatkan deteksi kecanduan smartphone. Survei ini juga diisi oleh 8 orangtua sebagai subjek penelitian dengan pengisian menggunakan skala likert. Berikut ini merupakan total dan persentase skor yang dikategorikan berdasarkan pernyataan pernyataan yang terdapat di dalam survei:

Tabel. Rangkuman Survei Pengguna

No	Pertanyaan	Akumulasi	Presentasi
1	Fitur-fitur seperti apa yang diperlukan oleh anda terkait dengan mengatasi kecanduan penggunaan smartphone?	34	85%
2	Apakah menurut anda fitur yang mampu memantau penggunaan aplikasi pada	28	70%

	smartphone anak?		
3	Apakah cocok untuk memasukan fitur pembantu seperti notifikasi peringatan?	33	82.5%
4	Menurut anda apakah aplikasi ini dapat berguna apabila diimplementasikan?	32	80%
5	Apakah hasil yang anda harapkan dari aplikasi ini?	29	72.5%

Rangkuman hasil survei pada tabel di atas menghadirkan data dalam bentuk akumulasi serta persentase skor likert yang diperoleh. Akumulasi adalah penjumlahan seluruh perolehan skor likert, sedangkan persentase merupakan skor akumulasi dibagi dengan skor maksimum (5) x jumlah responden dikalikan dengan 100. Ketujuh pernyataan tersebut diisi sebelum para pengguna mengisi kuesioner SUS yang telah dipaparkan pada sub-bab sebelumnya.

Berdasarkan rangkuman hasil survei tersebut dapat dideskripsikan rata-rata pengguna berpendapat bahwa aplikasi “Kecanduan Smartphone” memberikan dampak terhadap deteksi kecanduan penggunaan smartphone. Hal ini dibuktikan dengan adanya rata-rata persentase skor likert sebesar 85% yang mengartikan bahwa rata-rata skor berada di area pernyataan sangat setuju. Survei tersebut juga menghadirkan data rata-rata pengguna sebesar 70% pada pernyataan kedua yang mengartikan bahwa rata-rata pengguna mengeluarkan pernyataan setuju terkait dengan dampak aplikasi yang mendeteksi kecanduan smartphone.

Rata-rata pengguna juga memiliki rata-rata skor presentasi sebesar 78% yang mengartikan rata-rata pengguna berada di area pernyataan setuju bahwa pendeteksi kecanduan smartphone itu penting. Hal ini sama seperti pernyataan keempat dimana rata-rata pengguna berada pada area setuju dengan besar persentase rata-rata perolehan skor likert sebesar 76%. Pernyataan keempat ini dikaitkan dengan lebih pahamnya pengguna ketika menggunakan aplikasi “Deteksi kecanduan smartphone” dalam mendeteksi kecanduan smartphone.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagian besar pengguna setuju bahwa aplikasi “kecanduan smartphone” membuat

pengguna ‘lebih berhati-hati dalam penggunaan smartphone pada anak, memberikan pengertian terhadap pentingnya pengawasan anak, tertarik untuk mengurangi penggunaan smartphone di dalam aplikasi, serta membuat anda (pengguna) lebih memahami bahaya kecanduan penggunaan smartphone.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Humdiana, “APLIKASI UNTUK MENDIAGNOSA KECANDUAN INTERNET TERHADAP MAHASISWA/I PERGURUAN TINGGI BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN METODE FORWARD CHAINING,” *J. Inform. dan Bisnis*, vol. 9, no. 1, 2020.
- [2] S. N. Saratun, “Rancang Bangun Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online Berbasis Android,” *Univ. Islam Negeri Alauddin Makassar*, 2019.
- [3] A. F. N. Masruriyah, D. Wahiddin, H. Y. Novita, and E. E. Awal, “SOSIALISASI APLIKASI UNTUK MELAKUKAN DETEKSI DINI KECANDUAN PERMAINAN ONLINE PADA SISWA SMK N 1 KLARI KARAWANG,” *ABDI KAMI J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 2, pp. 106–110, 2022.
- [4] A. M. Aziz, Y. B. Utomo, and D. E. Yuliana, “Implementasi Metode Certainty Factor Berbasis Android Pada Sistem Pakar Diagnosa Kecanduan Smartphone,” *J. ZETROEM*, vol. 4, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [5] M. E. Vermaat, S. L. Sebok, S. M. Freund, J. T. Campbell, and M. Frydenberg, *Discovering computers© 2018: Digital technology, data, and devices*. 2017.