

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MODUL EDUKASI PADA APLIKASI REMAJABISA BERBASIS WEBSITE DALAM MENINGKATKAN WAWASAN INFORMASI REMAJA DENGAN FRAMEWORK LARAVEL**

Oleh

**I GEDE BAGUS PRASETYAWAN**

**NIM : 1202174122**

Masa remaja adalah masa di mana banyak remaja mulai mencari jati diri, pembentukan diri dan persiapan untuk masa depan yang akan datang. Saat ini waktu luang remaja didominasi oleh kegiatan kesenangan atau bermain dibandingkan hal yang lebih produktif. Bahkan terkadang kegiatan seperti ekstrakurikuler yang harusnya menjadi kegiatan produktif berubah menjadi kegiatan pengisi waktu luang saja. Sementara itu, pemanfaatan waktu luang merupakan sebuah peluang besar untuk menjadi potensi dalam perkembangan kepribadian bagi remaja. Berawal dari keprihatinan mengenai pemanfaatan waktu luang bagi remaja, tim RemajaBisa ingin agar dapat membagi serta memberikan kegiatan yang positif dan tentunya dapat membantu membangun kemampuan remaja di waktu luang mereka. Untuk mengatasi hal tersebut tim RemajaBisa memulai melakukan pengembangan *website* yang nanti dapat menampung seluruh kegiatan dan proses yang akan berjalan. Penelitian ini mengembangkan 3 modul yaitu edukasi, acara dan *peer group*. Modul edukasi memiliki peran dalam menampilkan informasi berupa artikel, video dan *podcast* sebagai media pembelajaran oleh remaja dalam *website* RemajaBisa. Ketiga hal tersebut memiliki fungsi sebagai penghubung informasi agar lebih mudah dipahami oleh remaja sehingga tidak terjadi pemahaman yang kurang tepat. Modul edukasi pada *website* RemajaBisa menggunakan *framework* Laravel dengan metode *waterfall*

dalam pengembangannya. Hasil dari penelitian ini berupa pengembangan modul edukasi pada aplikasi *website* RemajaBisa dengan fitur-fitur yang dapat dikembangkan untuk seterusnya sehingga fungsi pada modul edukasi dapat berjalan sesuai dengan tujuannya. Dengan harapan fitur-fitur tersebut dapat membantu remaja dalam pemanfaatan waktu luang dengan memperluas informasi yang dimilikinya.

**Kata Kunci : Remaja, Pengembangan Perangkat Lunak, Modul Edukasi, Aplikasi Berbasis Web, *Waterfall*.**