

## **Abstrak**

Di Internet atau dunia maya sangat mudah ditemukan pornografi atau yang berkaitan dengan masalah seksual. Orang tua harus tau bagaimana peran yang baik dalam mengasuh anak-anak mereka salah satunya yaitu dengan dibekali oleh pendidikan seks untuk mencegah terjadinya penyimpangan seksual pada anak. Dibutuhkan media berupa aplikasi mobile pendidikan seks untuk anak usia 6 – 12 tahun, yang meliputi bagaimana Analisis dan Perancangan aplikasi mobile pendidikan seks anak usia 6 –12 tahun yang yang interaktif, menarik yang dapat memotivasi anak , guna mempermudah proses pembelajaran. Dalam menganalisis dan merancang aplikasi ini digunakan metode System Development Life Cycle (SDLC). Pengujian yang dilakukan oleh penulis ialah pengujian hasil rancangan aplikasi yang telah dianalisis dengan aplikasi yang sudah jadi, meliputi uji kesesuaian rancangan dan fungsionalitas dari aplikasi tersebut. Pengujian dilakukan dengan metode black box yaitu membandingkan alur desain sistem aplikasi yang dirancang dengan sistem dalam aplikasi yang telah dibangun. Berdasarkan rancangan, harapan, hasil, dan kesimpulan dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini telah sesuai dengan harapan dan tujuan pengujian.

Kata kunci: Aplikasi mobile, Pendidikan seks untuk anak, Gamifikasi, Brancingstory, SDLC.

*Keyword: mobile application , Sex education for children, Gamification, Brancingstory, SDLC.*