

# E-B ROSUR PENGENALAN UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK MENGENAI BERITA BOHONG

Regina Marcellina Pailah<sup>1)</sup>, Rizal Sengkey<sup>2)</sup>, Brave Angkasa Sugiarto<sup>3)</sup>  
Jurusan Teknik Elektro, Universitas Sam Ratulangi Manado, Jl. Kampus Bahu, 95115, Indonesia  
E-mail : [reginapailah@gmail.com](mailto:reginapailah@gmail.com)<sup>1)</sup>, [rizalsengkey@gmail.com](mailto:rizalsengkey@gmail.com)<sup>2)</sup>, [brave@unsrat.ac.id](mailto:brave@unsrat.ac.id)<sup>3)</sup>

Diterima: tgl; direvisi: tgl; disetujui: tgl



ACC 09/04/2021

**Abstract** — As the technology developing in modern times, the spread of fake news / hoaxes through the internet has also grown and spread to social media and become the consumption of today's society and fake news / hoaxes are very uncontrollable due to the lack of public knowledge about punishment for hoax spreaders. Augmented Reality technology is now an appealing learning option to help people understand the UU ITE Regarding Fake News. The development method used is Multimedia Development Life Cycle (MDLC) which has six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. This application is equipped with features such as animation, sound, and text. This application will run on an Android-based platform. After thirty respondents saw and used the application, they had understood the UU ITE Regarding Fake News, as evidenced by the results of the questionnaire answers after viewing and using the application. The average number have increases to 51.25%.

**Keywords** — Augmented Reality, hoax, Multimedia Development Life Cycle, UU ITE.

**Abstrak** — Seiring berkembangnya teknologi di zaman modern maka semakin berkembang pula penyebaran berita bohong / hoax melalui internet dan merambat ke media sosial dan menjadi konsumsi masyarakat sekarang ini dan berita bohong / hoax menjadi sangat tidak terkontrol karena kurangnya pengetahuan masyarakat tentang hukuman bagi penyebar berita bohong / hoax. Teknologi Augmented Reality menjadi pilihan pembelajaran masa kini yang menarik untuk membantu masyarakat memahami Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Mengenai Berita Bohong. Metode pengembangan yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang mempunyai enam tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Aplikasi ini dilengkapi fitur berupa animasi, suara, dan teks. Aplikasi ini akan dijalankan pada platform berbasis Android. Setelah tiga puluh responden melihat dan menggunakan aplikasi, mereka telah memahami dan mengerti tentang Berita Bohong dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Mengenai Berita Bohong, yang terbukti dari hasil jawaban kuesioner setelah melihat dan menggunakan aplikasi. Jumlah rata-rata peningkatan yang terjadi adalah sebesar 51.25%.

**Kata Kunci** — Augmented Reality, hoax, Multimedia development Life Cycle, UU ITE.

## I. PENDAHULUAN

Internet yang kita kenal sekarang mungkin sudah menjadi hal yang umum dan begitu melekat dengan masyarakat modern, dampaknya setiap pengguna dapat bertukar informasi dengan

sangat luas dan cepat dibandingkan dengan zaman dulu ketika internet masih asing dimata masyarakat biasa, informasi hanya tersebar melalui televisi, radio, dan media cetak, penyebarannya pun tidak secepat dengan internet. Di sisi lain cepatnya tersebar informasi juga membawa dampak negatif, informasi yang tersebar tidak dapat diseleksi mana yang benar dan tidak benar. Apalagi kebebasan pengguna internet menggunakan media sosial (Instagram, Facebook, Twitter, dan lain-lain) sebagai *platform* untuk berbagi informasi, menjadikan media sosial sarang penyebaran berita bohong / hoax.

Berita bohong / hoax adalah usaha untuk menipu atau mengakali pembaca atau pendengarnya untuk mempercayai sesuatu, padahal sang pencipta berita palsu tersebut mengetahui bahwa berita tersebut adalah palsu.

Pertumbuhan pengguna internet yang meningkat setiap tahun berdampak pada peristiwa penyebaran berita bohong / hoax yang semakin ramai diperbincangkan oleh masyarakat di Indonesia dimana belakangan ini berita bohong / hoax menjadi sorotan dengan adanya berita-berita dan konten-konten video yang dibuat oleh seseorang, kelompok, atau organisasi dimana di dalamnya memuat berita bohong / hoax serta berisi unsur SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan).

Informasi tentang berita bohong / hoax beserta Undang-Undang bagi penyebar berita bohong / hoax sangatlah penting untuk diketahui bagi semua pengguna media sosial. Berdasarkan permasalahan, penulis bermaksud mengembangkan sebuah aplikasi *Augmented Reality 3D* sebagai media pembelajaran yang menarik, dan topik ini diambil untuk membuat tugas akhir skripsi dengan judul “E-Brosur Pengenalan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Mengenai Berita Bohong”

### A. Penelitian Terkait

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan E-Brosur Pengenalan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Mengenai Berita Bohong, yang dijadikan sebagai bahan masukan guna ketepatan pelaksanaan sistem yang diuraikan sebagai berikut :

- 1) Debora M. Lengkey, Yaulie D.Y. Rindengan, Virginia Tulenan, “Brosur Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi Manado Dengan Teknologi *Markerless*