

**PENGEMBANGAN APLIKASI BINMAS PINTAR
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2
SEBAGAI MEDIA PEMBINAAN DAN PENYULUHAN
UNTUK MASYARAKAT**

ABSTRAK

Saat ini perkembangan teknologi informasi semakin cepat. Perkembangan ini memunculkan berbagai macam piranti komputer, yaitu perangkat keras dengan asesorisnya serta aplikasi perangkat lunak yang berbasis desktop atau web. Game adalah salah satu perangkat lunak yang berkembang luas. Selain sebagai hiburan, game juga bisa berfungsi sebagai media edukasi. Tema yang diangkat dalam penelitian ini adalah pembuatan game edukasi untuk instansi kepolisian. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, instansi kepolisian dapat melakukan salah satu kegiatan dalam bentuk penyuluhan dan pembinaan kepada masyarakat berbasis aplikasi. Selama ini, teknologi informasi belum dimanfaatkan Satbinmas Polres Jember sebagai sarana pendukung untuk kegiatan edukasi. Oleh sebab itu, sebuah program aplikasi perlu dikembangkan untuk mendukung kegiatan penyuluhan dan pembinaan, yaitu sebuah game edukasi yang dapat diterima oleh masyarakat umum. Hasil pengujian sikap kesetujuan pengguna terhadap aplikasi game Binmas Pintar mengenai kinerja aplikasi nilai persentase tertinggi tercatat pada opsi Setuju (S) mencapai 54% dari total 48 responden. Dengan demikian, aplikasi game Binmas Pintar berbasis Android dapat dikatakan layak digunakan instansi kepolisian untuk melakukan media penyuluhan dan pembinaan kepada masyarakat.

Kata kunci: Aplikasi, Construct 2, Media Pembinaan, Penyuluhan.

**DEVELOPMENT OF BINMAS PINTAR APPLICATION
USING CONSTRUCT 2
AS PUBLIC NURTURING AND COUNSELING MEDIA**

ABSTRACT

Nowadays, the development of information technology is accelerating. This development has led to the emergence of a wide range of computer tools, such as hardware with its accessories and desktop-based or web-based software applications. Games are one of the software that is expanding widely. In addition to entertainment, games can also serve as educational media. The theme raised in this study is the creation of educational games for police agencies. By using information technology, police agencies can carry out one of the activities in the form of dissemination and construction to the app-based society. During this time, information technology has not been used Satbinmas Polres Jember as a means of support for educational activities. Therefore, it is necessary to develop an educational game to support design and construction activities, which is e that is acceptable to the general public. The test results of user approval attitudes to the Smart Binmas game application regarding application performance of the highest percentage values recorded on the agree opinion reached 54% of 48 respondents. Thus, the Android-based Smart Binmas game application can be said to be worthy of police agency use to carry out media dissemination and building to the public.

Keywords: *Application, Construct, Coaching Media, Counseling.*