

***Analisis Interaction Design Patterns* Pada Aplikasi
Menggambar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android
Menggunakan Metode *Deductive Approach*
(Studi Kasus : Aplikasi Menggambar Draw N Learn dan
Kidoko Baby Paint)**

Tugas Akhir

**diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana
dari Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Informatika
Universitas Telkom**

**Dwitika Diah Pangestuti
1103130079**



**Program Studi Sarjana Teknik Informatika
Fakultas Informatika
Universitas Telkom
Bandung
2017**