

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

- Benyon (2013). *Designing Interactive Systems: A Comprehensive Guide to HCI and Interaction Design*. Trans-Atlantic Publications, Inc.
- Brown, T. dan Katz, B., (2009). *Change by Design*. New York: Harper Collins.
- Cohen (2012). *Playful Parenting: An Exciting New Approach to Raising Children That Will Help You Nurture Close Connections, Solve Behavior Problems, and Encourage Confidence*. Ballantine Books.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Pearson Education, Inc.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Csik, Frankenberger, & Gassmann (2014). *The Business Model Navigator: 55 Models That Will Revolutionise Your Business*. Pearson Education Limited.
- Fadhallah, R.A. (2021). Wawancara. UNJ Press.
- Neuman, W.L. (2000). *Social Research Methods. Qualitative and Quantitative Approaches*. Allyn and Bacon.
- Pressman, R. S. & Maxim, B (2014). *Software Engineering: A Practitioner's Approach 8th Edition*. McGraw Hill.
- Saffer (2010). *Designing for Interaction Second Edition: Creating Innovative Applications and Devices*. New Riders.
- Santrock (2016). *A Topical Approach to Life-Span Development*. McGraw-Hill.
- Sit (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama*. Kencana.
- Soewardikoen, Didit W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Edisi Revisi*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta ,2012.

Swasty (2017). *Serba-Serbi Warna: Penerapan Pada Desain*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.

**Sumber Jurnal:**

Amany & Desire (2020). Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemi COVID-19. Vol 1 No 1 (2020): *Adi Bisnis Digital Interdisiplin*.

Andhiza, T., Fitri, I., & Rubhasy, A. (2022). Perancangan user experience Pada aplikasi Pencarian Car Wash Menggunakan metode UCD (user centered design). *SMATIKA JURNAL: STIKI Informatika Jurnal*, 12(01), 135-145.

Ar Razi, Mutiaz, & Setiawan (2018). Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan* Vol. 03 No. 02 (September 2018).

Dewi, S. K., Haryanto, E. K., & De Yong, S. (2018, October). Identifikasi Penerapan Design Thinking Dalam Pembelajaran Perancangan Desain Interior Kantor. In *Seminar Nasional Seni Dan Desain 2018* (pp. 33-38). State University of Surabaya.

Fadhilah, Handayani, & Rofian (2019). Analisis Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *e-journal Universitas Pendidikan Ganesha JP2*, Vol 2 No 2, Tahun 2019.

Fitriani, D., & Abdullah, S. M. (2021). Peran Orangtua dalam Mendukung Kesejahteraan Psikologis Remaja Di Era Digital. *Mempersiapkan Generasi Digital Yang Berwatak Sociopreneur: Kreatif, Inisiatif, dan Peduli di Era Society 5.0*.

Fitriani, L. (2015). Peran Pola Asuh Orang Tua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosi Anak. *Lentera*.

Fitriyani, Listia (2015). Peran Pola Asuh Orang Tua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosi Anak. *Samarinda: Lentera*, Vol. XVIII, No. 1, Juni 2015.

- Hadianti (2018). Motion Graphic Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Psikologi Anak. Universitas Telkom.
- Hakim, FI., Lestari, RD., & Mustika, I (2020). Analisis Majas Perbandingan Dalam Puisi “Rock Climbing” Karya Juniarso Ridwan. Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia.
- Hariri, D. H., Hannie. H, Purnamasari, I (2022). Analisis User Experience pada Website Waste4change Menggunakan Metode Single Ease Question. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Agustus 2022, 8 (13), 95-108.
- Hasanah, Hasyim. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial). At-Taqaddum.
- Hendrowibowo, L (1996). Pendidikan Moral Dalam Keluarga. Yogyakarta: Dinamika Pendidikan No. I tahun III.
- Hermawan, A. & Pravitasari, R.J (2013). Business Model Canvas (Kanvas Model Bisnis). Akselerasi.id.
- Hermawan, Iwan (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan *Mixed Method*). Hidayatul Quran Kuningan.
- Hermuttaqien, B. P. F., & Mutatik, M. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Moral Pada Pembelajaran Di Taman Kanak - Kanak. Jurnal Moral Kemasyarakatan, 3(1), 39-45.
- Hidayat, D., & Desa, M. A. B. M. (2019). Representasi Nilai-Nilai Pandangan Hidup Orang Sunda dalam Mobile Apps Kisah Lutung Kasarung (Analisis Semiotika Roland Barthes). Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan, 4(01), 81-97.
- Juraman, Stefanus Rodrick (2014). Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukatif. Jurnal Acta Diurna.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Jurnal TICom, 5(1), 1-6.

- Khaironi, Mulianah (2017). Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini. Kabupaten Lombok: Jurnal *Golden Age* Universitas Hamzanwadi.
- Khadijah, dkk. (2022). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Perilaku Hormat Di Ra. Darul Fazri. Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.
- Kharis, K., Santosa, P. I., & Winarno, W. W. (2019, August). Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usablity Scale (SUS). In Prosiding Seminar Sains Nasional dan Teknologi (Vol. 1, No. 1).
- Kuswanto, Joko dan Radiansah, Ferri (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI.
- Lawe, I. G. A. R., & Hidayat, D. (2020). Implementasi Prinsip Multimedia Learning pada E-Book Interaktif “Popout! The Tale Of Peter Rabbit”. DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa Dan Media, 1(3), 210-217
- Lumbin, N. F., Yakob, R., Daud, N., Yusuf, R., Rianti, R., & Ardini, P. (2022). Permainan tradisional gorontalo ponti dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia 5-6 tahun. Jurnal Pendidikan Anak, 11(1), 52-59
- Machmud, Hadi (2014). Urgensi Pendidikan Moral Dalam Membentuk Kepribadian Anak. Jurnal Al-Ta'dib Vol. 7 No. 2 Juli-Desember.
- Maharani (2014). Perkembangan Moral Pada Anak. KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling.
- Makagingge, Karmila, & Chandra (2019). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Sosial Anak. Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 3 No. 2 November 2019.
- Marjuni, A. Dan Harun, Hamzah (2019). Penggunaan Multimedia *Online* Dalam Pembelajaran. Makassar: Jurnal Idaarah, Vol. III, No. 2.
- Nadjamuddin, A. (2016). Membangun Karakter Anak Lewat Permainan Tradisional Daerah Gorontalo. Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 4(2), 74-79.
- Nawawi, Ahmad (2011). Pentingnya Pendidikan Nilai Moral Bagi Generasi Penerus. Bandung: Penerbit Insania Vol.16, No. 2, Mei - Agustus 2011.

- Nidagundi & Novickis (2017). *Introducing Lean Canvas Model Adaptation in the Scrum Software Testing*. Elsevier B.V.
- Nurdiana, Dian dan Suryadi, Andri (2017). Perancangan *Game* Budaya Indonesia Menggunakan Metode MDLC. - Jurnal PETIK Volume 3, No. 2.
- Nurohmah, A. N., & Dewi, D. A. (2021). Penanaman Nilai Moral dan Karakter di Era Pandemi melalui Pendidikan dengan Mengimplementasikan Nilai-Nilai Pancasila. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 119-127.
- Pontis, S. (2015). Design Thinking Revised. Retrieved from Mapping Complex Information. Theory and Practice, <https://sheilapontis.wordpress.com/2015/06/04/design-thinking-revised>.
- Putri, Dhea Maysa (2021). *Tingkat Pengetahuan Parenting Orangtua yang Memiliki Anak Usia Dini*. Yogyakarta.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan metode design thinking pada model perancangan UI/UX aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 219-237.
- Rianingtyas, A. K., & Wardani, K. K. (2019). Perancangan user Interface aplikasi mobile sebagai media promosi digital UMKM tour dan travel. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(2), 118-123.
- Sandi, Imam (2013). *Konsep Imām Al-Gazālī Tentang Cara Memperbaiki Akhlak Buruk*. Bandung: Perpustakaan UPI.
- Sari, Sumardi, & Mulyadi (2020). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.4 No. 1 Juni 2020.
- Solichuddin (2021). *Perancangan User Interface Dan User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Situs Web "Kalografi"*. Universitas Islam Indonesia.

- Swasty & Adriyanto (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design? *CommIT (Communication & Information Technology) Journal* 11(1), 17–24, 2017.
- Utami & Raharjo (2021). Pola Asuh Orang Tua dan Kenakalan Remaja. *Jurnal Pekerjaan Sosial UNPAD* Vol. 4 No. 1.
- Yuliana, Lia (2013). Penanaman Nilai-Nilai Moral Pada Anak Usia Dini. Yogyakarta: Jurnal Ilmiah UNY.
- Yuliani, Wiwin (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling. *STKIP Siliwangi Journals*.
- Yuliati, A. L., & Setiawati, C. I. (2019, May). Quality Analysis of Shopee Website by Using Importance Performance Analysis Approach. In 1st International Conference on Economics, Business, Entrepreneurship, and Finance (ICEBEF 2018) (pp. 584-587). Atlantis Press.
- Yunus (2018). Perancangan Desain User Interface dan User Experience pada Aplikasi SIAKAD dengan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. *Repositori Universitas Dinamika*.

### **Sumber Internet:**

Amalia, Ellavie Ichlasa. 2022. Diakses pada <https://hybrid.co.id/post/data-perilaku-pengguna-perangkat-mobile-di-indonesia> (12 Januari 2023, 19:27).

American Tarantula & Animals. Diakses pada <https://www.atshq.org/bear-symbolism/> (12 Juni 2023, 01.12)

Annur, Cindy Mutia. Diakses pada <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial> (22 Oktober 2022, 22:30)

Cherry, Kendra. 2023. Diakses pada <https://www.verywellmind.com/what-is-uninvolved-parenting-2794958> (9 April 2023, 15:04).

Christina, Sisca. 2022. Diakses pada <https://mommiesdaily.com/2022/01/04/12-kesalahan-orang-tua-zaman-sekarang> (24 November 2022, 00:06).

Dianputra, Yudithia. 2022. Diakses pada <http://yd.blog.um.ac.id/kenali-jenis-jenis-media-pembelajaran-untuk-anak-usia-dini/> (10 April 2023, 21:48).

dr. Fadli, Rizal. 2020. Diakses pada <https://www.halodoc.com/artikel/tahapan-perkembangan-psikologi-anak-usia-dini> (12 Desember 2022, 16:43).

dr. Fahlevi, Reza. 2022. Diakses pada <https://www.klikdokter.com/ibu-anak/tips-parenting/jenis-jenis-pola-asuh-dan-dampaknya-pada-karakter-anak> (9 April 2023, 16:00).

dr. Makarim, Fadhli Rizal. 2021. Diakses pada <https://www.halodoc.com/artikel/4-tahapan-perkembangan-kognitif-si-kecil-dalam-teori-piaget> (12 Desember 2022, 17:01).

Editor Medis Siloam Hospitals. 2023. Diakses pada [https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/jenis-jenis-pola-asuh-orang-tua#mcetoc\\_1grmo4evs6mf](https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/jenis-jenis-pola-asuh-orang-tua#mcetoc_1grmo4evs6mf) (26 April 2023, 18:45).

Fajri, Dwi Latifatul. 2022. Diakses pada <https://katadata.co.id/agung/berita/62bc03aaca496/webinar-adalah-seminar-daring-ini-kelebihan-dan-kekurangannya> (10 April 2023, 21:30).

Guesehat. 2018. Diakses pada <https://www.guesehat.com/kenali-karakteristik-orang-berdasarkan-binatang-favorit/slideshow/beruang> (7 Juni 2023, 14.10)

Guraru. 2023. Diakses pada <https://guraru.org/blog/kelebihan-dan-kekurangan-jenis-jenis-media-pembelajaran/> (10 April 2023, 21:08).

Hafizulhaq, Fadli. 2022. Diakses pada <https://digitalbisa.id/artikel/metode-gamifikasi-jadikan-pembelajaran-daring-lebih-menyenangkan-LJDFo> (10 April 2023, 21:44).

Kompas. 2018. Diakses pada <https://lifestyle.kompas.com/read/2018/01/10/121158920/kesalahan-pola-asuh-yang-sering-dilakukan-orangtua-zaman-now> (24 November 2022, 23:54).

Kurniawan. 2020. Diakses pada <https://www.kompasiana.com/andri18517/5fbf079495105107430ed7a2/moral-generasi-baru-makin-menurun-pentingnya-orang-tua-sebagai-pondasi-pertama-anak> (26 April 2023, 20:21).

Lidwina, Andrea. 2020. Diakses pada <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/16/pandemi-covid-19-dorong-anak-anak-aktif-menggunakan-ponsel> (22 Oktober 2022, 22:10)

Lidwina, Andrea. 2021. Diakses pada <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/08/13/ibu-di-indonesia-habiskan-waktu-tiga-jam-bermedia-sosial> (7 Juni 2023, 16.25)

Manlan, Salsabila. 2022. Diakses pada <https://www.idntimes.com/science/discovery/salsabila-manlan/filosofi-hidup-beruang-kutub-c1c2?page=all> (7 Juni 2023, 14.00)



Mashlihuiddin, Yoni. 2018. Diakses pada <https://p2kk.umm.ac.id/id/pages/detail/artikel/degradasi-moral-remaja-indonesia.html> (4 November 2022, 21:45).

Natasya, Almira R. 2021. Diakses pada <https://www.gramedia.com/blog/7-nilai-pendidikan-moral-untuk-anak-dari-membaca-dongeng/> (31 November 2022, 22:48).

Nurdiyanto, Wahyu. 2020, diakses pada <https://timesindonesia.co.id/kopi-times/268698/pentingnya-pendidikan-keluarga> (31 Oktober 2022, 21:10).

Prasetyo, Dimas. 2019. Diakses pada <https://www.popmama.com/big-kid/6-9-years-old/fx-dimas-prasetyo/sisi-positif-penggunaan-gadget-untuk-anak?page=all> (12 Desember 2022, 20:07).

Prasetyo. 2019. Diakses pada <https://www.popmama.com/big-kid/6-9-years-old/fx-dimas-prasetyo/sisi-positif-penggunaan-gadget-untuk-anak?page=all> (26 April 2023, 20:34).

Raharja, Algonz D.B. 2022, diakses pada <https://www.ekrut.com/media/multimedia-adalah> (24 Oktober 2022, 22:16).

Redaksi Ruangmom. 2021. Diakses pada <https://www.ruangmom.com/golden-age.html> (24 November 2022, 23:33).

Risma, Ana. 2022. Diakses pada <https://www.momsmoney.id/news/6-manfaat-mengikuti-parenting-class-yang-patut-orang-tua-pertimbangkan-1> (10 April 2023, 21:52).

Rizqi, Vonia Lucky Pradhitya. 2021. Diakses pada <https://motherandbeyond.id/read/14157/5-kesalahan-pola-asuh-yang-kerap-dilakukan-orang-tua-zaman-now> (24 November 2022, 00:04).

Rompies, Jemima Karyssa. 2021, diakses pada <https://www.popmama.com/kid/4-5-years-old/jemima/nilai-moral-yang-perlu-mama-ajarkan-pada-anak-sejak-dini?page=all> (23 Oktober 2022, 17:00).

Sagita. 2021. Diakses pada <https://kumparan.com/artha-titi-sagita-1618463968129591915/peran-keluarga-terhadap-pendidikan-karakter-anak-1vZLFanM0bj> (26 April 2023, 19:56).

Satria. 2021. Diakses pada <https://www.ugm.ac.id/id/berita/21802-pentingnya-masa-golden-age-anak> (24 November 2022, 23:12).

Suryowati. 2023. Diakses pada <https://www.jawapos.com/lifestyle/01439952/gen-z-sebut-usia-ideal-menikah-2025-tahun-milenial-sebut-3035-tahun> (2 Agustus 2023).

Spirit Animal. Diakses pada <https://www.spiritanimal.info/animal-meanings/> (12 Juni 2023, 23:50)

Wantiknas. Tahun tidak diketahui. Diakses pada <http://www.wantiknas.go.id/id/berita/empat-kelebihan-dan-kekurangan-dalam-menerapkan-e-learning> (10 April 2023, 21:10).

Websindo. 2019. Diakses pada <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-mobile/> (12 Januari 2023, 19:29).