

ABSTRAK
PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI MOBILE
SEBAGAI TEMAN PEMBELAJARAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK

Oleh: Nabilah Siti Sya'diyah
1601204456

Fenomena peran orang tua telah mengalami pergeseran dimana 40 tahun yang lalu, orang tua cenderung lebih fokus pada pencapaian akademik. Kini mereka menghadapi tantangan dalam mengelola interaksi sosial anak-anak mereka. Namun, kesibukan orang tua mengurangi waktu kebersamaan mereka dengan anaknya dalam menjadi model perilaku yang baik. Hal ini menyebabkan kemampuan pengendalian diri, komunikasi secara verbal dan non-verbal pada anak menurun. Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe aplikasi *mobile* sebagai teman pembelajaran keterampilan sosial anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dalam menerapkan metode *design thinking* pada perancangan. Penelitian kualitatif dilakukan dengan tahapan identifikasi masalah, studi literatur, penetapan tujuan penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan pelaporan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, kuesioner dan analisis terhadap obyek sejenis. Hasil dari penelitian awal tersebut menjadi landasan bagi perancangan yang dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking*, yaitu melalui tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Penerapan dua metode tersebut bermanfaat dalam memahami dengan lebih baik bagaimana merancang media yang tepat bagi target pengguna untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk merancang prototipe aplikasi *mobile* dengan *user interface* dan *user experience* yang sesuai kebutuhan sebagai teman pembelajaran keterampilan sosial anak. Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan teman belajar dalam mengembangkan keterampilan sosial anak yang kurang terasah karena kurangnya kehadiran orang tua sebagai model perilaku baik.

Kata Kunci: Aplikasi Mobile, *User Interface*, *User Experience*, *Design Thinking*, Pembelajaran Keterampilan Sosial Anak