

# PERANCANGAN APLIKASI PENDAMPING ORANG TUA DALAM POLA ASUH BERBASIS EMOSIONAL UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN

Nazwa Nurkamilia Maulida<sup>1</sup>, Yanuar Rahman<sup>2</sup>, Ananda Risya Triani<sup>3</sup>

<sup>1 2 3</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Kreatif, Universitas Telkom  
Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot,  
Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257  
nazwanurkamiliam@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, vidiyan@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,  
anandarisyatriani@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak** : Pola asuh dan kesehatan emosional merupakan aspek penting dalam kehidupan dan perkembangan anak terutama pada aspek psikososial. Pada usia 6-12 tahun, anak mulai memasuki lingkungan sosial yang lebih besar dari keluarga sehingga pola asuh yang baik sangat diperlukan. Di era digital ini, Generasi Milenial dan Z merupakan generasi yang menjadi orang tua. Generasi yang dinilai terbuka terhadap kesehatan mental, pada nyatanya mereka hanya paham akan teori, tidak dengan implementasinya. Selain itu, mereka sering mencari informasi dari internet yang cenderung acak dan tidak menyeluruh. Untuk itu, perancangan aplikasi ini diperlukan untuk membantu orang tua dalam pola asuh yang baik bagi emosional anak. Perancangan ini dilakukan dengan menggunakan metode perancangan *design thinking*, metode pengumpulan data meliputi wawancara dengan orang tua dan ahli, kuesioner kepada orang tua, observasi pada aplikasi sejenis, serta studi pustaka. Aplikasi mobile pola asuh ini dibuat berbasis edukasi, kolaborasi antara anak dan orang tua, teman pendamping pengasuhan, dan memandu orang tua dalam memahami anak dengan pelan namun dengan hasil yang baik. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu orang tua memaksimalkan perkembangan psikososial anak untuk masa depan yang lebih baik.

**Kata kunci**: Pola Asuh, Emosional, Generasi Milenial, Generasi Z, dan Anak

**Abstract** : Parenting and emotional health are crucial aspects of a child's life and development, particularly in the psychosocial domain. Between the ages of 6-12, children begin to engage in a social environment beyond their family, making effective parenting essential. In this digital era, Millennials and Generation Z are the generations becoming parents. Although they are considered open to mental health awareness, they often only understand the theory without proper implementation.

*Moreover, they frequently seek information from the internet, which tends to be scattered and incomplete. Therefore, the development of this application is necessary to assist parents in implementing effective parenting strategies for their child's emotional well-being. This design process follows the design thinking methodology, with data collection methods including interviews with parents and experts, surveys with parents, observations of similar applications, and literature studies. This application is expected to help parents optimize their child's psychosocial development for a better future.*

**Keywords:** Parenting, Emotional, Milenial Generation, Z Generation, and Child.

## PENDAHULUAN

Keluarga merupakan sebuah kelompok atau lembaga dimana anak lahir, tumbuh, berkembang, dan belajar. Para ahli sosiologi dan psikologi mengatakan bahwa keluarga merupakan tempat dimana dasar-dasar kepribadian anak berkembang dan terbentuk (Sugito, 1994). Pemenuhan lima kebutuhan anak, yaitu kebutuhan rasa cinta, rasa aman, pengalaman baru, diakui dan dihargai, serta bertanggung jawab, penting untuk diperhatikan (Sugito, 1994). Penelitian menyebutkan bahwa pola asuh otoriter berdampak negatif terhadap moral maupun emosional anak (Winarti, dkk., 2021).

Anak usia 6-12 tahun mulai memasuki perkembangan emosi yang kompleks, sehingga penting bagi orang tua untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional yang sehat (Lubis dkk., 2024). Oleh karena itu, pendekatan pola asuh harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak secara individual (Yasmin, dkk., 2023). Dalam psikologi, perkembangan sosial-emosional anak dipengaruhi oleh aspek psikososial dan kognitif (Kamilla, dkk., 2022; Papalia, dkk., 2009).

Namun saat ini, pengasuhan cenderung lebih banyak dilakukan oleh ibu. Menurut Menteri BKKBN periode 2024–2029, Wihaji, sebanyak 80% anak

Indonesia kehilangan peran ayah sebagai figur dalam keluarga (Universitas Gajah Mada, 2025), padahal peran ayah juga penting dalam mendukung perkembangan anak (Mujiat, 2017).

Di sisi lain, sebagian besar pasangan yang menjadi orang tua berasal dari Generasi Milenial dan Z yang terbiasa mencari informasi melalui internet. Meskipun mudah diakses, informasi yang didapat rentan terjadi kesalahan dan besar kemungkinan *self-diagnose*.

Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan tersebut, di perlukan adanya perancangan sebuah media yang dapat membantu para orang tua mengimplementasikan pola asuh yang baik bagi psikososial dan kognitif anak 6-12 tahun serta media yang menyediakan informasi edukasi yang khusus tentang psikososial dan kognitif sesuai dengan kebutuhan anak, akurat, dan interaktif membantu orang tua dalam pola asuh yang berpengaruh terhadap emosional anak.

Melihat dari kebiasaan generasi milenial dan z, pendekatan yang paling sesuai dengan permasalahan yang membutuhkan banyak layanan adalah dengan merancang aplikasi *mobile*. Ai Mulyani, seorang penanggung jawab riset dari TDS, mengatakan bahwa aplikasi super sudah menjadi bagian yang melekat dalam kehidupan generasi milenial dan generasi z (Tempo.com, 2022).

Untuk itu, tujuan penelitian ini adalah merancang prototipe aplikasi sebagai media yang dapat membantu mendampingi orang tua dalam pola asuh berbasis emosional untuk anak usia 6-12 tahun.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang mana merupakan penelitian yang hasilnya berupa data dari sudut pandang

partisipan sehingga data yang didapat bisa lebih mendalam, serta menggunakan metode *design thinking* yang dapat mengumpulkan beberapa perspektif sehingga solusi yang dihasilkan bisa sesuai dan inovatif dalam menyelesaikan masalah (Hussein, 2018). Data yang dikumpulkan merupakan hasil dari metode pengumpulan data wawancara, observasi objek sejenis, kuesioner, dan studi pustaka.

## HASIL DAN DISKUSI

### Landasan Teori

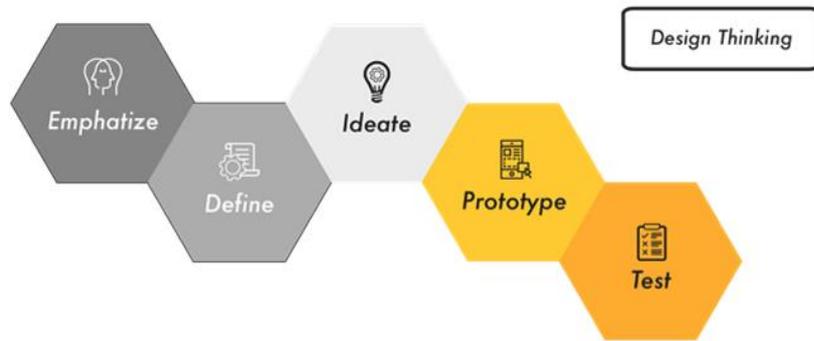
Aplikasi *mobile* adalah sebuah aplikasi yang dapat memungkinkan pengguna melakukan mobilitas yang dibantu oleh *Personal Digital Assistant* (PDA), telepon, atau telepon pintar. Dengan menggunakan aplikasi ini, dapat mempermudah aktivitas baik itu belajar, berjualan, maupun mengerjakan pekerjaan kantor (Surahman dan Setiawan, 2017). Hal ini sejalan dengan pendapat Ar Razi, Mutiaz, dan Setiawan dalam Angelica dkk., mendefinisikan aplikasi *mobile* sebagai sebuah program yang dapat dijalankan dalam berbagai perangkat seperti laptop dan *smartphone* sehingga membuat kegiatan lebih mudah dan fleksibel. (Angelica, Hidayat, dan Andriyanto, 2023).

*User Experience* adalah pengalaman pengguna yang dirasakan ketika berinteraksi dengan perangkat lunak (Mayasari, Heryana, 2023). Dalam hal ini aspek yang terlibat adalah aspek persepsi, respon emosional, kemudahan, dan kepuasan pengguna ketika menggunakan perangkat lunak. Untuk mengukur aspek tersebut, terdapat enam kriteria *usability* yang digunakan untuk mengukur kebergunaan aplikasi bagi pengguna (Nurdianto dan Heses, 2021). 1) *Effectiveness*, adalah kemampuan pengguna dalam melakukan tugas tertentu dengan hasil akhir sesuai dengan tujuan. 2) *Efficiency*, adalah seberapa cepat dan hemat tenaga yang pengguna butuhkan

untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan harapan. 3) *Learnability*, adalah kemampuan pengguna dalam memahami suatu fungsi dan kecepatan pengguna dalam mengoperasikan sistem sampai mahir. 4) *Memorability*, adalah seberapa mudah pengguna dalam mengingat fitur-fitur yang terdapat dalam sistem dengan jangka waktu tertentu. 5) *Satisfaction*, merupakan ukuran kepuasan secara subjektif yang diberikan oleh pengguna saat menggunakan suatu sistem. 6) *Errors*, adalah seberapa banyak kesalahan yang dilakukan oleh pengguna akibat dari kesalahpahaman antara pengguna dengan fungsi sistem.

*User Interface (UI)* sebagai perantara komunikasi antara manusia sebagai pengguna dan komputer. Perantara ini berupa desain antarmuka yang interaktif, memaksimalkan kegunaan, dan pengalaman pengguna (Fatah, 2022). Dasar-dasar desain yang umumnya digunakan dalam UI, yaitu *screens*, warna, tipografi, *layout*, *icons*, *buttons*, *forms*, *popups*, navigasi, foto, ilustrasi, dan bahasa (Malewicz, M., Malewicz, D, 2021).

Dr. Jokhanan Kristiyono mengatakan bahwa Logo adalah suatu tanda atau simbol yang memiliki fungsi sebagai alat identifikasi sehingga dapat dikenali dan mempersuasif publik. Tujuan persuasif ini adalah untuk menciptakan, mengubah suatu pandangan publik atau mempengaruhi orang untuk melakukan tindakan tertentu (Kristiyono, 2020). Adapun logo menurut Tinarbuko, logo merupakan simbol atau tanda visual yang memiliki makna tertentu, biasanya berupa visi dan misi perusahaan yang dapat dilihat atau dianalisis dengan menggunakan teori semiotika (Pamela, dkk., 2024).



Gambar 1 Design Thinking

Sumber : Ar Razi, dkk., (2018)

Penelitian ini menggunakan *design thinking* sebagai alat pemecahan masalah, merancang solusi, dan merancang permasalahan dengan pendekatan empati terhadap pengguna untuk menciptakan solusi inovatif (Hussein, 2018). Dalam prosesnya *design thinking* memiliki lima fase atau tahapan (Yulius dkk.,2022). 1) *Empathize* merupakan tahapan utama untuk memahami pengguna. Tahapan yang dapat memperkaya pengetahuan dan pemahaman mengenai permasalahan yang ada pada pengguna sehingga dapat membuka perspektif yang lebih luas. 2) *Define*, digunakan untuk mendefinisikan masalah setelah sebelumnya dilakukan proses pemahaman terhadap permasalahan pengguna. 3) *Ideate* adalah pengumpulan ide sebanyak mungkin. Proses pengumpulan ide sebanyak mungkin bertujuan supaya menciptakan beragam ide mulai dari yang sederhana hingga kompleks. 4) *Prototype* merupakan tahapan dimana ide dimodifikasi ke dalam bentuk fisik sehingga ide dapat berinteraksi secara langsung dan tergambar dengan baik. Bentuknya dapat berupa *storyboard*, ruang objek, maupun antarmuka. 5) *Testing* merupakan tahapan pengujian yang menentukan apakah solusi yang dihasilkan sudah sesuai atau tidak. Tahapan ini biasanya dilakukan dengan calon pengguna yang berinteraksi dengan prototipe.

### ***Empathize***

Pada tahap ini, untuk memahami pengguna, digunakanlah metode wawancara, observasi, kuesioner, dan studi pustaka. Wawancara kepada para ahli, yaitu tiga orang tua yang memiliki anak usia 6-12 tahun, psikolog anak, dan ahli UI/UX. Observasi dilakukan pada aplikasi sejenis untuk mengetahui bagaimana sebaiknya tampilan dan fitur-fitur didesain untuk para orang tua. Kuesioner dilakukan dengan menyebarkan Google Form melalui berbagai media yang dapat menjangkau seluruh target responden. Target responden tersebut antara lain orang tua yang memiliki anak usia 6-12 tahun, termasuk ke dalam penduduk Jawa Barat dan termasuk generasi milenial atau z. Studi pustaka digunakan untuk membantu teori-teori yang digunakan sesuai dengan ilmu psikologi.

Hasil dari wawancara didapatkan permasalahan, 1) orang tua kesulitan dalam membagi perhatian pada anak bersaudara. Akibatnya anak menjadi merasa tersaingi dengan saudaranya atau mudah emosi. 2) Kesulitan dalam memahami cara berpikir anak dan 3) kurangnya pemahaman perkembangan anak sesuai usianya.

Adapun hasil dari observasi aplikasi sejenis Dari perbandingan aplikasi didapatkan bahwa desain UI yang baik adalah yang memiliki konsistensi sehingga tampilan akan lebih nyaman dilihat pengguna. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah 1) ukuran dan jarak ikon untuk menciptakan tampilan yang pas tidak membuat sesak, 2) Warna yang digunakan pada setiap tampilan jangan terlalu beragam, 3) tipografi, sebaiknya menggunakan *sans serif* karena membuat tampilan menjadi lebih bersih dan *friendly*, 4) *bottons* sebaiknya memperhatikan ukuran sesuai dengan prioritasnya sehingga tidak membuat bingung pengguna, 5) foto dan ilustrasi disesuaikan dengan kebutuhan, 6) menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, 7) navigasi sebaiknya memiliki hirarki informasi yang jelas dan

mudah ditemukan sehingga mudah diingat, 8) *popups*, sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan.

Dari kuesioner yang dilakukan didapati bahwa para orang tua merasa mereka memiliki pengetahuan yang baik mengenai pola asuh. Namun, masih terdapat tantangan yang cukup signifikan yang dialami oleh para orang tua, yaitu 1) kesulitan dalam membantu anak mengelola emosi, 2) kadang-kadang mendiskusikan perasaan atau emosional dengan anaknya, 3) kesulitan mengajari anak kemandirian dan sopan santun sesuai dengan usianya. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan yang dimiliki oleh orang tua belum tentu paham implementasinya.

### **Define**

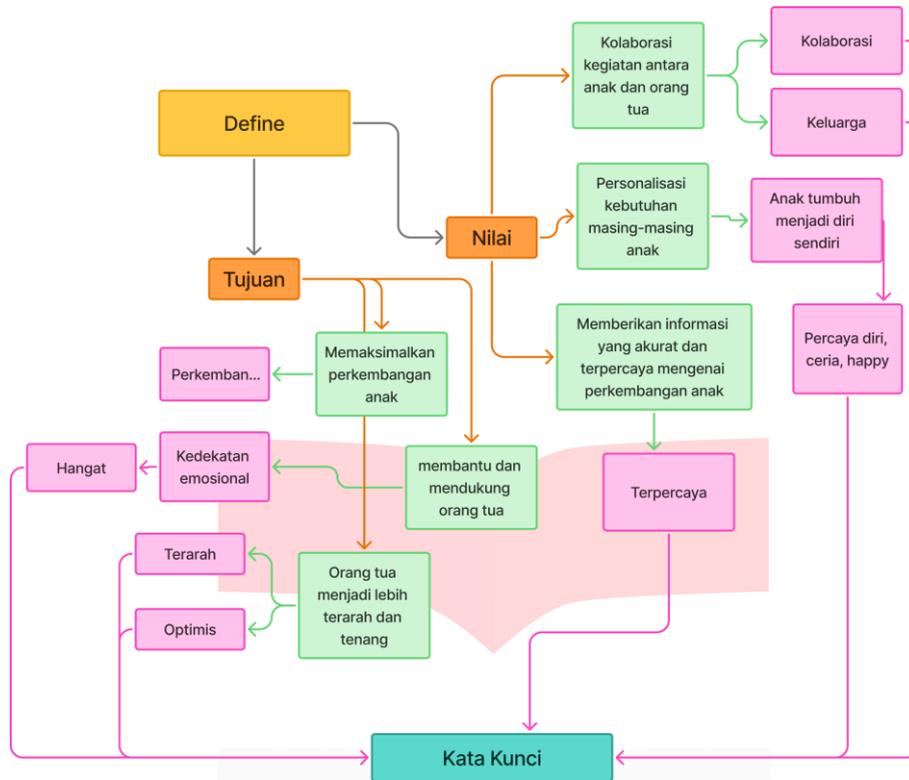
Berdasarkan proses *empathize* sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi ini dibuat untuk membantu orang tua dalam memahami perkembangan kognitif dan psikososial anak terutama pada usia 6-12 tahun yang merupakan masa transisi dan cara implementasi yang tepat sesuai dengan karakter anak. Pada usia ini anak mengalami perubahan yang signifikan dalam bidang kognitif dan kehidupan sosialnya, sehingga memerlukan pendekatan dan perhatian khusus dari orang tua terutama dalam segi emosionalnya. Untuk itu perancangan aplikasi ini perlu disertai dengan pendalaman mengenai perkembangan anak untuk memastikan layanan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, data kuesioner dan studi pustaka yang ada menjadi acuan penting untuk memahami apa saja yang perlu diperhatikan dalam perancangan aplikasi ini.

### **Ideate**

Berdasarkan hasil pembahasan sebelumnya, ide yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi *parenting* ini memiliki tiga tujuan utama, yaitu (1) untuk membantu memaksimalkan perkembangan psikososial dan kognitif anak, (2) membantu dan mendukung orang tua untuk lebih memperhatikan

serta membimbing anaknya (3) Memberikan arahan supaya orang tua menjadi lebih terarah. Dari tujuan tersebut, terbangun tiga nilai utama. Pertama, mengutamakan kolaborasi anak dan orang tua. Kedua, personalisasi kebutuhan karena setiap anak berbeda dan memiliki keunikannya masing-masing. Ketiga, memberikan informasi yang akurat dan terpercaya mengenai perkembangan psikososial dan kognitif anak. Dari tujuan dan nilai tersebut, terbentuklah kata kunci sebagai dasar perancangan aplikasi ini yaitu kolaborasi, perkembangan, keluarga, personalisasi, ceria, terpercaya, hangat, terarah, dan optimis.

Adapun landasan teori yang menjadi dasar pemikiran proses perancangan aplikasi pola asuh ini, yaitu berdasar pada teori Pringle dan Piaget yang banyak menekankan pentingnya perhatian orang tua dalam mendukung perkembangan emosional, sosial, dan kognitif anak. Selain teori tersebut, perancangan ini juga memperhatikan tantangan yang dihadapi para orang tua supaya hasil dapat memecahkan masalah utama yang dihadapi.

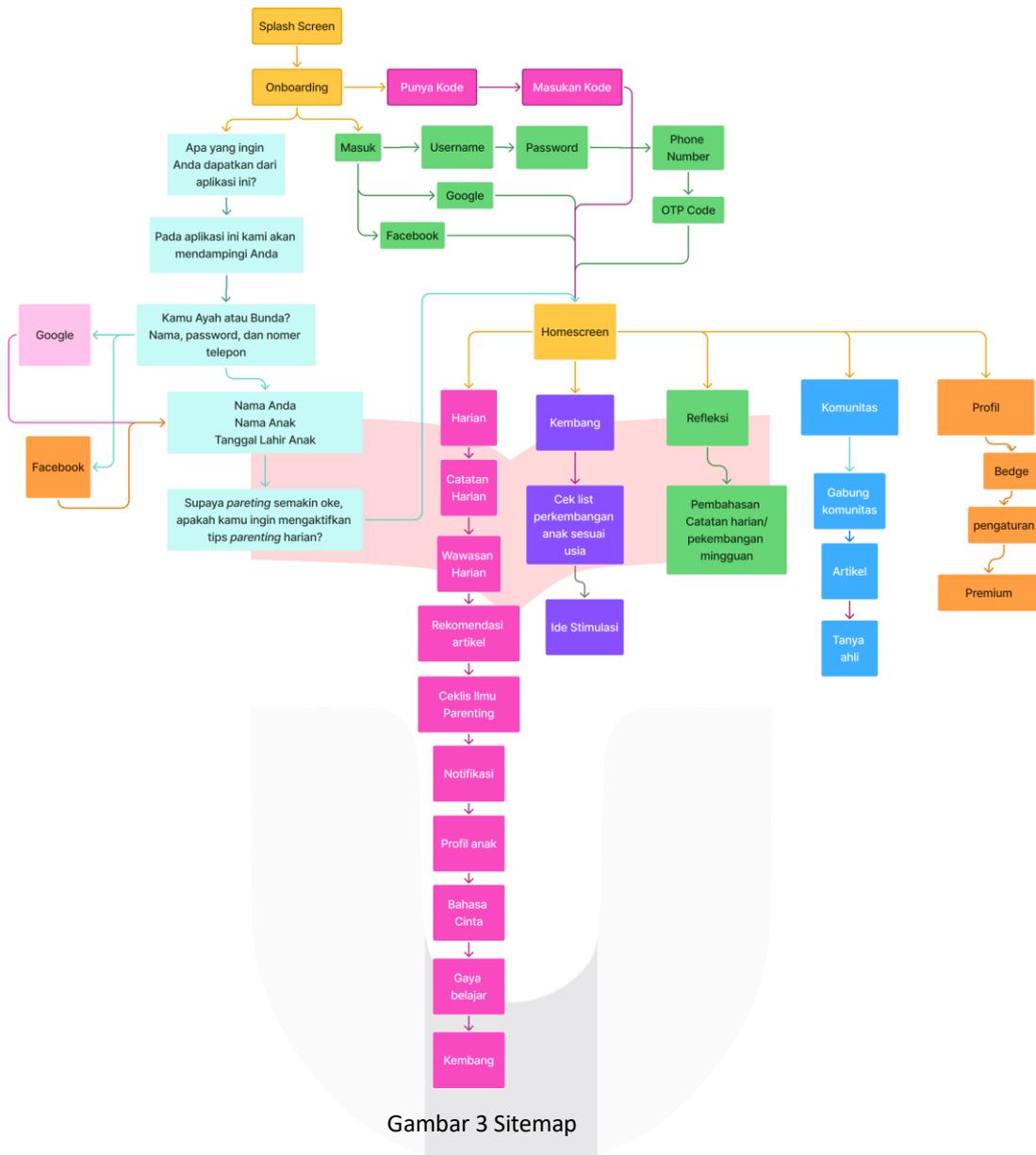


Gambar 2 Mind Map

Sumber : Dokumentasi Penulis

### **Prototype**

Dari tahapan sebelumnya sudah didapatkan kesulitan-kesulitan yang dihadapi para orang tua. Dari kesulitan-kesulitan tersebut, dengan mengikuti teori lima kebutuhan anak Pringle, teori perkembangan manusia Piaget, dan teori-teori pendukung, seperti bahasa cinta dan gaya belajar. Terbentuklah konsep perancangan yang dapat membantu permasalahan para orang tua.



Gambar 3 Sitemap

Sumber : Dokumentasi Penulis

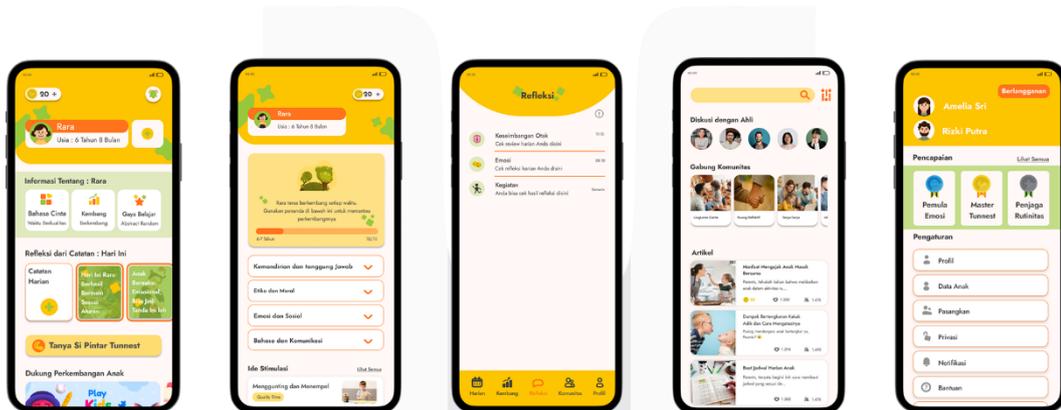
Konsep perancangan tersebut dituangkan dalam alur perancangan operasional yang dapat dilihat pada gambar 3. Alur aplikasi diawali dengan *splashscreen* berupa logo dari aplikasi Tunnest. Dilanjutkan dengan proses pendaftaran dan berakhir di halaman utama aplikasi.



Gambar 4 Logo Tunnest

Sumber : Dokumentasi Penulis

Selain itu, sebagai salah satu strategi komunikasi sehingga aplikasi mudah dikenali dan diingat. Dibentuklah nama 'Tunnest', gabungan kata 'Tunas' dari bahasa Indonesia dan 'Nest' dari bahasa Inggris. Tunas dipilih karena mewakili perkembangan anak terutama anak usia enam hingga dua belas tahun yang tampaknya sudah mulai menunjukkan kemandirian, tapi pada kenyataannya mereka masih dalam fase transisi yang sangat penting. Sedangkan 'Nest', yang berarti sarang dalam bahasa Indonesia, mewakili kehangatan keluarga, tempat kolaborasi, dan terarah.



Gambar 5 Lima Menu Utama

Sumber : Dokumentasi Penulis

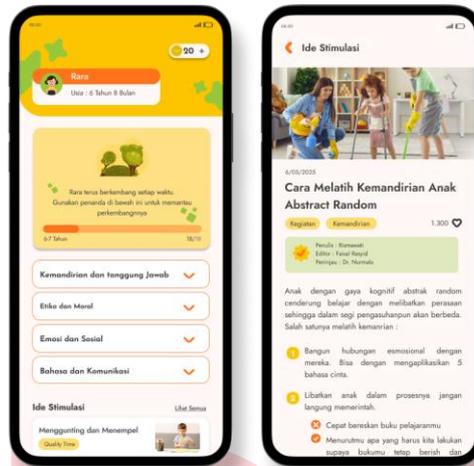
Gambar 5 merupakan empat halaman utama dari aplikasi. Terdapat lima menu utama, yaitu harian sebagai halaman pertama, kembang, refleksi, komunitas, dan profil.



Gambar 6 Halaman Harian

Sumber : Dokumentasi Penulis

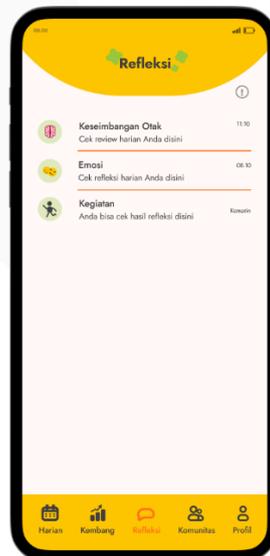
Pada halaman harian terdapat fitur-fitur utama aplikasi, yaitu catatan harian untuk mencatat kegiatan anak sebagai acuan perkembangan, emosi anak dan emosi orang tua setiap harinya, fitur 'refleksi dari catatan' bertujuan untuk memberikan wawasan singkat sesuai dengan catatan harian, grafik perkembangan yang direkap selama satu minggu, Tanya Si Pintar Tunnest merupakan fitur *Artificial Intelligence* untuk membantu pengguna mencari tips pola asuh sesuai dengan fokus aplikasi, dan Profil Anak. Adapun fitur Bahasa Cinta untuk membantu pengguna untuk memahami bagaimana anak menerjemahkan rasa sayang orang lain padanya. Terdapat pula fitur untuk mengetahui gaya belajar anak mulai dari bagaimana anak lebih nyaman belajar, kenyamanan sensori yang memudahkannya untuk mengingat dan memahami informasi, serta bagaimana anak memproses suatu informasi di dalam pikirannya.



Gambar 7 Halaman Kembang

Sumber : Dokumentasi Penulis

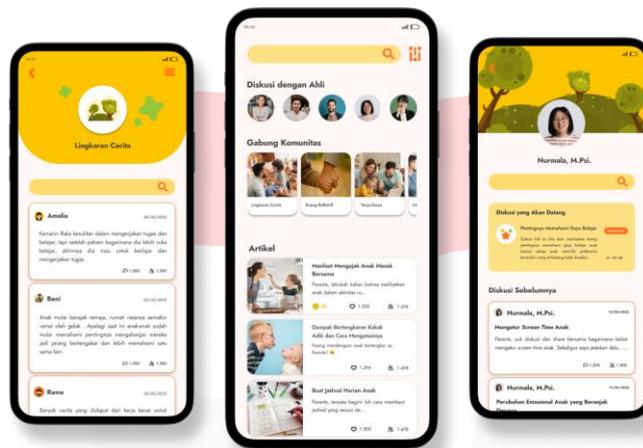
Bagian halaman kembang terdapat fitur *ceklist* perkembangan sesuai usia dan ide menstimulasinya. Fitur ini dibuat sebagai informasi pada orang tua bahwa anak memiliki tahapan perkembangan pada setiap usianya sehingga diharapkan orang tua untuk lebih memperhatikan perkembangannya.



Gambar 8 Halaman Refleksi

Sumber : Dokumentasi Penulis

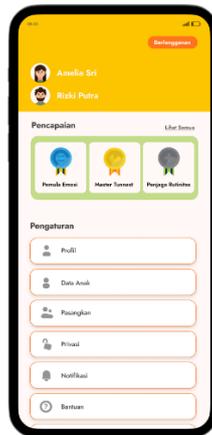
Halaman refleksi berisi pembahasan perkembangan anak selama satu minggu. Pengguna akan mendapat notifikasi pada bagian ini dan jika dibuka, pengguna akan mendapat pembahasan perkembangan selama satu minggu dalam bentuk percakapan. Percakapan akan mencakup pendalaman informasi yang nantinya dapat menampilkan kemungkinan-kemungkinan dan rekomendasi.



Gambar 9 Halaman Komunitas

Sumber : Dokumentasi Penulis

Pada halaman komunitas terdapat tiga layanan utama yang dapat digunakan oleh pengguna. Pertama, Diskusi dengan Ahli, pada layanan ini pengguna bisa berdiskusi dengan para ahli psikolog yang telah terpilih. Diskusi yang dilakukan dengan cara menjadwalkan kegiatan diskusi dengan topik tertentu, sehingga baik pengguna maupun psikolog tidak berdiskusi terlalu acak dan diskusi bisa berjalan.



Gambar 10 Profil

Sumber : Dokumentasi Penulis

Pada halaman profil pengguna dapat dengan mudah menjangkau informasi terkait akunnya. Pengguna bisa menyesuaikan aplikasi, melihat pencapaiannya, dan memasang aplikasi dengan pasangan.

### Test

Tahap selanjutnya dari perancangan aplikasi adalah melakukan pengujian. Pengujian ini menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*), yaitu metode pengujian yang dapat memberikan penilaian yang memadai sesuai dengan responden yang kecil, waktu, dan biaya yang sedikit. Evaluasi ini memungkinkan responden untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi. Dari hasil pengujian tersebut, didapati skor pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil SUS

	R1	R2	R3	R4	R5
Q1	4	4	2	4	5
Q2	2	2	2	2	2
Q3	4	4	4	4	5
Q4	2	2	4	2	2
Q5	4	4	4	4	4
Q6	2	4	2	2	1
Q7	4	4	4	3	5
Q8	2	2	2	2	2
Q9	4	4	4	4	4

<b>Q10</b>	2	2	2	2	4
<b>Jumlah</b>	30	30	26	29	32
<b>Nilai SUS</b>	75	75	65	72,5	80
<b>Rata-Rata</b>	73,5				

Sumber : Dokumentasi Penulis

Dari tabel 1, rata-rata nilai yang didapat adalah 73,5. Standar minimum SUS adalah 68 (Oktaviasari, dkk., 2022). Dengan demikian, angka ini menunjukkan bahwa aplikasi ada pada tingkat 'Good' menurut standar SUS.

Tabel 2 Standar Nilai SUS

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
>80,3	<i>Excellent</i>
68-80,3	<i>Good</i>
68	<i>Okay</i>
51-68	<i>Poor</i>
<51	<i>Awful</i>

Sumber : Alathas,( 2018)

## Kesimpulan

Perancangan aplikasi *mobile* pendamping bagi orang tua yang memiliki anak usai 6-12 tahun dilakukan sebagai respon dari tantangan yang dihadapi para orang tua dalam menerapkan pola asuh yang tepat, terutama dalam hal emosional anak. Hasil pengumpulan data melalui wawancara, observasi aplikasi sejenis, kuesioner, dan studi pustaka menunjukkan bahwa meskipun para orang tua memiliki pemahaman yang baik secara teoritis, mereka masih kesulitan dalam mengimplementasikannya, seperti memahami emosi anak, mengajari anak kemandirian, dan memahami pendekatan yang sesuai dengan karakter anak.

Melalui pendekatan *design thinking*, dirancanglah sebuah aplikasi Tunnest yang berfokus pada edukasi, personalisasi kebutuhan anak,

kolaborasi antara orang tua dan anak, dan memberikan informasi yang terpercaya. Hasil prototipe diuji menggunakan metode *System Usability Scale* menunjukkan nilai rata-rata aplikasi sebesar 73,5 mengindikasikan tingkat kelayakan aplikasi dalam skala baik. Dengan ini, diharapkan aplikasi dapat menjadi solusi yang efektif pendamping orang tua dalam pola asuh yang memperhatikan emosional.

Meskipun hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi dalam tingkat kelayakan yang baik, masih ada beberapa aspek yang dapat dijadikan pedoman untuk mengoptimalkan aplikasi di masa mendatang. Pertama, perlu dilakukan pengkajian ulang bagaimana fitur-fitur sebaiknya disajikan supaya tujuan dari setiap fitur tersampaikan dengan baik dan memberikan solusi yang lebih optimal pada pengguna. Selain itu, pelibatan lebih banyak praktisi dapat memberikan dampak positif yang lebih luas terhadap perkembangan anak-anak Indonesia. Terakhir, eksplorasi konsep visual lebih jauh lagi supaya pengembangan aplikasi serta interaksi antara pengguna dengan aplikasi menjadi lebih baik lagi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Angelica, M., Hidayat, D., Adriyanto Andreas, R. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Mobile Apps Sebagai Media Pendidikan Moral Untuk Anak-Anak. Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual.
- Alathas, H. (2018, 19 Oktober). Bagaimana Mengukur Kebergunaan Produk dengan System Usability Scale (SUS) Score. Diakses pada tanggal 22 Juni 2025, dari <https://medium.com/kelasux/bagaimana-mengukur-kebergunaan-produk-dengan-system-usability-scale-sus-score-2d6843ca780a>.
- Fatah, D. A.(2022). Penerapan Desain Antarmuka Pengguna Menggunakan Figma Studi Kasus Toko Online. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Hussein, A. S. (2019). Metode *Design Thinking* untuk inovasi Bisnis. Malang : UB Press.

- Kristiyono, J. (2020). *Komunikasi Grafis*. Jakarta : Kencana.
- Kamilla, K., N., Saputri, A., N., E., Fitriani, D., A., Az Zahrah, S., A., Andryana., P., F., Ayungningtyas, I., Firdausia, I., S. (2022). Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson. *Early Childhood Journal*.
- Lubis, R., Zywetta, A., Al-Saudia, N., Rezky, R., dan Sarah Rambe, S. (2024). Perkembangan Pada Masa Sekolah Anak Usia 6-12 Tahun. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1).
- Mayasari, R., Heryana, N. (2023). *Konsep dan Teori Desain User Experience Perangkat Lunak*. Karawang : PT. Neo Santara Indonesia.
- Malewicz, M., Malewicz, D. (2021). *Designing User Interfaces. (Self-ublished)*.
- Munjiat, S., M. (2017). Pengaruh Fatherless Terhadap Karakter Anak dalam Prespektif Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Nurdianto, K., Heses, M. A. (2021). Analisis e-Learning Fresto dengan Prinsip Usability. *Jurnal Cakrawala Informasi*.  
<https://doi.org/10.54066/jci.v1i2.146>.
- Pamela Apsari, W., Syafikarani, A., Prajana Adya, M. (2024). Makna Perubahan Logo Pt Krakatau Steel (Persero) Tbk Dan Hubungannya Dengan Citra Perusahaan. *Jurnal Demandia: Desain Komunikasi Visual*.
- Papalia, Olds, dan Feldman. (2009). *Human Development*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Tempo. (2022, 13 Juni). Tempo Survei Aplikasi Digital 2022 : Survei Millenial dan Gen Z Pilih Grab sebagai Aplikasi dengan Produk dan Layanan Terbaik. *Tempo.co*. Diakses pada tanggal 9 November 2024, dari <https://www.tempo.co/info-tempo/tempo-survei-aplikasi-digital-2022-survei-millenial-dan-gen-z-pilih-grab-sebagai-aplikasi-dengan-produk-dan-layanan-terbaik--340185>
- Sugito. (1994). *Interaksi Dalam Keluarga Sebagai Dasar Pengembangan Kepribadian Anak*. Cakrawala Pendidikan.
- Surahman, Setiawan. (2017). Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan. *Jurnal Ilmu Sistem Informasi*.
- Susilo, E., Soedijono, B., Al-Fatta, A. (2017). Evaluasi Aplikasi Mobile SSP (Secure System of Payment) Menggunakan Prinsip Usability. STMIK AMIKOM. Yogyakarta.
- Universitas Gadjah Mada. (2025, 15 Mei). *80% anak Indonesia kehilangan figur ayah, psikolog UGM ajak orang tua "hadir" dalam kehidupan anak*. UGM. Diakses pada 17 Juli 2025, dari <https://ugm.ac.id/id/berita/80-anak-indonesia-kehilangan-figur-ayah-psikolog-ugm-ajak-orang-tua-hadir-dalam-kehidupan-anak/>
- Winarti, F., Sulistyarini, dan Syamsuri. (2021). Analisis Pola Asuh Orang Tua Otoriter, Permisif, dan Demokratis Terhadap Moral Remaja di Kelurahan

Sedau Kota Singkawang. Jurnal : Pendidikan dan Pembelajaran  
Khatulistiwa.

Yulius, R., Nasrullah, Sari, D. K., Alban, M. A. (2022). *Design Thinking* : Konsep  
dan Aplikasinya. Purbalingga : Eureka Media Aksara.

Yasmin, A., G. (2023). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Tumbuh  
Kembang Kognitif dan Emosional Anak. Jurnal Sustainable.

