

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sitemap.....	11
Gambar 2.2 Userflow.....	11
Gambar 2.3 Wireframe	11
Gambar 2.4 Prototype	12
Gambar 2.5 Serif.....	13
Gambar 2.6 Sans-serif.....	14
Gambar 2.7 Jenis font	14
Gambar 2.8 Typeface.....	14
Gambar 2.9 Memilih font	15
Gambar 2.10 Pembagian Warna	16
Gambar 2.11 Color Wheel	16
Gambar 2.12 Ikon	17
Gambar 2.13 Ilustrasi pada Aplikasi.....	17
Gambar 2.14 Flat Design Illustration.....	18
Gambar 2.15 3D Illustration	19
Gambar 2.16 Line Art Illustration.....	19
Gambar 2.17 Anatomi Logo	20
Gambar 2.18 Logo Google	21
Gambar 2.19 Logo Unilever	21
Gambar 2.20 Logo Apple	22
Gambar 2.21 Logo Pepsi.....	22
Gambar 2.22 Logo Harley Davidson	22
Gambar 2.23 Morphological Matrix Logo.....	23
Gambar 2.24 Titik.....	24
Gambar 2.25 Titik.....	24
Gambar 2.26 Titik.....	24
Gambar 2.27 Warna	25
Gambar 2.28 Tekstur	25
Gambar 2.29 Ruang	25
Gambar 2.30 User Experience Honeycomb.....	27
Gambar 2.31 Gamifikasi.....	29
Gambar 2.32 Design Thinking.....	31
Gambar 2.33 User Persona	32
Gambar 2.34 Lean Canvas.....	33
Gambar 2.35 Kerangka Teori.....	37
Gambar 3.1 Zona Kreativa.....	42
Gambar 3.2 Luthfiasari Sekar Fatimah, M.Psi., Psikolog.....	43
Gambar 3.3 Hanifah Himawan, M. Psi., Psikolog.....	45
Gambar 3.4 dr. Aulia Wahyu I.....	47
Gambar 3.5 Yanuar Rahman S.Ds., M.Ds.	48
Gambar 3.6 Devi Azhar S.Sos.	50
Gambar 3.7 Azizza Drianti Putri.....	51
Gambar 3.8 Rafida Ajib.....	53
Gambar 3.9 Adam Rafif Faqih.....	55
Gambar 3.10 Flowchart TTS	56
Gambar 3.11 Peran Responden Untuk Anak	57
Gambar 3.12 Usia Responden.....	57
Gambar 3.13 Domisili Responden	58
Gambar 3.14 Pendidikan Terakhir Responden	58
Gambar 3.15 Pekerjaan Responden	59
Gambar 3.16 Pendapatan Responden.....	59
Gambar 3.17 Sistem Pekerjaan Responden	60

Gambar 3.18 Jam Kerja Responden.....	60
Gambar 3.19 Pengetahuan Parenting Responden	61
Gambar 3.20 Media Belajar Parenting Responden.....	61
Gambar 3.21 Gaya Parenting Responden	62
Gambar 3.22 Kecocokan Pola Asuh Responden	62
Gambar 3.23 Kemampuan Perkembangan Anak Utama Responden.....	62
Gambar 3.24 <i>Life Skill</i> Anak Utama Responden	63
Gambar 3.25 Kesulitan Responden dalam Mengasuh Anak.....	63
Gambar 3.26 Permasalahan yang Dihadapi Responden dalam Mengasuh Anak	64
Gambar 3.27 Penyerahan Tanggung Jawab Anak Responden.....	64
Gambar 3.28 Kekhawatiran Responden.....	65
Gambar 3.29 Jenis Kelamin Anak Responden.....	65
Gambar 3.30 Usia Anak Responden	66
Gambar 3.31 Karakter Anak Responden	66
Gambar 3.32 Kemampuan Sosialisasi Anak Responden	66
Gambar 3.33 Durasi Quality Time Anak dengan Responden.....	67
Gambar 3.34 Kemampuan Dasar Anak Responden.....	67
Gambar 3.35 Pentingnya Keterampilan Sosial Anak bagi Responden.....	68
Gambar 3.36 Cara Mengajar Keterampilan Sosial Anak Responden	68
Gambar 3.37 Tingkat Kemampuan Keterampilan Sosial Anak Responden	69
Gambar 3.38 Izin Responden tentang Penggunaan Gawai terhadap Anaknya	70
Gambar 3.39 Alasan Responden Mengizinkan Anak Menggunakan Gawai.....	71
Gambar 3.40 Anak Responden Memiliki Gawai atau Tidak.....	71
Gambar 3.41 Durasi Anak Responden Menggunakan Gawai	71
Gambar 3.42 Aplikasi yang Paling Disukai Anak Responden	72
Gambar 3.43 Kenyamanan Anak Responden dalam Menggunakan Aplikasi	72
Gambar 3.44 Kelebihan dan Kekhawatiran Responden terhadap Aplikasi	73
Gambar 3.45 Responden dengan AI	74
Gambar 3.46 Pendapat Responden tentang Kebermanfaatan AI dalam Pembelajaran Kemampuan Sosial Anak.....	74
Gambar 3.47 Kesukaan Responden terhadap Misi atau Tugas.....	75
Gambar 3.48 Kesukaan Responden terhadap Penghargaan ketika Berhasil.....	75
Gambar 3.49 Ketertarikan Responden terhadap Kustomisasi Karakter.....	76
Gambar 3.50 Ketertarikan Responden terhadap Memelihara Karakter	76
Gambar 3.51 Ketertarikan Responden terhadap Fitur Personalisasi.....	76
Gambar 3.52 Responden dengan Upgrade Premium	77
Gambar 3.53 Responden dengan Subscription	77
Gambar 3.54 Ketersediaan Responden dalam In-App Purchase	78
Gambar 3.55 Logo Lingokids	79
Gambar 3.56 UI Lingokids	80
Gambar 3.57 Logo Breathe, Think, Do with Sesame	81
Gambar 3.58 Fitur dan UI Breathe, Think, Do with Sesame.....	82
Gambar 3.59 Logo My Peekaville	82
Gambar 3.60 Fitur dan UI My Peekaville.....	83
Gambar 3.61 User Persona Orang Tua	94
Gambar 3.62 User Persona Anak.....	95
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> Konsep Visual Aplikasi	96
Gambar 4.2 Moodboard Aplikasi.....	99
Gambar 4.3 Konsep Ilustrasi.....	100
Gambar 4.4 Font Inter.....	100
Gambar 4.5 Font Nunito	101
Gambar 4.6 Warna Aplikasi.....	101
Gambar 4.7 Referensi Layout Aplikasi.....	102

Gambar 4.8 Referensi Ikon Aplikasi.....	103
Gambar 4.9 Lean Canvas Coopal	107
Gambar 4.10 <i>Mindmap</i> Nama Aplikasi	108
Gambar 4.11 Sketsa Morphological Matrix.....	109
Gambar 4.12 Sketsa Logo.....	110
Gambar 4.13 Logotype	110
Gambar 4.14 Logo Negative Space	111
Gambar 4.15 Ilustrasi Latar	111
Gambar 4.16 Desain Karakter.....	112
Gambar 4.17 Sitemap coopal.....	113
Gambar 4.18 Userflow Sign Up, Log In hingga Homepage.....	115
Gambar 4.19 Userflow Level.....	116
Gambar 4.20 Userflow My Pal	117
Gambar 4.21 Userflow Profile.....	117
Gambar 4.22 Userflow Shop (Anak)	118
Gambar 4.23 Userflow Agenda	118
Gambar 4.24 Userflow Parent's Area	119
Gambar 4.25 Low Fidelity 1	120
Gambar 4.26 Low Fidelity 2.....	120
Gambar 4.27 Low Fidelity 3.....	121
Gambar 4.28 Low Fidelity 6.....	122
Gambar 4.29 Low Fidelity 8.....	122
Gambar 4.30 Log In.....	123
Gambar 4.31 Sign In.....	124
Gambar 4.32 Sign In 2.....	125
Gambar 4.33 Simulasi.....	126
Gambar 4.34 Homepage	127
Gambar 4.35 Levels	128
Gambar 4.36 Stage 1.....	129
Gambar 4.37 Stage 2.....	129
Gambar 4.38 Congratulations dan Level Up	130
Gambar 4.39 My Pal 1.....	131
Gambar 4.40 My Pal 2.....	131
Gambar 4.41 Profil Anak.....	132
Gambar 4.42 Parent's Area.....	133
Gambar 4.43 Subscription	134
Gambar 4.44 Agenda dan Notifikasi.....	135
Gambar 4.45 Feeds Instagram/Facebook.....	136
Gambar 4.46 Story Instagram/Facebook	136
Gambar 4.47 Poster Coopal	137
Gambar 4.48 X-Banner Coopal	137
Gambar 4.49 Billboard Coopal.....	138
Gambar 4.50 Kartu Bisnis Coopal.....	139