

# PERANCANGAN WEBSITE DONASI MAINAN ANAK SEBAGAI UPAYA MENDORONG EKONOMI SIRKULAR DI KABUPATEN BOGOR

Najwa Syahira Fadhillah<sup>1</sup>, Ganjar Gumilar<sup>2</sup> dan Idhar Resmadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
[najwasyahirafadhilla@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:najwasyahirafadhilla@student.telkomuniversity.ac.id), [ganjarqumilar@telkomuniversity.ac.id](mailto:ganjarqumilar@telkomuniversity.ac.id),  
[idharresmadi@telkomuniversity.ac.id](mailto:idharresmadi@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak :** Mainan menumpuk nyatanya menjadi salah satu permasalahan orangtua yang sedang atau pernah memiliki anak kecil, ketika mainan tersebut sudah tidak digunakan sebagian orangtua mulai mengambil opsi untuk memberikannya pada orang lain, namun karena keterbatasan informasi dan akses banyak dari mereka yang memutuskan untuk membuangnya atau menyimpannya saja. Atau jika hendak membagikan mainan tersebut terbatas hanya pada saudara ataupun tetangga, hal ini tentunya sudah baik, namun akan jauh lebih baik jika setiap orangtua memiliki kesadaran untuk berbagi dengan anak-anak yang jauh lebih membutuhkan. dalam memenuhi hal tersebut fasilitas yang diperlukan salah satunya adalah akses yang dapat mempermudah proses donasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui observasi ke tempat- tempat dimana anak yang membutuhkan berada, seperti panti asuhan dan sebagainya. Wawancara kepada para ahli di bidangnya, dan dilengkapi dengan studi pustaka. Metode analisis yang digunakan adalah *design thinking* dengan cara *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing* kemudian dilengkapi dengan analisis matriks perbandingan untuk menemukan keunggulan dari prototype yang akan dirancang nantinya. Dari permasalahan tersebut diharapkan dapat terpecahkan dengan menggunakan metode yang sesuai agar setiap anak dapat merasakan kebahagiaan yang sama meski latar belakang yang berbeda.

**Kata kunci:** donasi mainan, anak yang membutuhkan, memudahkan.

**Abstract :** *Toys are one of the problems of parents who are or have had children, when the toy is no longer used some parents begin to take the option to give it to others, but due to limited information and access, many of them decide to throw it away or just keep it. Sometimes they decided to share these toys limited to other family or neighbors, this is certainly good, but it would be much better if every parent has the awareness to share with children who are much more in need. in fulfilling this, one of the facilities needed is access that can facilitate the donation process. This research uses qualitative methods through observation of places where children in need are located, such as orphanages and so on. Interviews with experts in their*

*fields, supplemented with literature studies. The analysis method used is design thinking by emphasizing, defining, ideating, prototyping, and testing then equipped with a comparison matrix analysis to find the advantages of the prototype that will be designed later. The problem is expected to be solved by using an appropriate method so that every child can feel the same happiness despite different backgrounds.*

**Keywords:** *toys donation, children in need, easier.*

## **PENDAHULUAN**

Urgensi dari mainan anak nampaknya tidak bisa dirasakan oleh semua kalangan anak-anak terkhususkan bagi anak-anak yang kurang mampu. Sebagaimana menurut (Sandora, 2019) ada pembicaraan terhadap nasib dan penderitaan orang-orang yang tidak mampu itu. Hampir pada berbagai pemerintahan kota di segenap pelosok Nusantara, tak ada prakarsa-prakarsa yang bersifat manusiawi untuk memberikan alternatif pekerjaan kepada masyarakat yang membutuhkan. Artinya rezim-rezim kekuasaan pada berbagai tingkatam abai terhadap nasib masyarakat tersebut. Langsung maupun tak langsung, realitas ini berpengaruh terhadap proses pendidikan anak-anak dari kalangan masyarakat yang membutuhkan. Sebagaimana kemudian dapat disimak secara kasat mata, anak-anak kaum marginal tak mendapatkan pendidikan secara layak.

Kondisi pendidikan edukasi bagi anak-anak marginal rentang usia dibawah 6 tahun tentunya dapat dikatakan berbanding terbalik dengan keputusan Presiden No.36 tahun 1990 tentang hak-hak anak yang salah satu point nya membahas bahwa anak memiliki hak untuk tumbuh dan berkembang. Setiap anak berhak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensinya semaksimal mungkin. Anak berhak memperoleh Pendidikan baik formal maupun informal secara memadai. Konkritnya anak berhak diberi kesempatan untuk bermain, berkreasi, dan beristirahat.

Mainan sendiri menjadi hal yang perlu diperhatikan ketika pertumbuhan anak, mengingat tumbuh kembang anak yang pernah menggunakan alat permainan mempunyai perbedaan dalam pemberian stimulasi, anak yang pernah menggunakan permainan anak, akan mendapatkan stimulasi yang lebih, dibandingkan anak yang tidak menggunakan permainan edukatif (Karli, 2007) perlu ditekankan kembali hal tersebut dapat mempengaruhi perkembangan anak, banyak penelitian menunjukkan

betapa masa dini, yaitu masa lima tahun ke bawah, merupakan *golden ages* (masa keemasan) bagi perkembangan anak. Salah satu hasil penelitian menyebutkan bahwa pada usia 4 tahun kapasitas kecerdasan anak telah mencapai 50% (Mutiah, 2015).

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau kelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2019)

Data observasi dilakukan dengan mengunjungi salah satu panti asuhan yang berada dalam naungan Yayasan Griya Yatim & Dhuafa. Panti asuhan tersebut berisikan enam anak laki-laki dengan rentang usia 7 tahun - 12 tahun. Pengambilan data observasi didasari pada teori (Denzin & Lincoln , 2009) Menyatakan bahwa observasi dalam implementasinya tidak hanya berperan sebagai teknik paling awal dan mendasar dalam penelitian. Wawancara Merupakan salah satu metode komunikasi yang diperuntukan dalam mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara perancang atau peneliti dengan narasumber (Yunus, 2010). Pengambilan data wawancara dilakukan pada beberapa narasumber seperti pendiri gerakan Donasi Mainan,

Psikolog Anak, Target *User* dan Senior UI/UX. Sedangkan untuk data kuesioner dilakukan secara online melalui form yang dibagikan pada seluruh responden pada tanggal 24 April 2023, responden yang mengisi form berjumlah sekitar 130 responden yang kebanyakan merupakan seorang ibu ataupun ayah yang berdomisili di kabupaten Bogor, kuesioner ditujukan untuk mengetahui kebutuhan dari para orangtua terkait permasalahan mainan yang menumpuk serta pendapat dan kesediaan calon *user* terkait solusi yang ditawarkan. Lebih lanjut, pada perancangan ini penulis menggunakan metode pendekatan *design thinking* yang dinilai dapat memecahkan solusi dari sebuah masalah, dengan menggunakan metode ini akan memungkinkan penulis untuk mengambil berbagai Keputusan baru yang akan mempengaruhi ide-ide yang baru dan inovatif.

Terdapat beberapa teori yang digunakan dalam perancangan ini, seperti pada teori Menurut (Abdullah, 2016) terkait Istilah *website* atau jika disingkat web yang merupakan sekumpulan halaman, dalam halaman tersebut berisikan banyak hal seperti informasi yang dimuat dalam bentuk digital, teks, gambar, video, audio, animasi dan lain sebagainya. Secara umum antarmuka pengguna merupakan interaksi antara dua sistem (American Heritage Dictionary). Atau definisi terbaru yang didapatkan melalui Wikipedia mendefinisikan antarmuka pengguna sebagai atribut fungsional dan juga sensorik yang berasal dari sebuah sistem seperti, alat, perangkat lunak, kendaraan dan sebagainya. Dalam Rahmasari dan Yanuarsari menyatakan bahwa Seluruh aspek dalam User Experience berkaitan dengan bagaimana pengalaman pengguna ketika menggunakan atau merasakan sebuah produk. Perancangan merupakan sebuah tahapan yang dilakukan setelah tahapan analisis, perancangan sendiri dapat didefinisikan sebagai sebuah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sebuah sketsa, berbagai

elemen yang ada kemudian diatur dengan sedemikian rupa menjadi sebuah satu kesatuan yang utuh serta berfungsi. (Hartono, 2008)




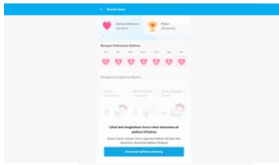


Desain komunikasi visual merupakan bidang ilmu yang mempelajari konsep tentang komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang dituangkan dalam berbagai media komunikasi visual. Dalam penerapannya berbagai elemen perlu diolah terlebih dahulu, elemen tersebut dapat berupa gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi serta layout. Pesan yang sudah dibuat dapat berbentuk visual, audio, dan audio visual (Tinarbuko, 2015).

## HASIL DAN DISKUSI

Dapat disimpulkan dari hasil kuesioner yang sudah dilakukan sebelumnya, bahwa segmentasi primer dalam penelitian ini tertuju pada orangtua dengan rentang usia 20 – 35 tahun, sebagian dari mereka memiliki dua anak dengan rentang usia terbanyak 1 - 5 tahun. Banyak dari para orangtua berprofesi sebagai ibu rumah tangga dengan presentase sekitar 50%. Berdasarkan data yang diperoleh sebanyak 60% responden dari penelitian ini yang tidak menerapkan ekonomi sirkular terhadap mainan anak yang dimiliki mereka, hal tersebut selaras dengan data responden yang menyatakan hampir 56% dari mereka yang tidak mengetahui istilah ekonomi sirkular. Selain itu hasil kuesioner juga memperlihatkan bahwa masih banyak orangtua yang tertarik dengan adanya website/aplikasi yang dapat mempermudah akses donasi untuk mainan anak- anak. Orantua sendiri berpendapat dengan adanya akses tersebut maka mainan yang didonasikan dapat sampai ke target yang lebih tepat ataupun jangkauan donasinya akan jauh lebih luas lagi.

Mengetahui hasil dari pengumpulan data tersebut, diputuskanlah *website* sebagai media perancangan yang akan digunakan dalam penelitian ini. Oleh karenanya dilakukanlah metode analisis data berupa analisis matriks

perbandingan untuk mendapatkan suatu konsep atau informasi dari perancangan sebelumnya sebagai alat untuk mengambil penarikan Kesimpulan.

Analisis	KitaBisa	AtapKita	Rumah Zakat
Logo			
Tampilan Aplikasi			
Aplikasi			
Konsep	Platform Fundraising Yang digunakan <i>user</i> untuk melakukan penggalangan dana dan berdonasi secara <i>online</i> serta terdapat berbagai fitur kebaikan lainnya.	Merupakan Platform yang mempertemukan para donatur dengan penggalang dana.	Aplikasi dari sebuah lembaga yang mengelola berbagai aktivitas kebaikan seperti zakat, infak, sedekah, serta dana kemanusiaan lainnya
Fitur	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Donasi</li> <li>b. Galang Dana</li> <li>c. Donasi Otomatis</li> <li>d. Zakat</li> <li>e. Sedekah Listrik</li> <li>f. Asuransi saling jaga keluarga</li> <li>g. Donor darah</li> <li>h. Qurban</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Galang dana</li> <li>b. Campaign saya</li> <li>c. Donasi otomatis</li> <li>d. Blog</li> <li>e. Buat donasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Zakat</li> <li>b. Infak &amp; Sedekah</li> <li>c. Wakaf</li> <li>d. Darurat Bencana</li> <li>e. Beasiswa Baik</li> <li>f. Indonesia Timur</li> <li>g. Sedekah Shubuh</li> <li>h. Program Ramadhan</li> </ul>

Layout	Layout sudah tersusun dengan rapih dan nyaman dilihat oleh mata. Letak setiap elemen memudahkan <i>user</i> dalam menggunakan aplikasi.	Tiap elemen sudah disusun dengan cukup rapih dan nyaman dilihat. Namun di beberapa fitur terlihat cukup kosong.	layout disusun dengan baik dan cukup nyaman dilihat, namun masih terasa kosong. Dan penempatan fitur diletakkan dengan kurang efektif.
Warna	Pemilihan warna sudah sesuai dan dibuat sederhana mengimbangi elemen foto yang dijadikan beberapa konten. Warna dominan diisi biru dan putih, namun ada warna tambahan lain untuk ilustrasi ataupun ikon yang disusun dengan rapih.	pemilihan warna utama sudah sesuai dan tidak terlalu mendominasi elemen foto yang ada. Namun beberapa warna tambahan seperti hijau, biru, orange dan ungu terlihat cukup mencolok dan tidak terlalu seirama dengan warna utama.	Warna utama diisi oleh putih dan warna gradasi pink serta orange. Pemilihan warna cukup sesuai namun masih terasa polos dan kosong.
Tipografi	Penggunaan tipografi pada aplikasi ini menggunakan typeface <i>sans-serif</i> yang menyesuaikan dengan desain yang simple dan mengutamakan fungsi serta kemudahan Ketika diakses.	Tipografi yang digunakan dalam aplikasi ini menggunakan font jenis <i>sans serif</i> yang terlihat sesuai dengan desain yang dibuat dan memudahkan pengguna dalam membacanya.	Aplikasi ini menggunakan jenis tipografi <i>sans serifs</i> yang memudahkan pengguna untuk membacanya dan menggunakan aplikasinya.

<p>Iconography</p>	<p>Menggunakan jenis flat ikon yang disesuaikan dengan konsep aplikasi, bentuk yang digunakan pun unik dan mudah dipahami oleh <i>user</i>.</p>	<p>Jenis ikon yang digunakan pada aplikasi ini adalah flat ikon yang dibuat dengan bentuk yang sederhana dan mudah dipahami. Namun penggunaan warna yang dinilai terlalu banyak membuat ikon pada aplikasi ini terlihat tidak terlalu mengikuti konsep yang ada.</p>	<p>Ikon yang digunakan pada aplikasi ini adalah <i>stroke ikon</i> yang memberikan kesan simple dan mudah dipahami. Namun dilain sisi konsep keseluruhan aplikasi jadi terlihat cukup polos.</p>
<p>Kesimpulan</p>			
<p>Dilihat dari hasil analisis yang dilakukan pada media sejenis, maka perlu memperhatikan beberapa unsur visual agar dapat menyesuaikan konsep serta pemahaman audiens. Seperti penggunaan foto pada website perlu diimbangi dengan layout maupun elemen yang sesuai. Jika dilihat lagi target audiens berada pada rentang usia 20 – 35 tahun, oleh karenanya diperlukan desain <i>user interface</i> yang efisien dan mudah diakses. Selain itu desain ikon serta elemen ilustrasi juga perlu diperhatikan agar selaras dan konsisten. Dengan begitu diharapkan rancangan <i>user interface</i> dapat menarik perhatian dan memudahkan audiens dalam melakukan kegiatan berdonasi.</p>			

Dalam perancangan desain *user interface* warna utama yang akan digunakan adalah warna biru, merah muda serta hijau.



Gambar 1. Palet Warna  
 Sumber: Dokumen Pribadi

1. Warna Biru : Kedamaian dan rasa tanggung jawab.



2. Warna Merah Muda : Rasa kasih sayang dan empati terhadap sesama.
3. Hijau : Kepedulian terhadap lingkungan.

Selain warna, terdapat beberapa *typeface* yang akan digunakan dalam Perancangan ini, *tipografi* yang akan digunakan sebagaimana berikut:

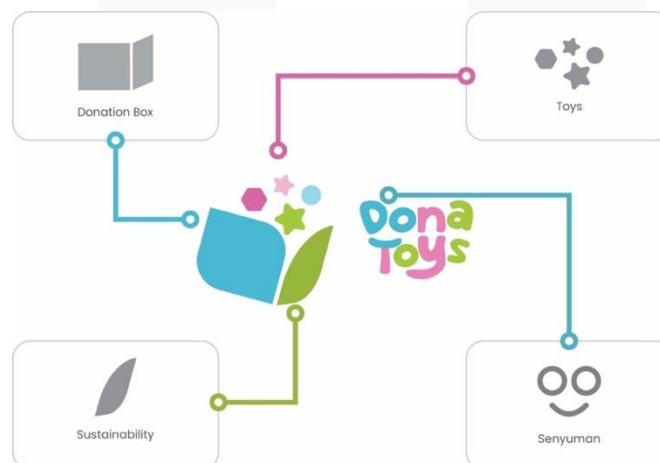
### **Poppins (Sans Serif)**

Font Poppins akan digunakan untuk teks isi, teks *headline*, *navigation bar* dan yang lainnya. Penggunaan *font* ini dikarenakan bentuknya yang minimalis sehingga sesuai untuk perancangan *website* yang memerlukan *font* dengan tingkat keterbacaan yang jelas.

### **Hugmate**

Font Hugmate akan digunakan dalam pembuatan logo, *headline* pada media pendukung dan yang lainnya.

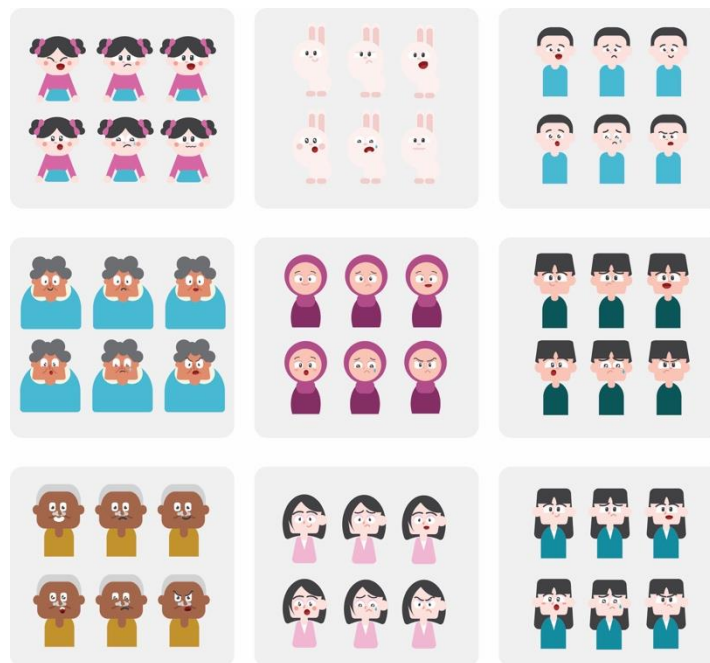
### **Hasil Perancangan**



Gambar 2. Makna Logo  
Sumber: Dokumen Pribadi

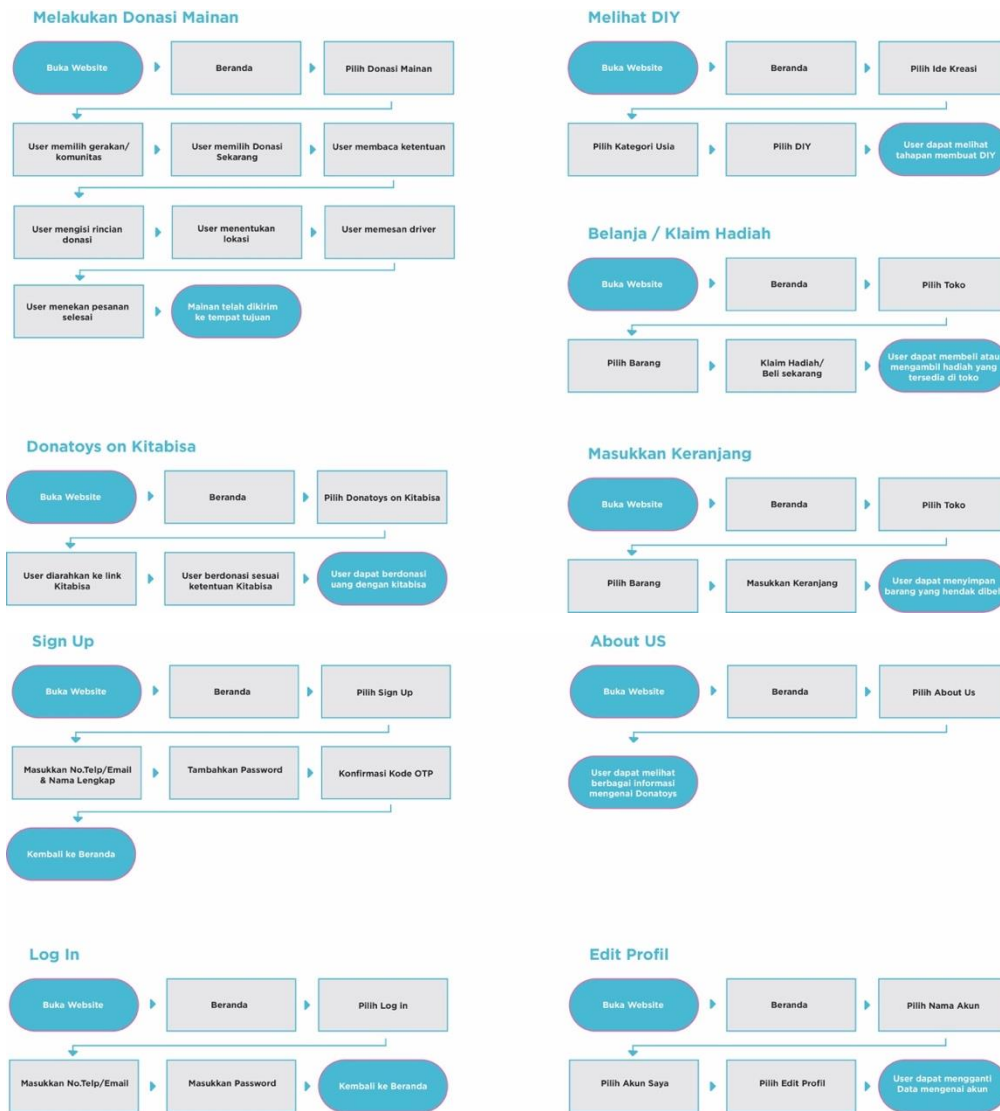
Pada gambar kiri atas merupakan sebuah symbol dari kotak donasi yang sering digunakan dalam kegiatan donasi, kemudian gambar kanan atas menggambarkan sebuah mainan yang menjadi objek utama dalam

perancangan *website*, setelah itu pada gambar kiri bawah terdapat gambar daun yang melambangkan lingkungan, sustainability atau lebih spesifik lagi tertuju pada prinsip ekonomi sirkular, diharapkan dari perancangan ini dapat memiliki sedikit pengaruh terhadap lingkungan maupun *behavior* dari individu itu sendiri, serta makna terakhir yang terdapat dari *logotype* menggambarkan sebuah senyuman ataupun kebahagiaan yang diharapkan oleh semua pendiri gerakan donasi mainan, meskipun hal tersebut sepele namun dapat memberikan senyuman pada anak-anak yang membutuhkan.



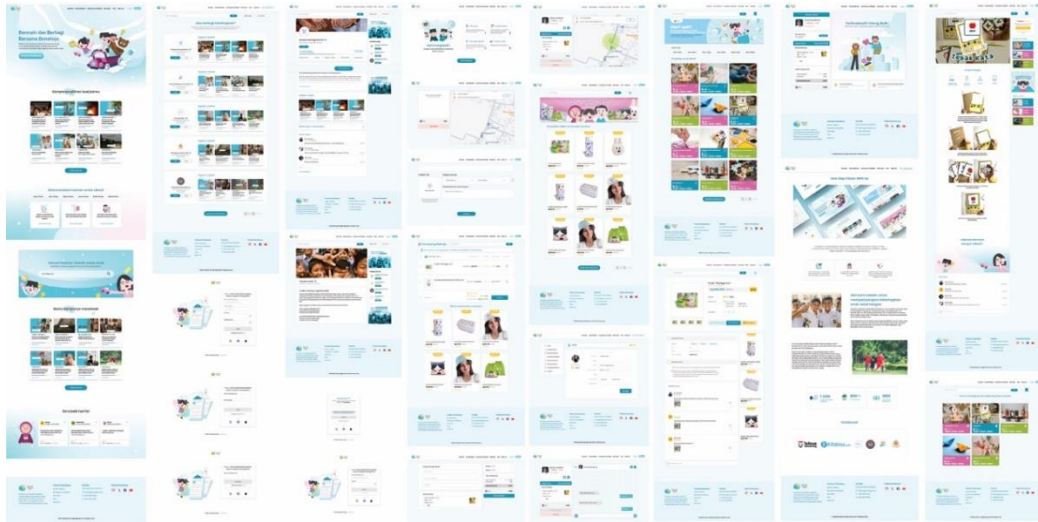
Gambar 3. Desain Karakter  
Sumber: Dokumen Pribadi

Konsep ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah keluarga. Pengambilan konsep tersebut didasarkan pada peran serta sebuah keluarga dalam kegiatan donasi ini, Dimana mainan tersebut seringkali datang dari sebuah keluarga, baik kesadaran ibu, ayah, kakek, nenek, dan anggota keluarga lainnya. Oleh karenanya, pengambilan ilustrasi ini diharapkan dapat memiliki kesan dekat bagi penggunanya.



Gambar 4. Donatoys Userflow  
 Sumber: Dokumen Pribadi

Pada bagian ini, penulis dapat menguraikan hasil penelitian disertai diskusi



Gambar 5. Wireframe High Fidelity  
Sumber: Dokumen Pribadi

### Instagram Feeds



Gambar 6. Instagram Feeds  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 7. Instagram Story  
Sumber: Dokumen Pribadi

Penggunaan media *online* bertujuan untuk menaikinya *awareness* terhadap produk, ataupun sebagai media informasi bagi produk itu sendiri. Demi mencapai tujuan tersebut, diperlukan media yang sesuai seperti pembuatan *feeds* ataupun *story* di Instagram, *feeds* untuk facebook, serta channel *whatsapp*. *Design* yang akan dibuat menggunakan konsep yang sama seperti pada *design website* yang sebelumnya namun perlu disesuaikan dengan berbagai media yang ada.

### Media Cetak



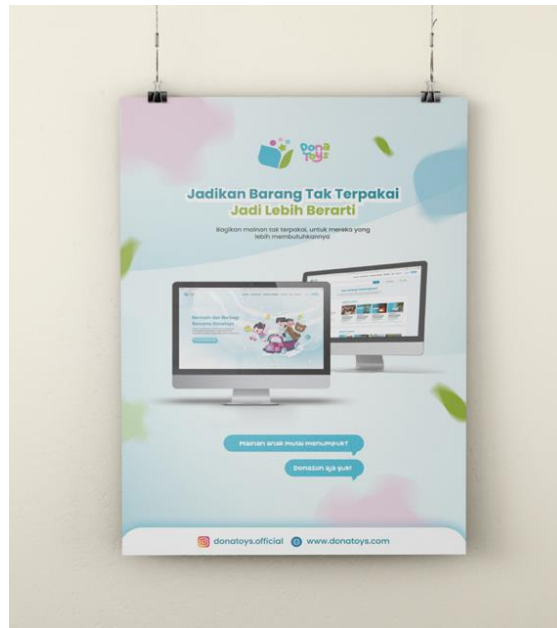
Gambar 8. X-Banner  
Sumber: Dokumen Pribadi

Pembuatan X-Banner dibuat dengan menonjolkan beberapa informasi, seperti *tagline*, penjelasan singkat seputar *website*, fitur yang tersedia dalam *website*, serta *barcode link website* agar pengunjung dapat langsung mengakses *website*.



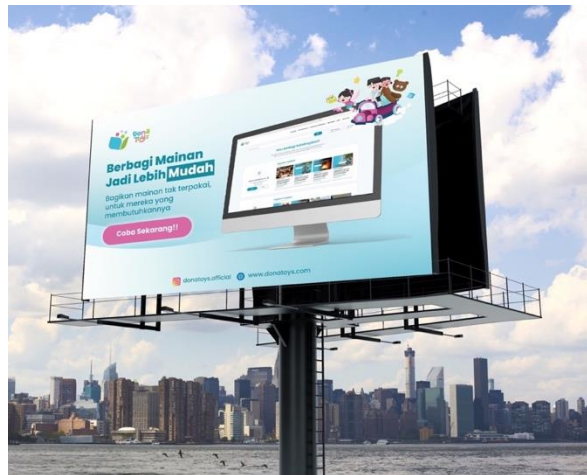
Gambar 9. Flyer  
Sumber: Dokumen Pribadi

Informasi yang dibagikan melalui *flyer* tak begitu jauh dengan informasi yang dimuat dalam *X-Banner*. Seperti *tagline*, penjelasan singkat website serta dalam flyer ini, penjabaran mengenai fitur yang ada dijadikan lebih detail.



Gambar 10. Poster  
Sumber: Dokumen Pribadi

Berbeda dengan informasi yang terdapat pada *x-banner* maupun *flyer*, pesan yang ingin disampaikan pada poster cukup singkat hanya berupa kata-kata ajakan untuk mulai mendonasikan mainan dan kurangi mainan yang menumpuk.



Gambar 11. *Billboard*  
Sumber: Dokumen Pribadi

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari perancangan yang sudah dilakukan terdapat dua Kesimpulan yang dapat dijelaskan yaitu terkait minimnya informasi yang dimiliki Masyarakat mengenai cara berdonasi ke sebuah Yayasan ataupun tempat lainnya. Dengan begitu maka Ketika mainan tersebut sudah menumpuk, banyak dari Masyarakat yang berakhir hanya menyimpan mainan tersebut, membuangnya ataupun memberikannya pada saudara dan tetangga. Memberikan mainan tak terpakai pada orang-orang disekitar merupakan perbuatan yang baik, namun potensi kebaikan tersebut bisa lebih dikembangkan agar jangkauan kebermanfaatan dari mainan dapat lebih luas lagi. Oleh karenanya Donatoys hadir salah satunya untuk memberikan informasi mendetail bagi Masyarakat yang hendak berbagi ke sebuah Yayasan atau tempat membutuhkan lainnya. Selain itu, kurangnya akses menjadi salah satu penyebab kebingungan masyarakat.



Berdasarkan hasil penelitian sebanyak 66 dari 131 responden mengaku tertarik untuk mulai membagikan mainannya yang tak terpakai ke sebuah Yayasan ataupun panti asuhan, dan sekitar 49 dari 131 responden masih perlu untuk memikirkannya Kembali. Namun banyak dari mereka yang merasa hal tersebut cukup menyusahkan dan memakan waktu, oleh karenanya dengan *website* ini diharapkan dapat menjadi jembatan kebaikan yang menghubungkan masyarakat ataupun orangtua yang hendak mendonasikan mainan anaknya, dengan anak-anak diluar sana yang membutuhkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). *Easy & Simple Web Programming* . Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Aria Ar Razi, Intan Rizky Mutiaz, dan Pindi Setiawan. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Prancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Demandia*, 78.
- Baryadi, I. O. (2007). *Teori Ikon Bahasa: Salah Satu Pintu Masuk ke Dunia Semiotika*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Creswell. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. -: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- Denzin & Lincoln . (2009). *Handbook of Qualitative Research*. California, USA: Sage Publication.
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design*. Indianapolis: Wiley Pub.
- Gatra, S. (2022, November 05). *Rendahnya Kecerdasan Intelektual Manusia Indonesia* . Retrieved from Kompas.com:  
<https://www.kompas.com/sains/read/2022/11/05/070000623/rendahnya-kecerdasan-intelektual-manusia-indonesia?page=all>

- Gayeski, D. M. (1992). *Making Sense of Multimedia: Introduction to This Volume*. -: Educational Technology Publications, Inc.
- Hartono, J. (2008). *Analisis & Desain*. Bandung: Andi Publisher.
- Holloway, I & Wheeler, S. (1996). *Qualitative research for nurses*. London: Blackwell Science.
- Jogiyanto, H. M. (2005). Analisis dan desain sistem informasi. *Andi Offset*, -.
- Johnson, J. (1975). *Doing Field Research*. Newyork: Free Press.
- kementrian PPN/Bappenas, Embassy of Denmark, UNDP. (2021, - -). *Low Carbon Development Indonesia*. Retrieved from Kementrian PPN/Bappenas: <https://lcdi-indonesia.id/ekonomi-sirkular/>
- Macarthur, E. (2023, 04 02). *Circular Economy Introduction*. Retrieved from Ellen Macarthur Foundation: <https://ellenmacarthurfoundation.org/topics/circular-economy-introduction/overview#:~:text=It%20is%20based%20on%20three,business%2C%20people%20and%20the%20environment.>
- Polito, T. (1994). How Play and Work are Organized in Kindergarten Classroom. *Journal of Research in Childhood Education* , 32-45.
- Prensky dalam Hidayat. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom*. New York: -.
- Prof. Dr. Munir, M. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Qolbiyah, A., Apsari, D., & Wahab, T. (2020). Perancangan Media Informasi Metode Self-Care Sebagai Upaya Membantu Menjaga Kesehatan Fisik Dan Mental Mahasiswi Di Bandung. *e-Proceeding of Art & Design*, 2074.
- Resmadi, I., & Bastari, R. P. (2022). Perancangan Media Informasi dan Promosi Label Rekaman Musik Independen Warkop Musik Dengan Pendekatan Design Thinking. *Desain Komunikasi Visual UNIKOM*, 3.

- Rini Mayasari - Nono Heryana. (2023). *Konsep dan Teori Design User Experience Perangkat Lunak*. Karawang: PT. Neo Santara Indonesia.
- Sandora, M. (2019). KONSEP PENDIDIKAN ANAK MARGINAL DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN BERBASIS MASYARAKAT. *Jurnal Perempuan, Agama dan Jender*, 205-206.
- Santana, S. K. (2007). Menulis Ilmiah: Metode Penelitian Kualitatif. *Yayasan Obor Indonesia*, 127.
- Santosa, P. (2015). Metodologi Penelitian Sastra: Paradigma, Proposal, Pelaporan, dan penerapan. *Metodologi Penelitian Sastra*, -.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta, Indonesia: Penerbit Andi.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Suryanto, S. (2007). *Menjadi Seorang Desainer Grafis*. Semarang: Penerbit Andi & Wahana Komputer.
- Tim detikEdu. (2024, Januari 17). *IQ Orang Indonesia Rata-rata 78,49, Peringkat Berapa di Asia?* Retrieved from Detik Sumut: <https://www.detik.com/sumut/berita/d-7145800/iq-orang-indonesia-rata-rata-78-49-peringkat-berapa-di-asia>
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi visual - Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Yunus, H. S. (2010). *Metodologi Penelitian Wilayah Kontemporer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zender, Adream Blair-Early and Mike. (2008). User Interface Design Principles for Interaction Design. *Massachusetts Institute of Technology*, 88 - 89.

