

123/S/PM-KCBR/PK.03.08/11/Agustus/2023

**RANCANG BANGUN APLIKASI “AIS” SEBAGAI MEDIA EDUKASI
MENGENDONG BALITA BAGI ORANG TUA**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh

Febby Amalia Hendrayana Putri

1901353

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH CIBIRU
2023**

LEMBAR HAK CIPTA**RANCANG BANGUN APLIKASI “AIS” SEBAGAI MEDIA EDUKASI
MENGENDONG BALITA BAGI ORANG TUA**

Oleh :

Febby Amalia Hendrayana Putri

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Febby Amalia Hendrayana Putri 2023

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-undang.

Skripsi ini tidak diperkenankan untuk diperbanyak seluruhnya maupun sebagian,
dengan dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Febby Amalia Hendrayana Putri, 2023

**RANCANG BANGUN APLIKASI “AIS” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENDONG BALITA BAGI
ORANG TUA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

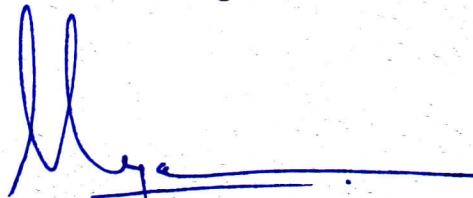
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

FEBBY AMALIA HENDRAYANA PUTRI

**RANCANG BANGUN APLIKASI “AIS” SEBAGAI MEDIA EDUKASI
MENGGENDONG ANAK BALITA BAGI ORANG TUA**

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing

Pembimbing I,



Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds.

NIP. 920171219890103201

Pembimbing II,

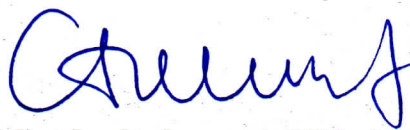


Intan Permata Sari, S.St., M.Ds.

NIP. 920171219900606201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP. 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Febby Amalia Hendrayana Putri

NIM : 1901353

Program Studi : Pendidikan Multimedia

Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI “AIS” SEBAGAI MEDIA
EDUKASI MENGGENDONG BALITA BAGI ORANG TUA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi “AIS” Sebagai Media Edukasi Menggendong Balita Bagi Orang Tua”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 4 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan

Febby Amalia Hendrayana Putri

NIM. 1901353

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan kasih sayangNya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi AIS Sebagai Media Edukasi Menggendong Balita Bagi Orang Tua” . Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana pada program studi Pendidikan Multimedia, Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Daerah Cibiru.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan, bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds. selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan saran, arahan, nasihat, serta dukungan kepada penulis, terimakasih sudah meyakinkan bahwa penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Intan Permata Sari, S.St., M.Ds. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa membantu, memberikan arahan dan dukungan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
3. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru.
4. Bapak Fahmi Candra Permana, S.Si., M.T. selaku dosen pembimbing akademik yang senantiasa memberikan arahan, bantuan dan dukungan selama menempuh pendidikan di Pendidikan Multimedia.
5. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru yang telah membantu penulis selama menempuh Pendidikan di Program Studi Pendidikan Multimedia.
6. Ibunda tercinta, alm. Yulia Rahayu Ningsih, yang senantiasa memberi doa dan motivasi agar penulis dapat menyelesaikan pendidikan di Program Studi Pendidikan Multimedia, Universitas Pendidikan Indonesia.
7. Orang tua tersayang, Ayah tercinta Hendrayana dan Bunda Melly Camelia serta adik-adik penulis Muhammad Adly Fauzan dan Syaqiyyaa Adbya

Ameyra H P yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan, dan doa tiada henti kepada penulis.

8. Anakku tercinta Ereshva Azqila, atas pengertian dan kasih sayangnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Diwan Diaswara selaku teman hidup penulis, atas dukungan yang diberikan selama ini. Terimakasih selalu siap sedia membantu penulis dalam berbagai situasi.
10. Saudara-saudara penulis dari keluarga Ibu dan Ayah. Terimakasih sudah selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan tepat pada waktunya. Terutama sepupu-sepupu yang selalu memberikan semangat, Muhammad Febrian Bhagaskara, dan Annisa Listiana.
11. Sahabat tersayang yang setia menemani sejak SMA, Fauziyah Rhaudhatul Jannah, Vanny Amelia, Intan Puspitasari, terimakasih sudah selalu ada, memberikan semangat sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan yang membersamai selama masa perkuliahan sampai dengan pengerjaan skripsi, Naufal Nabila Faza, Indri Anggraeni, Nadiani, Lydia Sri Rosdiana, dan Rahajeng Gusti A W atas semangat dan dukungan yang diberikan.
13. Teman terdekat penulis, Rafifah Rahma Nadinda, Risma Febyanti, Rizka Aulia Ramadhina yang selalu memberikan dukungan dan berbagai saran terimakasih telah menjadi tempat berkeluh kesah selama penyusunan skripsi.
14. Teman-teman satu bimbingan dan teman-teman seperjuangan skripsi yang saling mendukung satu sama lain.
15. Bapak Hendriyana S.T., M.Kom. dosen program studi Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru yang telah meluangkan waktu untuk menjadi validator media dari aplikasi AIS.
16. Ibu Yohana Maria Habsari selaku founder dari Indonesian Babywearers, terimakasih sudah meluangkan waktu untuk menjadi narasumber sekaligus validator materi.
17. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih sudah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Mohon maaf apabila terdapat kesalahan serta kekurangan baik dalam kata maupun penulisan. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Bandung, 8 Agustus 2023

Penulis

Febby Amalia Hendrayana Putri

NIM. 1901353

RANCANG BANGUN APLIKASI “AIS” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENDONG BALITA BAGI ORANG TUA

Febby Amalia Hendrayana Putri

NIM. 190135

ABSTRAK

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, ilmu tentang pengasuhan pun turut mengalami perkembangan. Salah satu konsep yang muncul adalah attachment parenting oleh Dr. Sears, yang dalam teorinya terdapat poin tentang menggendong. Kegiatan menggendong merupakan hal yang umum dilakukan masyarakat terutama orang tua yang memiliki anak berusia balita. Meskipun kegiatan menggendong umum dilakukan, berdasarkan hasil observasi di Desa Jatisari, Kecamatan Tanjungsari, Kabupaten Sumedang masih banyak ditemukan orang tua yang menggendong dengan cara yang salah disertai penggunaan gendongan yang tidak direkomendasikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media edukasi menggendong anak balita bagi orang tua serta untuk mengetahui kelayakan aplikasi edukasi menggendong AIS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan melalui enam tahapan meliputi konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi bernama AIS yang berisikan informasi mendasar seputar menggendong. Setelah melalui tahapan pengujian alpha dan beta aplikasi dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media edukasi menggendong anak. Selesai tahapan uji coba dilaksanakan, aplikasi kemudian didistribusikan dengan sasaran utama orang tua yang memiliki anak berusia balita. Edukasi yang disampaikan melalui aplikasi AIS diharapkan mampu membantu orang tua memahami cara menggendong yang benar dan aman sehingga mendukung kegiatan menggendong menjadi lebih nyaman.

Kata kunci: aplikasi, media edukasi, menggendong, balita

DESIGN AND DEVELOPMENT OF THE ‘AIS’ APPLICATION AS AN EDUCATIONAL MEDIA OF BABYWEARING FOR PARENTS

Febby Amalia Hendrayana Putri

NIM. 190135

ABSTRACT

In line with the growing science, the field of parenting has also seen developments, including attachment parenting by Dr. Sears. One aspect of this theory is babywearing, a practice commonly adopted by society, particularly parents of toddlers. Despite its commonality, observations conducted in Jatisari Village, Tanjungsari District, Sumedang Regency, reveal that there are still many parents who carry them in the wrong way along with the use of slings that are not recommended. The purpose of this research is to design an educational media for babywearing intended for parents and to find out the qualification of educational applications AIS for babywearing. The method used in this study is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) through six stages including concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. This research resulted in an application called AIS which contains fundamental information concerning babywearing. After going through the alpha and beta testing stages, good results were obtained and the application was declared very suitable for use as an educational medium for carrying children. After the application trial stage is completed, it is then distributed with the main target being parents who have children under five. Education delivered through the AIS application is expected to be able to help parents understand how to carry properly and safely so that babywearing activities become more comfortable.

Keywords : application, educational media, babywearing, toddlers

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
1.6 Struktur Organisasi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Kepustakaan	7
2.1.1 Aplikasi	7
2.1.2 Media Edukasi	7
2.1.2.1 Fungsi Media Edukasi	8
2.1.2.2 Manfaat Media Edukasi	8
2.1.3 Menggendong	9
2.1.3.1 Manfaat Menggendong	9
2.1.3.2 Resiko Menggendong dengan cara yang salah	11
2.1.3.3 Menggendong M-Shape dan C-Shape	12
2.1.3.4 Prinsip T.I.C.K.S	13
2.1.3.5 Gendongan	14
2.1.3.6 Ragam Jenis Gendongan	14
2.1.4 Balita	18
2.1.5 Prinsip Desain	18

2.1.6	Unsur Desain.....	21
2.2	Penelitian Terdahulu.....	23
2.2	State Of The Art	24
BAB III METODE PENELITIAN.....		26
3.1	Desain Penelitian	26
3.2	Partisipan Penelitian	28
3.3	Populasi dan Sampel	28
3.4	Instrumen Penelitian.....	28
3.4.1	Lembar Validasi.....	28
3.4.1.1	Validasi Media	29
3.4.1.2	Validasi Materi.....	30
3.4.2	Kuesioner Uji Coba Pengguna Media	31
3.5	Teknik Pengumpulan Data	32
3.6	Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Concept (Konsep).....	35
4.1.1	Deskripsi Aplikasi.....	35
4.1.2	Tujuan Aplikasi.....	36
4.1.3	Konsep Materi.....	36
4.1.4	Konsep Logo.....	37
4.1.5	Konsep Pemilihan Warna	37
4.1.6	Konsep Font.....	38
4.1.7	Konsep Ilustrasi	39
4.2	Design (Perancangan).....	40
4.2.1	Perancangan Materi	40
4.2.2	Diagram Alur (<i>Flowchart</i>).....	56
4.2.3	Wireframe	56
4.3	Material Collecting (Pengumpulan Bahan).....	66
4.4	Assembly (Pembuatan).....	72
4.4.1	Pembuatan Logo	72
4.4.2	Pembuatan Ikon	75
4.4.3	Pembuatan Karakter Ilustrasi.....	79
4.4.4	Pembuatan <i>User Interface</i>	88
4.4.5	Pembuatan Aplikasi AIS.....	98

4.5	Testing (Uji Coba).....	108
4.5.1	Alpha Testing.....	108
4.5.2	Beta Testing.....	116
4.6	Distribution (Penyebarluasan).....	119
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		120
5.1	Kesimpulan.....	120
5.2	Implikasi.....	121
5.3	Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA		122
LAMPIRAN.....		126

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	23
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	29
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	30
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Pengguna Media	31
Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi.....	33
Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Pengguna Media.....	33
Tabel 3. 6 Kategori Kelayakan Uji Alpha dan Beta.....	34
Tabel 4. 1 Naskah Materi Edukasi Aplikasi AIS	40
Tabel 4. 2 Rancangan Wireframe Aplikasi AIS.....	57
Tabel 4. 3 Pengumpulan Bahan.....	66
Tabel 4. 4 Pembuatan Logo Aplikasi AIS.....	73
Tabel 4. 5 Pembuatan Ikon Buku	75
Tabel 4. 6 Pembuatan Ikon Video	76
Tabel 4. 7 Tahapan pembuatan ikon keluar.....	77
Tabel 4. 8 Tahap pembuatan ikon x	78
Tabel 4. 9 Tahap Pembuatan Ilustrasi	80
Tabel 4. 10 Hasil Karakter Ilustrasi.....	81
Tabel 4. 11 Hasil Pembuatan User Interface	89
Tabel 4. 12 Data Hasil Penilaian Ahli Media.....	108
Tabel 4. 13 Perbandingan Halaman Sebelum dan Setelah Perbesaran Font	111
Tabel 4. 14 Perbandingan Sebelum dan Setelah Perubahan Tombol Video	112
Tabel 4. 15 Data Hasil Penilaian Ahli Materi	115
Tabel 4. 16 Data Hasil Penilaian Pengguna Media	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Posisi Menggendong M-Shape	12
Gambar 2. 2 Menggendong dengan T.I.C.K.S	13
Gambar 2. 3 Ragam Jenis Gendongan	15
Gambar 4. 1 Palet Warna Aplikasi AIS.....	38
Gambar 4. 2 Font Aplikasi AIS	39
Gambar 4. 3 Flowchart Aplikasi AIS	56
Gambar 4. 4 Logo Aplikasi AIS.....	74
Gambar 4. 5 Ikon Buku	76
Gambar 4. 6 Ikon Video	77
Gambar 4. 7 Ikon Keluar	78
Gambar 4. 8 Ikon X	79
Gambar 4. 9 Pembuatan Halaman Welcome Page	99
Gambar 4. 10 Pembuatan halaman Menu.....	99
Gambar 4. 11 Pembuatan halaman Materi	100
Gambar 4. 12 Pembuatan halaman Petunjuk.....	101
Gambar 4. 13 Pembuatan halaman Tentang Aplikasi	101
Gambar 4. 14 Pembuatan halaman Materi Edukasi	102
Gambar 4. 15 Penambahan behavior Drag and Drop.....	103
Gambar 4. 16 Penambahan behavior Pin	104
Gambar 4. 17 Pembuatan halaman Ragam Jenis Gendongan	104
Gambar 4. 18 Pembuatan halaman Ragam Jenis Gendongan	105
Gambar 4. 19 Pembuatan halaman Pengenalan Jenis Gendongan	106
Gambar 4. 20 Pembuatan halaman Pengenalan Jenis Gendongan	106
Gambar 4. 21 Proses konfigurasi aplikasi di Netlify.....	107
Gambar 4. 22 Proses konversi aplikasi AIS	107
Gambar 4. 23 Perhitungan persentase kelayakan dari ahli media	109
Gambar 4. 24 Project Properties AIS	112
Gambar 4. 25 Tombol pada Aplikasi AIS	113
Gambar 4. 26 Event sheet halaman materi sebelum perubahan	114
Gambar 4. 27 Events sheet halaman materi setelah perubahan.....	114
Gambar 4. 28 Perhitungan persentase kelayakan dari ahli materi.....	116

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing	126
Lampiran 2. Temuan Artikel Prinsip T.I.C.K.S	129
Lampiran 3. Bukti Observasi.....	129
Lampiran 4. Bukti Wawancara Narasumber Materi	132
Lampiran 5. Lembar Persetujuan Validator Materi.....	139
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi.....	140
Lampiran 7. Dokumentasi Proses Validasi Materi.....	142
Lampiran 8. Lembar Persetujuan Validator Media	143
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Media	144
Lampiran 10. Dokumentasi Proses Validasi Media	146
Lampiran 11. Hasil Kuesioner Uji Coba Media oleh Pengguna	147

DAFTAR PUSTAKA

- Addison, S. (2010). Babywearing Safety and Education. *International Journal of Childbirth Education*, 25(2), 2010.
- Akbar Endarto, I. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif. *Jurnal Barik*, 4(1), 37–51. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Alfiansyah, F., & Sitio, S. L. M. (2022). Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada Aplikasi Edukasi Interaktif Pengenalan Mental Health Kepada Masyarakat Berbasis Mobile. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(1), 6–16. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual. *Dimensi DKV*, 1(1), 1–14.
- Ari Anggara, D., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean UX. *KURAWAL Jurnal Teknologi, Informasi, Dan Industri*, 4(1), 58–74.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (A. Rahman, Ed.; 21st ed.). PT Rajagrafindo Persada.
- Azaman, A., Isa, N. A. M., Dzahir, M. A. M., & Xiang, K. K. (2017). Effects of baby carrier on wearer's posture stability. *Journal of Mechanical Engineering, SI* 4(1), 107–118.
- Budiarta, I. G. M., Witari, N. N. S., & Sutrisno, L. B. (2023). Penerapan Elemen Tipografi Pada Desain Logo Karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dalam Kuliah Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(1), 60–69. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/index>
- Bungin, B. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya* (Kedua). Kencana Prenadamedia Group.
- Chaeruman, U. A. (2015). *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dewi, F. K., Utami, T., & Rini, S. (2021). Pengaruh Menggendong Posisi M Shape dengan Bonding Attachment dan Kualitas Tidur Bayi. *Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SNPPKM)*, 1–9.

- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Fahira, C. T., & Rosandini, M. (2021). Analisa Jenis Produk Gendongan Yang Sesuai Digunakan Para Ibu Di Masa Pandemi COVID19. *Jurnal Desain Dan Industri Kreatif*, 2(1), 6. <http://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JSING>
- Fista, B., Widyanti, A., Muslim, K., & Salma, S. A. (2019). Evaluation of Baby Carriers in Indonesia: Physiological and Biomechanical Approach. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 598(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/598/1/012113>
- Francysca, C., & Indrawan, H. (2022). *Penerapan Warna pada Interior Honeymoon Suite untuk Dampak Psikologis Pengguna Ruang* (Vol. 5, Issue 1). Desember.
- Girish, G. (2017). Computational Investigation of Babywearing Biomechanics in Regards to Developmental Dysplasia of the Hip. In *Pediatrics* (Vol. 12). Embry-Riddle Aeronautical University.
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Dhika Juliana Sukmana, & Auliya, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (H. Abadi, Ed.; 1st ed.). CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hendriyana, Fuada, S., & Pradeka, D. (2022). Kenal Hardware: Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(1), 247–255.
- Karja, I. W. (2021). Makna Warna. *Prosiding Seminar Bali-Dwipantara Waskita*.
- Kelsun, H., & Kristanto, D. D. (2021). Perancangan Aplikasi “ Family Pass !” Sebagai Alat Bantu Dalam Pengasuhan Anak. *Widyakala Journal*, 8.
- Laura, M. ;, & Luzar, C. (2011). *Efek Warna Dalam Dunia Desain dan Periklanan* (Vol. 2, Issue 2).
- Lestari, I., Kurniasari, F., & Utomo, P. (2022). Analysis of the Influence of Risk Communications and Subjective Norms on the Purchase Intention of Soft Structured Carriers (SSC) and Their Impact on Perceived Risk. *Journal of Economics, Management and Trade*, 28(11), 94–105. <https://doi.org/10.9734/jemt/2022/v28i111059>
- Luthfiyyah, K. N., & Rosandini, M. (2020). Pengolahan Motif Gendongan Batik Lasem Untuk Produk Gendongan Ringsling. *E-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 3534–3545.
- Miftah, M. (2022). *Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Feniks Muda Sejahtera.

Febby Amalia Hendrayana Putri, 2023

RANCANG BANGUN APLIKASI “AIS” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGGENDONG BALITA BAGI ORANG TUA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Moran, H. B. (2017). *Keeping Them Close: A Qualitative Examination of Mothers' Perceptions, Motivations, and Experiences with Babywearing*. University of Tennessee.
- Morioka, A., & Stone, T. (2006). *Color Design Workbook - A Real World Guide to Using Color in Graphic Design*. Rockport Publishers.
- Mukti, I. S. A., Lumenta, A. S. M., & Sugiarso, B. A. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Untuk. *E-Journal Teknik Informatika*, 7(1), 1–6.
- Mulyana, I., Putra, A. P., & Suriansyah, M. I. (2019). *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia* (Y. Suchyadi, Ed.; Vol. 1). Flash.
- Muminah, A., & Salim, H. (2022). Fenomena Komunikasi Haptika Antara Ibu dan Bayi Saat Menggendong. *IDEA Jurnal Desain*, 21(2), 40–44.
- Nasution, T. (2019). *Modul Seri I : Prinsip Desain Grafis*.
- Norholt, H., Phillips, R., McNeilly, J., & Price, C. (2022). Babywearing Practices and Effects on Parental and Child Physical and Psychological Health. *Academic Journal of Pediatrics & Neonatology*, 11(5), 1–13. <https://doi.org/10.19080/AJPN.2022.11.555876>
- Octavia, E., & Soedarwanto, H. (2019). Tinjauan Ergonomi dan Antropometri Pada Kain Gendong Tradisional (Jarik Gendong). *JURNAL NARADA*, 6(1), 55–74.
- Perdana Jodanayang, F., & Riwinoto. (2021). Analisis Usability Aplikasi Augmented Reality Procedure Mesin Wafer Mounting di Teaching Factory Manufacture Of Electronics (TFME) Politeknik Negeri Batam. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 05(2), 77–85. <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Priyandini, A. R., & Widyanti, A. (2020). Evaluasi Produk Gendongan Bayi Menggunakan Metode Kansei Engineering. *Jurnal Optimasi Sistem Industri*, 19(1), 33–39. <https://doi.org/10.25077/josi.v19.n1.p33-39.2020>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. http://www.e-aje.net/images/dosyalar/aje_2019_2_6.pdf
- Russell, N. U. (2015). Babywearing in the Age of the Internet. *Journal of Family Issues*, 36(9), 1130–1153. <https://doi.org/10.1177/0192513X14533547>
- S, I. R. K.-K., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, VII(1), 91–96.
- Sherin, A. (2012). *Design Elements: Color Fundamentals* (1st ed.). Rockport Publishers.
- Siddicky, S. F., Wang, J., Rabenhorst, B., Buchele, L., & Mannen, E. M. (2021). Exploring infant hip position and muscle activity in common baby gear and

Febby Amalia Hendrayana Putri, 2023

RANCANG BANGUN APLIKASI “AIS” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGGENDONG BALITA BAGI ORANG TUA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- orthopedic devices. *Journal of Orthopaedic Research*, 39(5), 941–949. <https://doi.org/10.1002/jor.24818>
- Sidharthan, S., Kehoe, C., & Dodwell, E. (2020). Post-Natal Positioning through Babywearing: What the Orthopaedic Surgeon Needs to Know. *Journal of the Pediatric Orthopaedic Society of North America*, 2(3), 1–12. <https://doi.org/10.55275/jposna-2020-131>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan* (S. Y. Suryandari, Ed.; 4th ed.). Alfabeta.
- Suprianto, D., & Agustina, R. (2012). *Pemrograman Aplikasi Android* (1st ed.). Mediakom.
- Vaidya, S., Aroojis, A., & Mehta, R. (2020). Developmental Dysplasia of Hip and Post-natal Positioning: Role of Swaddling and Baby-Wearing. *Indian Journal of Orthopaedics*, 55(6), 1410–1416. <https://doi.org/10.1007/s43465-021-00513-3>
- Valentino, D. E. (2019). Pengantar Tipografi. *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 6(2), 152–173.