

077/S/PM-KCBB/PK.03.08/30/DESEMBER/2022

**RANCANG BANGUN APLIKASI *PARENTING* EDUKASI KELUARGA
MILENIAL “EDUGAMI” SEBAGAI MEDIA PROMOSI SCHOLE
FITRAH UNTUK ORANG TUA MILENIAL BERBASIS *MOBILE***

SKRIPSI

diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan,

Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh:

Julietta Siti Refqa Herliansyah

NIM 1908250

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS DI CIBIRU

2023

LEMBAR HAK CIPTA

RANCANG BANGUN APLIKASI *PARENTING* EDUKASI KELUARGA MILENIAL “EDUGAMI” SEBAGAI MEDIA PROMOSI SCHOLE FITRAH UNTUK ORANG TUA MILENIAL BERBASIS *MOBILE*

Oleh:

Julietta Siti Refqa Herliansyah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Julietta Siti Refqa Herliansyah 2022

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Desember 2022

Hak cipta dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian.

Dengan di cetak ulang, di fotokopi, dan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

JULIETTA SITI REFQA HERLIANSYAH

**RANCANG BANGUN APLIKASI *PARENTING* EDUKASI KELUARGA
MILENIAL “EDUGAMI” SEBAGAI MEDIA PROMOSI SCHOLE
FITRAH UNTUK ORANG TUA MILENIAL BERBASIS *MOBILE***

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing

Pembimbing I,



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

NIP. 920171219900606201

Pembimbing II,

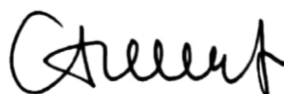


Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds.

NIP. 920171219860906201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia,



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

NIP. 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Julietta Siti Refqa Herliansyah
NIM : 1908250
Program Studi : Pendidikan Multimedia
Fakultas : Kampus UPI di Cibiru

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Rancang Bangun Aplikasi Parenting Edukasi Keluarga Milenial "EDUGAMI" Sebagai Media Promosi Schole Fitrah untuk Orang Tua Milenial Berbasis Mobile**" 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 risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 15 Desember 2022

Yang menyatakan,



Julietta Siti Refqa Herliansyah
NIM. 1908250

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji serta syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat iman dan islam serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi *Parenting* Edukasi Keluarga Milenial “EDUGAMI” Sebagai Media Promosi Schole Fitrah untuk Orang Tua Milenial Berbasis *Mobile*”. Shalawat dan salam senantiasa tercurah limpahkan kepada junjungan besar kita semua, yakni Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan jalan yang lurus kepada kita selaku umat akhir zaman.

Terwujudnya kelancaran penyusunan skripsi ini tak luput dari bantuan berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia Kampus Cibiru Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Ibu Intan Permata Sari, S.St., M.Ds. selaku dosen pembimbing 1 yang senantiasa membantu, memberi arahan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi.
3. Ibu Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds. selaku dosen pembimbing 2 dan dosen wali yang senantiasa membantu, memberi arahan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi.
4. Seluruh dosen dan tenaga pendidik di Program Studi Pendidikan Multimedia yang sudah membantu penulis menyelesaikan skripsi.
5. Bunda Deasy Puspawati selaku *founder* dari Schole Fitrah yang mendukung dan memberikan izin dalam melakukan penelitian skripsi di Schole Fitrah.
6. Seluruh manajemen Schole Fitrah yang membantu memberikan materi untuk penelitian skripsi.
7. Kedua orang tua tersayang, Bapak Yudi Firmandiansyah dan Ibu Irma Herlia yang senantiasa memberikan dukungan moral, semangat, nasihat, kasih sayang, dan doa yang selalu dipanjatkan untuk kebahagiaan dan kesuksesan anak-anaknya.
8. Adik tercinta, Luthfansa Adnan Herliansyah yang kebersamaan dalam keadaan suka maupun duka.

9. Partner skripsi, Rahmah Tasya Ad'nisa yang selalu memberi dukungan, tempat berkeluh kesah, dan membantu dalam proses penyusunan skripsi.
10. Sahabat-sahabat agen rahasia, Alifa Nurul Azmi, Dhea Ananda Kartini, Noviana Sabilla, Rifda Falsa Salsabila, Sinta Nurlita, dan Yasmine Nadhira Syadza yang selalu memberi dukungan dan semangat selama penyusunan skripsi.
11. Nurhuda yang membantu penulis dalam memahami penerapan prinsip desain *User Interface* dan selalu memberikan dukungan secara moril.
12. Muhammad Agung As'ari yang membantu penulis dalam memahami pembuatan aplikasi menggunakan *software Construct 2*.
13. Dzulya Istiqamah yang membantu penulis dalam memperbaiki penulisan skripsi.
14. Teman-teman seperjuangan skripsi yang saling mendukung dan memberikan semangat.
15. Seluruh orang tua yang sudah berpartisipasi dalam pengisian kuesioner skripsi.
16. Seluruh pihak yang tidak dapat disebut yang sudah membantu terwujudnya skripsi ini.

Akhir kata, semoga segala bantuan yang telah diberikan dapat dibalas berlipat ganda oleh yang Maha Kuasa dan menjadi amal saleh. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Karena sesungguhnya kesempurnaan hanya milik Allah semata. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkannya.

Bandung, 15 Desember 2022



Julietta Siti Refqa Herliansyah

NIM. 1908250

ABSTRAK**RANCANG BANGUN APLIKASI *PARENTING* EDUKASI KELUARGA
MILENIAL “EDUGAMI” SEBAGAI MEDIA PROMOSI SCHOLE
FITRAH UNTUK ORANG TUA MILENIAL BERBASIS *MOBILE***

Oleh:

Julietta Siti Refqa Herliansyah**1908250**

Orang tua generasi milenial mulai melek akan pentingnya ilmu *parenting*. Kesadaran atas peran masing-masing dalam mengasuh anak sudah mulai diterapkan. Sudah mulai banyak komunitas ayah dan bunda yang menyadari pentingnya *parenting* sebagai bekal menjadi orang tua milenial salah satunya adalah Schole Fitrah. Schole Fitrah merupakan salah satu komunitas yang menjadi wadah untuk ayah bunda juga calon ayah bunda untuk bersinergi dan saling memperkuat semangat menjadi orang tua atau calon orang tua sejati sesuai fitrah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses merancang dan membangun aplikasi EDUGAMI serta mengetahui hasil dari penerapan aplikasi tersebut. Metode yang digunakan dalam pengembangan penelitian ini adalah *Multimedia Design Life Cycle* yang terdiri dari 6 tahap yaitu *concept, design, collecting material, assembly, testing, dan distribution*. Alasan dilaksanakannya penelitian ini untuk mengenalkan komunitas Schole Fitrah kepada orang tua milenial melalui media pembelajaran aplikasi. Temuan yang didapatkan dari penelitian ini menyatakan bahwa aplikasi yang diujikan kepada 67 responden memiliki presentase 83% yang berarti minat dari orang tua milenial kepada komunitas Schole Fitrah memiliki interpretasi tinggi. Selain diujikan kepada responden pun ada proses validasi yang dilakukan oleh ahli media dan materi. Hasil validasi ahli media dan ahli materi memiliki presentase sebesar 95% yang artinya sangat baik. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan aplikasi yang menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan hasil 100% valid. Setelah uji validitas terdapat uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi alat ukur yang menggunakan rumus *Cronchbach* dengan hasil koefisien reliabilitas 0,973, artinya aplikasi memiliki interpretasi sangat tinggi.

Kata Kunci: Media Interaktif, Parenting, Orang Tua Milenial, Aplikasi Mobile

ABSTRACT**RANCANG BANGUN APLIKASI *PARENTING* EDUKASI KELUARGA
MILENIAL “EDUGAMI” SEBAGAI MEDIA PROMOSI SCHOLE
FITRAH UNTUK ORANG TUA MILENIAL BERBASIS *MOBILE***

Oleh:

Julietta Siti Refqa Herliansyah**1908250**

Millennial generation parents are starting to be aware of the importance of parenting knowledge. Awareness of their respective roles in raising children has begun to be implemented. There have been many communities of fathers and mothers who have realized the importance of parenting as a provision for being millennial parents, one of which is Schole Fitrah. Schole Fitrah is a community that is a place for fathers and mothers as well as prospective fathers and mothers to synergize and strengthen each other's enthusiasm to become true parents or prospective parents according to nature. The purpose of this research is to find out the process of designing and building the EDUGAMI application and to find out the results of implementing the application. The method used in the development of this research is the Multimedia Design Life Cycle which consists of 6 stages, namely concept, design, collecting material, assembly, testing, and distribution. The reason for conducting this research is to introduce the Schole Fitrah community to millennial parents through application learning media. The findings obtained from this study stated that the application tested on 67 respondents had a percentage of 83%, which means that millennial parents' interest in the Schole Fitrah community has a high interpretation. In addition to being tested on respondents, there is also a validation process carried out by media and material experts. The validation results of media experts and material experts have a percentage of 95%, which means very good. The validity test was carried out to determine the feasibility of the application using the Product Moment correlation formula with 100% valid results. After the validity test, there is a reliability test to determine the consistency of the measuring instrument using the Cronchbach formula with a reliability coefficient of 0.973, meaning that the application has a very high interpretation.

Keyword: Interactive Media, Parenting, Millennial Parents, Mobile Applications

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Aplikasi	7
2.1.1 Aplikasi <i>Mobile</i>	8
2.2 Media Pembelajaran	11
2.2.1 Ciri-ciri Media Pembelajaran	12
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	13
2.2.3 Media Pembelajaran Digital	14
2.3 Keluarga	17
2.3.1 Peran Ibu	18
2.3.2 Peran Ayah	19
2.4 Orang Tua Milenial	20
2.5 Promosi	22
2.6 <i>Parenting</i>	23
2.6.1 Jenis-jenis <i>Parenting</i>	24
2.6.2 <i>Parenting</i> di Era Digital	26
2.7 HCI (<i>Human Computer Interaction</i>)	27

2.8 Prinsip Desain	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Desain Penelitian	30
3.2 Partisipan.....	32
3.3 Populasi dan Sampel	32
3.4 Instrumen Penelitian	34
3.5 Prosedur Penelitian	38
3.6 Analisis Data.....	39
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Tahap <i>Concept</i> (Pengonsepan)	44
4.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	47
4.3 Tahap <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi).....	53
4.4 Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan)	55
4.5 Tahap <i>Testing</i> (Pengujian)	77
4.6 Tahap <i>Distribution</i> (Penyebaran).....	85
4.7 Aplikasi EDUGAMI sebagai Media Promosi Schole Fitrah	86
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	90
5.1 Simpulan.....	90
5.2 Implikasi.....	91
5.3 Rekomendasi	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Likert	34
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen untuk Responden	37
Tabel 3.5 Penilaian Skala Likert Ahli Media dan Ahli Materi	40
Tabel 3.6 Penilaian Skala Likert Responden	40
Tabel 3.7 Kategori Skor Tes Alpha dan Tes Beta	41
Tabel 3.8 Interpretasi Hasil Uji Reliabilitas	43
Tabel 4.1 Wireframe Aplikasi EDUGAMI	49
Tabel 4.2 Pengumpulan Bahan pada Aplikasi (Material Collecting)	53
Tabel 4.3 Elemen Pembuatan Logo	55
Tabel 4.4 Karakter Ilustrasi	58
Tabel 4.5 Ilustrasi pada Aplikasi EDUGAMI	60
Tabel 4.6 Pembuatan Desain User Interface	65
Tabel 4.7 Data Hasil Penilaian Ahli Media dari Aspek Kemudahan Navigasi	78
Tabel 4.8 Data Hasil Penilaian Ahli Media dari Aspek Tampilan Aplikasi	78
Tabel 4.9 Data Hasil Penilaian Ahli Media dari Aspek Prinsip Desain Multimedia	78
Tabel 4.10 Data Hasil Penilaian Ahli Media dari Aspek Integrasi Media	79
Tabel 4.11 Data Hasil Penilaian Ahli Materi dari Aspek Kandungan Kognisi	80
Tabel 4.12 Data Hasil Penilaian Ahli Materi dari Aspek Penyajian Informasi	80
Tabel 4.13 Data Hasil Penilaian Responden dari Aspek Sistem	81
Tabel 4.14 Data Hasil Penilaian Responden dari Aspek Tampilan	82
Tabel 4.15 Data Hasil Penilaian Responden dari Aspek Materi	82
Tabel 4.16 Data Hasil Penilaian Responden dari Aspek Minat terhadap Schole Fitrah	83
Tabel 4.17 Hasil Perhitungan Validitas Instrumen Responden	84
Tabel 4.18 Statistik Reliabilitas	85
Tabel 4.19 Akumulasi Minat terhadap Schole Fitrah	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Multimedia Design Life Cycle	30
Gambar 3.2 Rumus Lemeshow	33
Gambar 3.3 Rumus Analisis Statistik Deskriptif	41
Gambar 3.4 Rumus Uji Validitas	42
Gambar 3.5 Rumus Uji Reliabilitas	43
Gambar 4.1 Penggunaan Warna pada Aplikasi EDUGAMI.....	45
Gambar 4.2 Penggunaan Font pada Aplikasi EDUGAMI.....	46
Gambar 4.3 Flowchart Aplikasi EDUGAMI	48
Gambar 4.4 User Persona.....	53
Gambar 4.5 Logo EDUGAMI.....	57
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Logo Edugami.....	57
Gambar 4.7 Proses Pembuatan Ilustrasi Menggunakan CorelDRAW 2022.....	59
Gambar 4.8 Pembuatan Halaman Splashscreen.....	72
Gambar 4.9 Pembuatan Halaman Beranda	72
Gambar 4.10 Pembuatan Halaman Informasi	73
Gambar 4.11 Pembuatan Halaman Kelas Ayah dan Bunda.....	74
Gambar 4.12 Pembuatan Halaman Artikel dan Video.....	74
Gambar 4.13 Pembuatan Halaman Isi Materi	75
Gambar 4.14 Pembuatan Halaman Isi Materi Video	76
Gambar 4.15 Proses Konversi Aplikasi EDUGAMI	77
Gambar 4.16 Perhitungan Data Ahli Media.....	79
Gambar 4.17 Perhitungan Data Ahli Materi	81
Gambar 4.18 Perhitungan Data Responden	83
Gambar 4.19 Kode QR Aplikasi EDUGAMI	86
Gambar 4.20 Perhitungan Ketertarikan Responden terhadap Schole Fitrah.....	87
Gambar 4.21 Perhitungan Kesesuaian Kebutuhan Responden Mengenai Materi Schole Fitrah	88
Gambar 4.22 Perhitungan Kemudahan Informasi Materi	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	97
Lampiran 2 Surat Persetujuan Penelitian	98
Lampiran 3 <i>Event Sheet</i> Halaman Splashscreen	99
Lampiran 4 <i>Event Sheet</i> Halaman Beranda.....	99
Lampiran 5 <i>Event Sheet</i> Halaman Informasi	101
Lampiran 6 <i>Event Sheet</i> Halaman Kelas Ayah dan Bunda.....	102
Lampiran 7 <i>Event Sheet</i> Halaman Artikel dan Video	104
Lampiran 8 <i>Event Sheet</i> Isi Materi.....	108
Lampiran 9 <i>Event Sheet</i> Halaman Isi Materi Video.....	110
Lampiran 10 Dokumentasi di Schole Fitrah	110
Lampiran 11 Bahan Materi Kelas Ayah pada Aplikasi	111
Lampiran 12 Bahan Materi Kelas Bunda pada Aplikasi.....	111
Lampiran 13 Bahan Materi Artikel pada Aplikasi.....	112
Lampiran 14 Bahan Materi Video pada Aplikasi	113
Lampiran 15 Lembar Validasi Ahli Media	114
Lampiran 16 Lembar Validasi Ahli Materi.....	117
Lampiran 17 Hasil Uji Validitas kepada 67 Responden	120
Lampiran 18 Hasil Uji Reliabilitas kepada 67 Responden	121

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F., Adhiguna, D., & Sevtiana, A. (2017). Perancangan Video Profil Sebagai Media Promosi STMIK CIC dengan Teknik *Motion Graphic* Menggunakan Perangkat Lunak Komputer Grapik. *Jurnal Digit*, 7(1), 74–85.
- Akrim. (2018). Media Learning in Digital Era. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 231, 458–460.
- Ambarwati, P., & Darmawel, P. S. (2020). Implementasi *Multimedia Development Life Cycle* pada Aplikasi Media Pembelajaran untuk Anak Tunagrahita. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 18(2), 51–58.
- Andhika, W., Iqbal, M., Nur, M., & Nugroho, R. D. (2019). Teknik Representasi Kebutuhan Pengguna Menggunakan User Persona (Studi Kasus: Relasi antara Presensi dengan Kemampuan Kompetensi). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 8(2), 245-252.
- Arifrahara, G. (2021). Analisis Penggunaan Tipografi Spasial Sans Serif dalam Ruang Publik Taman Tematik Kota Bandung. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 07(1), 92–104. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>
- Azizah, L. N., M, N. O., Susanti, W., & Putri, P. (2017). *Parenting Di Era Digital*.
- Basofi. (2020). *Hasil Survei di Amerika inilah Warna kesukaan Generasi Milenial 2019*. Diakses pada 15 Desember 2022 dari <https://www.milenialpedia.com/2020/01/hasil-survei-di-amerika-inilah-warna-milenial-2019.html>
- Bastomi, H. (2016). Pernikahan Dini dan Dampaknya (Tinjauan Batas Umur Perkawinan Menurut Hukum Islam dan Hukum Perkawinan Indonesia). *YUDISIA*, 7(2), 354-384.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Mitra Wacana Media: Jakarta.
- Budiman, I., Saori, S., Anwar, R. N., & Pangestu, M. Y. (2021). Analisis Pengendalian Mutu Di Bidang Industri Makanan (Studi Kasus: UMKM Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi). *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(10), 2185–2190.
- Ceka, A., & Murati, R. (2016). The Role of Parents in the Education of Children. *Journal of Education and Practice*, 7(5), 61–64. www.iiste.org
- Dahliani. (2008). Studi Penerapan Prinsip-Prinsip Desain pada Masjid Noor Banjarmasin. *Info Teknik*, 9(1), 82–98.
- Dihni, V. A. (2022). *KPAI: Aduan Anak Jadi Korban Kekerasan Fisik Mendominasi pada 2021*. Diakses pada 15 Desember 2022 dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/27/kpai-aduan-anak-jadi-korban-kekerasan-fisik-mendominasi-pada-2021>

- Fatin, H. A., Kusianti, N., Lutfiati, D., & Megasari, D. S. (2021). Pemanfaatan Limbah Kertas sebagai Aksesori Rambut. *Jurnal Tata Rias*, 10(3), 75–82.
- Fatmawati, N. I., & Sholikin, A. (2019). Literasi Digital, Mendidik Anak Di Era Digital bagi Orang Tua Milenial. *MADANI*, 11(2).
- Fernando, F. (2020). Perancangan User Interface (UI) & User Experience (UX) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang. *Jurnal TANRA*, 7(2), 101–111. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- Gežová, K. C. (2015). Father's and Mother's Roles and Their Particularities in Raising Children. *Acta Technologica Dubnicae*, 5(1), 45–50. <https://doi.org/10.1515/atd-2015-0032>
- Halwai, S. (2021). *Application Software with its definition, functions, and types*. Diakses pada 15 Desember 2022 dari <https://www.openxcell.com/blog/application-software/>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Harahap, T., K. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Group: Klaten.
- Hidayati, F., Kaloeti, D. V. S., & Karyono. (2011). Peran Ayah dalam Pengasuhan Anak. *Jurnal Psikologi Undip*, 9(1), 1–10.
- Hyoscyamina, D. E. (2011). Peran Keluarga Dalam Membangun Karakter Anak. *Jurnal Psikologi Undip*, 10(2), 144–152. <http://www.pikiranrakyat.co.id/hikmah>
- Islam, M. R., & Mazumder, T. A. (2010). Mobile Application and Its Global Impact. *International Journal of Engineering and Technology*, 10(6), 104–111. <https://www.researchgate.net/publication/308022297>
- Jahja, A. S. (2017). *Subyek, Responden, Informan dan Partisipan*. Diakses pada 15 Desember 2022 dari <https://dosen.perbanas.id/subyek-responden-informan-dan-partisipan/>
- Jemadu, L., & Prastyana, D. (2022). *Jumlah Perangkat Seluler di Indonesia Capai 370,1 Juta pada 2022*. Diakses pada 15 Desember 2022 dari <https://www.suara.com/tekno/2022/02/21/165644/jumlah-perangkat-seluler-di-indonesia-capai-3701-juta-pada-2022>
- Kotler, P. (2004). *Dasar-dasar Pemasaran Jilid 1*. PT Index: Jakarta
- Lang, D. (2020). *Parenting and Family Diversity Issues*. Iowa State University Digital Press: Iowa.
- Lisa, W., & Astuti, A. (2018). Perbedaan Pengasuhan Berkesadaran pada Orang Tua Milenial. *Jurnal Psikologi*, 11(1), 60–71. <https://doi.org/10.35760/psi.2018.v11i1.2074>
- Lukman, A. M., & Aryanto, D. (2019). Aplikasi Edukasi Ekosistem Pengenalan Dunia Hewan untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(2), 58-65.

- Madiistriyatno, H., & Hadiwijaya, D. (2020). *Generasi Milenial* (2nd ed.). Widina Bhakti Persada: Bandung.
- Mardalis. (2003). *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal* (6th ed.). Bumi Aksara: Jakarta.
- Margiani, K., Kiling-Bunga, B. N., & Kiling, I. Y. (2020). Parenting research in Indonesia: What we have done so far. *Buletin Psikologi*, 28(1), 59-71.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 6(1), 87-97.
- Mauanah, S. N., & Suprijono, A. (2016). Parenting Education Sebagai Pendidikan Keluarga (Motiv Keterlibatan Orang Tua Dalam Parenting Education), *Paradigma*, 4(1), 1-10.
- Meidasari, V. E. (2016). The Using of Digital Media to Enhance Teaching and Learning English on the Well-being of Indonesian Students. *Journal of English Language and Culture*, 6(1), 76–86. http://www.com.washington.edu/Program/MC/MC_Digital/faq.html
- Milovidov, E. (2020). *Parenting in The Digital Age: positive parenting strategy for different scenarios*. Documents and Publication Productions Department Council of Europe: Europe.
- Monica, & Luzar, C. L. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *HUMANIORA*, 2(2), 1084–1096.
- Morissan. (2012). *Metode Penelitian Survei*. Kencana: Bekasi.
- Muraco, J. (2022). *The Family*. Diakses pada 15 Desember 2022 dari <http://noba.to/3htscypq>
- Mutiarani, R., & Izhar, A. (2019). Implementasi dan Implikasi Full Day School pada Pembelajaran Sosiologi Di SMAN 10 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(3).
- NRCHealth. (2017). *Millennial parents: Challenging conventional expectations of pediatric care*. Diakses pada 15 Desember 2022 dari <http://time.com/247/>
- Pećnik, N., & Starc, B. (2010). *Parenting in the Best interests of the Child and Support to Parents of the Youngest Children*. Diakses pada 15 Desember 2022 <https://www.unicef.org/croatia/media/1421/file/Parenting%20in%20the%20best%20interests%20of%20the%20child.pdf>
- Pemerintah Pusat. (1974). *Undang-undang (UU) tentang Perkawinan, Pub. L. No. 1*. Diakses pada 15 Desember 2022 dari <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/47406/uu-no-1-tahun-1974>
- Pemerintah Pusat. (2019). *Undang-undang (UU) tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan, Pub. L. No. 16*. Diakses pada 15 Desember 2022 dari <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/122740/uu-no-16-tahun-2019>

- Permatasari, D., & Prehanto, D. R. (2013). Aplikasi untuk Mengevaluasi Proses Belajar Mengajar di SMA Negeri Kesamben Jombang. *Manajemen Informatika*, 2(2), 13–20.
- Phongtraychack, A., & Dolgaya, D. (2018). Evolution of Mobile Applications. *MATEC Web of Conferences*, 155. <https://doi.org/10.1051/mateconf/201815501027>
- Plan International. (2015). *Getting the Evidence: Asia Child Marriage Initiative Summary Report*. Diakses pada 15 Desember 2022 dari www.plan-international.org/asia
- Prihati, Mustafid, & Suhartono. (2011). Penerapan Model Human Computer Interaction (HCI) dalam Analisis Sistem Informasi. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 1, 1–7.
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House). *Jurnal Common*, 3(1), 71–80.
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta: Bandung.
- Raodah, & Handayani, L. (2022). Media Sebagai Edukasi Intervensi Promosi Kesehatan Masyarakat di Indonesia. *MPPKI*, 5(2), 123-133.
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Sujana, A. P. (2022). *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Diakses pada 15 Desember 2022 dari <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16273.92006>
- Rusdiana, I. (2021). Human–Computer Interaction (HCI) dan Implikasinya Terhadap Perubahan Pola Komunikasi Keluarga. *Journal of Law and Family Studies*, 3(1), 51–66.
- Sarwar, S. (2016). Influence of Parenting Style on Children’s Behaviour. *Journal of Education and Educational Development*, 3(2), 222–249.
- Sekarlaranti, A. (2013). Persepsi Konsumen Terhadap Warna, Tipografi, Bentuk Grafis dan Gambar pada Kemasan Produk dengan Pendekatan Multidimensional Scaling. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan*, 6(1), 9–26.
- Setiadi, R., Lis, A., Gandini, A., & Kalsum, U. (2020). Parenting Skill Meningkatkan Pengetahuan Orangtua Tentang Pembentukan Karakter Disiplin Anak Prasekolah. *Poltekita: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 14(1), 18–23. <http://jurnal.poltekkespalu.ac.id/index.php/JIK>
- Shridhar, A. (2019). *Millennial Parents Transforming Family Life*. Diakses pada 15 Desember 2022 dari https://go.euromonitor.com/strategy-briefing_population-2019-millennial-parents-transforming-family-life.html
- Sulaiman. (2012). Dominasi Tradisi dalam Perkawinan Di Bawah Umur. *19(1)*, 15–26.

- Sutisna, I. (2020). *STATISTIKA PENELITIAN*. Diakses pada 15 Desember 2022 pada <https://repository.ung.ac.id/karyailmiah/show/4610/teknik-analisis-data-penelitian-kuantitati.html>
- Technostack. (2022). *What are the types of application software?* Diakses pada 15 Desember 2022 dari <https://technostacks.com/blog/types-of-application-software/#>
- Wahy, H. (2012). Keluarga sebagai Basis Pendidikan Pertama dan Utama. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 12(2), 245-258.
- Wahyuningrum, E., Suryanto, & Suminar, D. R. (2020). Parenting in Digital Era: a Systematic Literature Review. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*, 9(3), 226–258.
- Yanuarti, R., & Mukti, W. (2020). *Media Pembelajaran Berteknologi Digital*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta.
- Yasa, I. W. A. P., Anggara, I. G. A. S., Pandawana, I. D. G. A., & Jayanegara, I. N. (2022). Flat Design Sebagai Gaya Visual Asset Game “Attack of The Krona.” *Jurnal Bahasa Rupa*, 5(2), 219–226. <https://bit.ly/jurnalbahasarupa>