

DAFTAR PUSTAKA

- Al Amin, M., & Juniati, D. (2017). Klasifikasi Kelompok Umur Manusia Berdasarkan Analisis Dimensi Fraktal Box Counting dari Citra Wajah Dengan Deteksi Tepi Canny. *Jurnal Ilmiah Matematika*, 2(6).
- Ali, M., & Asrori, M. (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan* (Suryani, Ed.). Bumi Aksara.
- Anamisa, D. R., & Mufarroha, F. A. (2020). *Dasar Pemrograman WEB Teori dan Implementasi: HTML, CSS, Javascript, Bootstrap, Codelgniter*. MNC Publishing.
- Annur, C. M. (2023a, January 2). *Ini Jumlah Bioskop di Jakarta, Cinema 21 Terbanyak*. Databoks.
<https://databoks.katadata.co.id/media/statistik/66b26b89e316137/ini-jumlah-bioskop-di-jakarta-cinema-21-terbanyak>
- Annur, C. M. (2023b, September 22). *Proporsi Penggunaan Internet Lewat Ponsel RI Lebih Tinggi dari Rerata Dunia*. Databoks.
<https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/78ccfb76c98cd6a/proporsi-penggunaan-internet-lewat-ponsel-ri-lebih-tinggi-dari-rerata-dunia>
- Ari Suryawan, D. S., & Amalia Nur Jannah, Y. (2024). Kawin Usia Muda: Apakah Masih Menjadi Tren di Kalangan Masyarakat Indonesia? *Seminar Nasional Official Statistics*, 2024(1), 241–248.
<https://doi.org/https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2024i1>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). *Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024*. <https://survei.apjii.or.id/survei/group/9>
- Beaird, J., & Walker, A. (2020). *The Principles of Beautiful Web Design* (4th ed.). SitePoint.
- Coates, K., & Ellison, A. (2014). *An Introduction to Information Design*. Laurence King.
- Conta, A. (2024). *The Art and Science of UX Design: A step-by-step guide to designing amazing user experiences*. New Riders.
- Cyrkot, S., Hartling, L., Scott, S. D., & Elliott, S. A. (2024). Parents' User Experience Accessing and Using a Web-Based Map of COVID-19 Recommendations for Health Decision-Making: Qualitative Descriptive Study. *JMIR Formative Research*, 8, e53593.
<https://doi.org/10.2196/53593>

- Deacon, P. B. (2020). *UX and UI Strategy: A Step by step Guide on UX and UI design*.
- Dewanto, I. S., & Mulyadi, D. V. (2021). Efektivitas Flat Design dalam Motion Graphic “Pentingnya Rating Usia Film Bagi Anak.” *MIND Journal*, 5(2), 149–159. <https://doi.org/10.26760/mindjournal.v5i2.149-159>
- Dreiske, N. (2020). *Co-Viewing Guide*. International Children’s Media Center. <https://icmediacenter.org/wp-content/uploads/2023/07/CoViewing-2023.pdf>
- Garey, J. (2024). *The Benefits of Watching TV With Young Children*. Child Mind Institute. childmind.org/article/benefits-watching-tv-young-children
- Griffey, J. (2020). *Introduction to Interactive Digital Media*. Routledge.
- Herawaty, N., Lukitowati, S., Sunyata, L., Varanida, D., & Olifiani, L. P. (2022). Edukasi Mengenai Tayangan Anak dan Pentingnya Pendampingan Anak dalam Menonton melalui Seminar dan Konten Audio Visual Berbasis Media Sosial. *Prosiding Semnaskom - Unram*, 4(1), 1–8.
- Herdiansyah, H. (2019). *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Rajawali Pers.
- IDEO.org. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*.
- Kamilla, K. N., Saputri, A. N. E., Fitriani, D. A., Az Zahrah, S. A., Andryana, P. F., Ayuningtyas, I., & Firdausia, I. S. (2022). Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson. *Early Childhood Journal*, 3(2), 77–87. <https://doi.org/10.30872/ecj.v3i2.4835>
- Kurniawan, H., Syafa’at, F., Budihartono, E., Lorosae, T. A., Apriana, D., Marisa, Carudin, Adhicandra, I., Syaddad, H. N., Ikhsan, M., Dwiwijaya, K. A., Mukhlis, I. R., Handika, I. P. S., & Rahman, E. (2023). *BELAJAR WEB PROGRAMMING: Referensi Pengenalan Dasar Tahapan Belajar Pemrograman Web Untuk Pemula*. Sonpedia Publishing. <https://www.researchgate.net/publication/372959551>
- Malewicz, M., & Malewicz, D. (2021). *Designing User Interfaces*.
- Miller, B. D. (2014). *Above The Fold Understanding the Principles of Successful Web Site Design Revised Edition*. HOW Books.
- Muller, K., Dionisio, A. G., & Park, S. (2023). *Online Knowledge and Practice of Parents and Children in Indonesia: A Baseline Study 2023*. <https://www.unicef.org/indonesia/media/23586/file/online-knowledge-practice-parents-and-children-Indonesia-baseline-study-2023.pdf>

- Niu, Z., Willoughby, J. F., Coups, E. J., & Stapleton, J. L. (2021). Effects of website interactivity on skin cancer-related intentions and user experience: Factorial randomized experiment. *Journal of Medical Internet Research*, 23(1). <https://doi.org/10.2196/18299>
- Oktaviani, T., & Dewi, B. K. (2025). *Sering Dianggap Tak Berbahaya, Kebiasaan Anak Nonton YouTube Bisa Mengubah Perilaku Sosialnya*. Kompas.Com. <https://lifestyle.kompas.com/read/2025/01/16/130500120/sering-dianggap-tak-berbahaya-kebiasaan-anak-nonton-youtube-bisa-mengubah>
- Paduraru, Elisa. (2024). *Roots of UI/UX Design: Learn to Develop Intuitive Web Experiences*. Creative Tim.
- Pratiwi, D. P., Saniro, R. K. K., & Hawa, A. M. (2023). The Functions of Films for Children as Learning Media in Children's Education. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 12–17. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6528>
- Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian dan Pengembangan pada Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Persepsi Masyarakat Terhadap Perfilman Indonesia*. <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id>
- Saffer, D. (2013). *Microinteractions*. O'Reilly.
- Sidik, A. (2019). *Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain* (A. Pardede, Ed.). Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Manajemen* (2nd ed.). Alfabeta.
- Wulandari, H. (2023). Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Tontonan Film Pada Anak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2023(16), 375–384. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8242517>

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA