

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI *BODY IMAGE*
POSITIF BAGI ANAK PEREMPUAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Amarsha Noer

00000053804

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI *BODY IMAGE*
POSITIF BAGI ANAK PEREMPUAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Amarsha Noer
00000053804**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Amarsha Noer
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053804
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI

BODY IMAGE POSITIF BAGI ANAK PEREMPUAN

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 20 Juni 2025



(Amarsha Noer)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI
BODY IMAGE POSITIF BAGI ANAK PEREMPUAN**

Oleh

Nama Lengkap : Amarsha Noer
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053804
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Juni 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

Penguji

Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/ 068502

Pembimbing

Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Amarsha Noer
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053804
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN WEBSITE
MENGENAI BODY IMAGE POSITIF
BAGI ANAK PEREMPUAN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 20 Juni 2025



(Amarsha Noer)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan Tugas Akhir berjudul PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI *BODY IMAGE* POSITIF BAGI ANAK PEREMPUAN dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Tujuan tugas akhir ini adalah untuk menyampaikan proses penulis dalam merancang *website* informatif mengenai *Body Image* positif bagi anak perempuan. Proses penyusunan tugas akhir ini tidaklah mudah, tetapi berkat dukungan, motivasi, serta kasih sayang dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikannya dengan baik.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Mariska Legia, S.Ds., M.B.A., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Katarina Ira Puspita, M.Psi., selaku Psikolog Anak yang telah memberikan pengetahuan mendalam mengenai *body image* positif dan kesehatan mental anak perempuan.
6. Ferry Aprilianto, selaku narasumber yang telah berbagi pengalaman *parenting* sebagai seorang bapak dan pandangan tentang *body image* positif bagi anak perempuan.
7. Amanda Pritasari, selaku narasumber yang telah berbagi pengalaman *parenting* sebagai seorang ibu dan pandangan tentang *body image* positif bagi anak perempuan.
8. Vonny Brigita Lian, selaku narasumber sekaligus sahabat penulis yang telah mendukung secara akademik maupun emosional, serta berbagi pengalamannya sebagai remaja perempuan dengan dampak standar kecantikan.

9. Sofyan Alwi, selaku *UI/UX Designer* yang telah memberikan pengetahuan tentang perancangan *website* informatif bagi anak perempuan.
10. Noer Aksanul Haq dan Izumi Diana Nur, selaku kedua orang tua penulis, telah memberikan kasih sayang, doa, dan dukungan yang menjadi kekuatan utama dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
11. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Tugas akhir ini penulis dedikasikan sebagai bentuk apresiasi atas semua cinta, persahabatan, dan kebersamaan yang telah diterima. Semoga tugas akhir ini bermanfaat sebagai sumber pembelajaran bagi para pembaca, terutama mahasiswa-mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 20 Juni 2025



(Amarsha Noer)



PERANCANGAN MEDIA INFORMASI MENGENAI *BODY*

IMAGE POSITIF BAGI ANAK PEREMPUAN

(Amarsha Noer)

ABSTRAK

Body image merupakan persepsi seseorang terhadap bentuk dan ukuran tubuhnya, yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk media dan lingkungan sosial. Anak perempuan rentan terhadap tekanan standar kecantikan yang tidak realistis, hal ini dapat berdampak negatif pada kepercayaan diri dan kesehatan mental mereka. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *website* yang informatif dan interaktif guna membangun pemahaman positif mengenai *body image* bagi anak perempuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi studi literatur, pendekatan *design thinking*, serta pengembangan konsep visual dan naratif. Pendekatan *design thinking* memastikan bahwa kebutuhan dan pengalaman pengguna menjadi prioritas utama dalam perancangan *website* ini. Proses ini melibatkan lima tahap utama: *empathy*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Melalui pendekatan *design thinking* dan berbasis riset psikologi perkembangan anak, *website* ini dirancang dengan fitur-fitur interaktif, serta konten yang mendukung rasa kepercayaan serta penerimaan diri. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi alat informasi yang efektif dalam membantu anak perempuan memahami dan menghargai keberagaman bentuk tubuh mereka secara positif.

Kata kunci: *body image*, *website*, anak perempuan, keberagaman kecantikan



DESIGNING WEBSITE ABOUT POSITIVE BODY IMAGE FOR YOUNG GIRLS

(Amarsha Noer)

ABSTRACT (English)

Body image refers to an individual's perception of their body shape and size, which can be influenced by various factors, including media and social environment. Young girls are particularly vulnerable to the pressures of unrealistic beauty standards, which can negatively impact their self-confidence and mental health. This study aims to design an informative and interactive website to foster a positive understanding of body image among young girls. The methods used in this study include literature review, the Design Thinking approach, and development of visual and narrative concepts. The Design Thinking approach ensures that user needs and experiences are the primary focus of the website's design. This process involves five key stages: empathy, define, ideate, prototype, and testing. Through the Design Thinking approach and incorporating developmental psychology research, this website is designed with interactive features and content that support self-confidence and self-acceptance. The outcome of this design is expected to serve as an effective informational tool to help young girls understand and appreciate the diversity of body shapes in a positive way.

Keywords: *body image, website, young girls, diverse beauty*

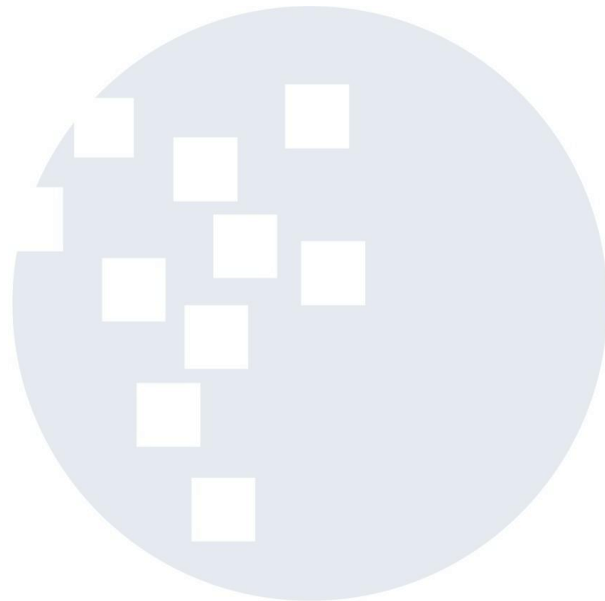


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.2 Website	9
2.2.1 Jenis Website	9
2.2.2 Website Edutainment	10
2.2.3 Anatomi Website	11
2.2.4 User Interface	16
2.2.5 User Experience	31
2.2.6 User Flow.....	32
2.2.7 Information Architecture	33
2.3 Body Image	34
2.3.1 Body Image Positif	34

2.3.2 <i>Body Image</i> Negatif.....	34
2.3.3 Standar Kecantikan	35
2.4 Penelitian yang Relevan	37
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	41
3.1 Subjek Perancangan.....	41
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	43
3.2.1 <i>Empathize</i>	44
3.2.2 <i>Define</i>	44
3.2.3 <i>Ideate</i>	44
3.2.4 <i>Prototype</i>	45
3.2.5 <i>Test</i>	45
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	46
3.3.1 Wawancara	46
3.3.2 Kuesioner	52
3.3.3 Studi Referensi	56
3.3.4 Studi Eksisting.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	57
4.1 Hasil Perancangan	57
4.1.1 <i>Empathize</i>	57
4.1.2 <i>Define</i>	101
4.1.3 <i>Ideate</i>	106
4.1.4 <i>Prototype</i>	122
4.1.5 <i>Test</i>	160
4.1.6 Media Sekunder.....	175
4.1.7 Kesimpulan Perancangan.....	184
4.2 Pembahasan Perancangan	185
4.2.1 Analisis Desain <i>Website Glow Girls</i>	185
4.2.2 Analisis <i>Beta Test</i>	195
4.2.3 Analisis Desain <i>Sticker</i>	199
4.2.4 Analisis Desain <i>Keychain</i>	200
4.2.8 Anggaran	205

BAB V PENUTUP.....	208
5.1 Simpulan.....	208
5.2 Saran.....	209
DAFTAR PUSTAKA.....	xvii
LAMPIRAN.....	xxv



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	37
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Biodata Orang Tua	58
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Pandangan Orang Tua terkait <i>Body Image</i> 1.....	59
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Pandangan Orang Tua terkait <i>Body Image</i> 2.....	61
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Pandangan Orang Tua terkait <i>Body Image</i> 3.....	61
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Pandangan Orang Tua terkait <i>Body Image</i> 4.....	62
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Pandangan Orang Tua terkait <i>Body Image</i> 5.....	63
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Pandangan Orang Tua terkait <i>Body Image</i> 6.....	63
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Pandangan Orang Tua terkait <i>Body Image</i> 7.....	64
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner Biodata Anak Perempuan.....	66
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner Anak Perempuan	71
Tabel 4.11 SWOT “Buku Mengapa Aku Berbeda”	84
Tabel 4.12 SWOT “Dove <i>Real Beauty</i> ”	87
Tabel 4.13 SWOT “Komentar Fisik Gak Asik”	90
Tabel 4.14 SWOT “AMAZE”	93
Tabel 4.15 SWOT <i>Girls Who Code</i>	96
Tabel 4.16 SWOT Riri	99
Tabel 4.17 Nama <i>Website</i>	111
Tabel 4.18 Nama <i>Tagline</i>	113
Tabel 4.19 <i>Storyboard</i>	127
Tabel 4.20 <i>Typeface</i>	144
Tabel 4.21 <i>Prototype Icon</i> dan <i>Button</i>	154
Tabel 4.22 Interpretasi Skor Skala Likert	162
Tabel 4.23 Analisis Visual	162
Tabel 4.24 Analisis <i>User Experience</i>	165
Tabel 4.25 Analisis Konten.....	168
Tabel 4.26 <i>Budgeting Website</i>	205
Tabel 4.27 <i>Budgeting Media Sekunder</i>	206

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.29 <i>Color Wheel</i>	6
Gambar 2.30 <i>Color Pallete Split Complimentary</i>	7
Gambar 2.31 <i>Color Pallete Tetradic</i>	8
Gambar 2.1 <i>Website Edutainment</i>	11
Gambar 2.2 <i>Anatomy of website</i>	12
Gambar 2.3 <i>Containing Block</i>	12
Gambar 2.4 Peletakan Logo YouTube pada <i>Website</i>	13
Gambar 2.5 <i>Website Navigation</i>	14
Gambar 2.6 <i>Konten Website</i>	15
Gambar 2.7 <i>Footer</i>	16
Gambar 2.8 <i>User Interface</i>	17
Gambar 2.9 <i>Proximity</i>	18
Gambar 2.10 <i>Similarity</i>	19
Gambar 2.11 <i>Continuity</i>	20
Gambar 2.12 <i>Closure</i>	21
Gambar 2.13 <i>Elemen Tipografi</i>	22
Gambar 2.14 <i>Ilustrasi Statis</i>	23
Gambar 2.15 <i>Ilustrasi Interaktif</i>	24
Gambar 2.16 <i>Ilustrasi Naratif</i>	25
Gambar 2.17 <i>Ikon</i>	27
Gambar 2.18 <i>Layout</i>	28
Gambar 2.19 <i>Rule of Third</i>	30
Gambar 2.20 <i>CSS Framework</i>	30
Gambar 2.21 <i>Konsep UX Honeycomb</i> dari Peter Morville.....	31
Gambar 2.22 <i>Information Architecture</i>	33
Gambar 4.1 Hasil Kuesioner <i>Media Behaviour</i> 1	65
Gambar 4.2 Hasil Kuesioner <i>Media Behaviour</i> 2	65
Gambar 4.3 Hasil Kuesioner <i>Anak Perempuan</i> 1	67
Gambar 4.4 Hasil Kuesioner <i>Anak Perempuan</i> 2	68
Gambar 4.5 Hasil Kuesioner <i>Anak Perempuan</i> 3	68
Gambar 4.6 Hasil Kuesioner <i>Anak Perempuan</i> 4	69
Gambar 4.7 Hasil Kuesioner <i>Anak Perempuan</i> 5	69
Gambar 4.8 Hasil Kuesioner <i>Anak Perempuan</i> 6	70
Gambar 4.9 Hasil Kuesioner <i>Anak Perempuan</i> 7	70
Gambar 4.10 <i>Wawancara Psikolog Anak</i>	73
Gambar 4.11 <i>Wawancara Ferry Aprilianto</i>	76
Gambar 4.12 <i>Wawancara Amanda Pritasari</i>	78
Gambar 4.13 <i>Wawancara Vonny Brigita Lian</i>	80
Gambar 4.14 <i>Wawancara UI/UX Designer</i>	81
Gambar 4.15 <i>Buku "Mengapa Aku Berbeda"</i>	84
Gambar 4.16 <i>Kampanye "Dove Real Beauty"</i>	86
Gambar 4.17 <i>Buku Komentar Fisik Gak Asik</i>	90
Gambar 4.18 <i>Website "AMAZE"</i>	93

Gambar 4.19 Website “Girls Who Code”	96
Gambar 4.20 Website “RIRI”	99
Gambar 4.21 User Persona Aulia.....	101
Gambar 4.22 User Persona Orang Tua.....	102
Gambar 4.23 User Journey Aulia	104
Gambar 4.24 User Journey Orang Tua	104
Gambar 4.25 Mind Map	107
Gambar 4.26 Moodboard Imagery.....	117
Gambar 4.27 Moodboard Color.....	118
Gambar 4.28 Moodboard Typography.....	118
Gambar 4.29 Moodboard UI Layout.....	119
Gambar 4.30 Moodboard UI Button.....	120
Gambar 4.31 Alternatif Logo.....	122
Gambar 4.32 Logo Glow Girls Final.....	123
Gambar 4.33 Color Palette Logo.....	124
Gambar 4.34 Information Architecture.....	125
Gambar 4.35 User Flow.....	126
Gambar 4.36 Alternatif Naya.....	132
Gambar 4.37 Sketsa Naya.....	133
Gambar 4.38 Naya	134
Gambar 4.39 Alternatif Lila.....	135
Gambar 4.40 Lila	136
Gambar 4.41 Alternatif Kak Intan	137
Gambar 4.42 Kak Intan.....	138
Gambar 4.43 Guru.....	139
Gambar 4.44 Orang Tua dan Naya	140
Gambar 4.45 Kelas.....	141
Gambar 4.46 Kelas Final	141
Gambar 4.47 Aula Sekolah	142
Gambar 4.48 Aula Sekolah Final.....	142
Gambar 4.49 Aset-Aset Lain.....	143
Gambar 4.50 Color Palette Glow Girls	146
Gambar 4.51 Grid Website.....	147
Gambar 4.52 Sketsa Low Fidelity.....	148
Gambar 4.53 Low Fidelity.....	150
Gambar 4.54 Low Fidelity Visual Novel	150
Gambar 4.55 Low Fidelity Quiz	151
Gambar 4.56 Low Fidelity Ending.....	151
Gambar 4.57 Low Fidel Fitur Baru	151
Gambar 4.58 Low Fidel Story Branching	152
Gambar 4.59 Low Fidel Diary & Contact Psi	153
Gambar 4.60 Wireframe.....	159
Gambar 4.61 Mock-up.....	160
Gambar 4.62 Booth Prototype Day.....	161
Gambar 4.63 Color Coding.....	171
Gambar 4.64 Naya Negatif	171

Gambar 4.65 <i>Table of Contents</i>	172
Gambar 4.66 <i>Quiz</i>	172
Gambar 4.67 <i>Quiz Revised</i>	173
Gambar 4.68 <i>Ending</i>	173
Gambar 4.69 <i>Confirmation Dialog 1</i>	173
Gambar 4.70 <i>Confirmation Dialog 2</i>	174
Gambar 4.71 Gambar Penambahan Konten	175
Gambar 4.72 Kepala Karakter	175
Gambar 4.73 <i>Proses Sticker</i>	176
Gambar 4.74 <i>Outline Sticker</i>	176
Gambar 4.75 <i>Outline Keychain</i>	177
Gambar 4.76 <i>Keychain Bintang</i>	177
Gambar 4.77 <i>Proses Keychain</i>	178
Gambar 4.78 <i>Kartu Glow Girls Grid Tampak Depan</i>	178
Gambar 4.79 <i>Kartu Glow Girls Grid Tampak Belakang</i>	179
Gambar 4.80 <i>IG Story Glow Girls Grid</i>	180
Gambar 4.81 <i>IG Story Glow Girls Mockup</i>	180
Gambar 4.82 <i>X Glow Girls Grid</i>	181
Gambar 4.83 <i>X Glow Girls Mockup</i>	182
Gambar 4.84 <i>YouTube Glow Girls Grid</i>	183
Gambar 4.85 <i>YouTube Glow Girls Mockup</i>	184
Gambar 4.86 <i>Typeface Sugar Pie Normal</i>	186
Gambar 4.87 <i>Logo Glow Girls</i>	186
Gambar 4.88 <i>Landing Page</i>	187
Gambar 4.89 <i>Table of Contents Final</i>	188
Gambar 4.90 <i>What & Why Page</i>	188
Gambar 4.91 <i>Tingkat Body Image</i>	189
Gambar 4.92 <i>Causative Factors</i>	189
Gambar 4.93 <i>Parent's Role</i>	190
Gambar 4.94 <i>Visual Novel Final</i>	192
Gambar 4.95 <i>Magic Mirror</i>	193
Gambar 4.96 <i>Extras</i>	193
Gambar 4.97 <i>Dear Diary</i>	194
Gambar 4.98 <i>My Safe Space</i>	194
Gambar 4.99 <i>Beta Test 1</i>	196
Gambar 4.100 <i>Beta Test 2</i>	197
Gambar 4.101 <i>Sticker Prototype Day</i>	199
Gambar 4.102 <i>Sticker Final</i>	199
Gambar 4.103 <i>Keychain Final</i>	200
Gambar 4.104 <i>Kartu Pocket Positivity Tampak Depan</i>	201
Gambar 4.105 <i>Kartu Pocket Positivity Tampak Belakang</i>	202
Gambar 4.106 <i>Instagram Ads Final</i>	203
Gambar 4.107 <i>X Ads Final</i>	204
Gambar 4.108 <i>YouTube Ads Final</i>	205

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Persentase Turnitin.....	xxv
Lampiran 2. Form Bimbingan.....	xxvi
Lampiran 3. <i>Consent Form</i> (kualitatif - wawancara).....	xxxii
Lampiran 4. <i>Consent Form</i> (kuantitatif - kuesioner)	xxxiii
Lampiran 5. Hasil Kuesioner Kuesioner untuk Orang Tua.....	xxxiv
Lampiran 6. Hasil Kuesioner Kuesioner untuk Anak Perempuan	xxxviii
Lampiran 7. Hasil Kuesioner Alpha Test.....	xli
Lampiran 8. Transkrip Wawancara Psikolog Anak	l
Lampiran 9. Transkrip Wawancara Ferry Aprilianto dan Karen	liii
Lampiran 10. Transkrip Wawancara Amanda Pritasari dan Nara	lx
Lampiran 11. Transkrip Wawancara Vonny Brigita Lian	lxxi
Lampiran 12. Transkrip Wawancara <i>UI/UX Designer</i>	lxxiv
Lampiran 13. Transkrip Wawancara <i>Beta Testing</i> 1.....	lxxvi
Lampiran 14. Transkrip Wawancara <i>Beta Testing</i> 2.....	lxxviii
Lampiran 15. Dokumentasi.....	lxxx

