

Perancangan *User Interface* Aplikasi *Mobile Phone* Cerita Pengantar Tidur Anak Usia 4-12 tahun “*BedTime Story*”

Vidia Deasinta A.K.C
331510022

Abstrak

Indonesia merupakan negara yang masih kental dengan adat ketimuran serta memegang teguh norma kesopanan dalam bermasyarakat. Karena itu norma dan kesopanan perlu dipertahankan sebagai identitas masyarakat Indonesia di mata dunia. Namun permasalahan moral mulai terjadi dan merubah pandangan dunia kepada Indonesia. Beberapa kasus seperti masalah kriminalitas anak di Indonesia yang meningkat setiap tahunnya, dan penilaian oleh Microsoft mengenai Indonesia menjadi urutan pertama sebagai negara di Asia yang paling tidak beradab dalam dunia digital, menandakan adanya degradasi moral yang terjadi di Indonesia. Moral sendiri adalah ajaran tentang baik buruknya perbuatan dan perilaku, akhlak yang dimiliki semua orang dan ditanamkan sejak dini. Oleh karena itu, diperlukan suatu aplikasi sebagai media informasi yang dapat membantu dan mengontrol perkembangan moral dan pribadi anak pada era ini. Penulis berencana untuk merancang *User interface* untuk aplikasi yang berisikan dongeng sebelum tidur, karena dongeng merupakan salah satu media yang cepat dan menarik untuk anak dalam menyerap informasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif serta pendekatan deskriptif sehingga menghasilkan *User Interface* yang dapat menjadi solusi bagi permasalahan moral di Indonesia. Perancangan ini disertai dengan media promosi berupa kartu interaktif yang dapat dijadikan koleksi dan dapat membuka cerita-cerita khusus dalam aplikasi, dan akun instagram untuk berbagi tips dan trik mengenai *parenting* serta berbagi informasi terbaru mengenai aplikasi.

Kata kunci: Moral, User Interface, Aplikasi, Dongeng

**User Interface Design of a Mobile Phone Application for Bedtime Stories
that's suitable for children aged 4-12 years named "BedTime Story"**

Vidia Deasinta A.K.C

331510022

Abstract

Indonesia is a country that is still thick with eastern cultures and upholds the norms of politeness in society. Therefore, norms and politeness need to be maintained as the identity of the Indonesian people in the eyes of the world. However, moral problems began to occur and changed the world's view of Indonesia. Several cases, such as the problem of children crime in Indonesia, which is increasing every year, and Microsoft's assessment of Indonesia being the first country in Asia to be the most uncivilized in the digital world, indicates a moral degradation that has occurred in Indonesia. Moral itself is a teaching about the good and bad deeds and behavior, morals that are owned by everyone and are instilled from an early age. Therefore, we need an application as a platform of information that can help and control the moral and personal development of children in this era. The author plans to design a user interface for applications that contain bedtime stories, because fairy tales are one of the fast and interesting media for children to absorb information. The research method used is a qualitative research method and a descriptive approach so the result of the upcoming User Interface design can be a solution to moral problems in Indonesia. This design is accompanied by promotional media in the form of interactive cards that can be used as collections and can open special stories in the application, and an Instagram account to share tips and tricks about parenting and share the latest information about the application.

Keywords: Moral, User Interface, Application, Fairy Tales.