

SUNAT ONLINE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK TENTANG SUNAT DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD).

Muhammad Syahri^{1*}, Wahyu Adi Prabowo², Condro Kartiko³

^{1,2}Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

^{1,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri Dan Informatika.

²Program Studi Teknik Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri Dan Informatika.

*e-mail: ¹14102078@st3telkom.ac.id, ²wahyuadi@ittelkom-pwt.ac.id, ³condro.kartiko@ittelkom-pwt.ac.id

ABSTRAK

Kesehatan merupakan salah satu faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Untuk mencapai kesehatan tersebut seseorang harus peduli dengan kebersihan dan kesucian tubuh. Dapat dilakukan dengan cara cuci tangan pakai sabun, sikat gigi pagi dan malam hari, menjaga kebersihan kuku, menjaga kebersihan pakaian. Selain itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah khitan (sunat). Sunat menghindari segala penyakit seperti kanker kulit penis, phimosis, paraphimosis, dan sunat mencegah HIV/AIDS. Anak yang di sunat memiliki kesehatan organ reproduksi yang lebih baik dan bersih. Umumnya sebagian besar masyarakat menganggap tindakan sunat merupakan tindakan yang biasa saja tanpa memperhatikan aspek psikologi anak. Sehingga anak akan menangis, memberontak dan menolak untuk melanjutkan proses sunat dan menyebabkan anak menjadi cemas ketika akan di sunat. Untuk itu diperlukan sebuah media pembelajaran dengan aplikasi berbasis android yang menggunakan media interaktif dan konten-konten pembelajaran tentang sunat dalam membantu mengalihkan kecemasan anak dalam proses sunat berlangsung dengan aplikasi Sunat Online sebagai media pembelajaran untuk anak tentang sunat dengan menggunakan metode User Centered Design (UCD) adalah sebuah perancangan dalam mendesain yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari sebuah proses perancangan sistem. Proses desain antarmuka lebih fokus pada tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, dan alur kerja dalam desain antarmuka.

Kata Kunci : Kesehatan, Khitan (sunat), Kecemasan, Media Pembelajaran, User Centered Design.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan merupakan salah satu faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Kesehatan manusia bisa ditinjau melalui kesehatan jasmani dan rohani yang mana sudah menjadi hak asasi manusia bagi setiap orang. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.39 tahun 2009 tentang kesehatan menyatakan bahwa kesehatan merupakan hak asasi manusia dan salah satu unsur kesejahteraan yang harus diwujudkan sesuai dengan cita-cita bangsa Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.^[1]

Upaya dalam meningkatkan kesehatan adalah melalui pendidikan kesehatan dan penerapan pola hidup sehat. Dilihat dari sudut pandang agama, Islam sangat menyukai kebersihan seperti tertera dalam hadist Riwayat Ath-Thabrani dan hadist Riwayat Muslim. “Jagalah kebersihan dengan segala urusan yang dapat kamu lakukan. Sesungguhnya Allah menegakkan Islam di atas prinsip kesehatan. Dan tidak akan masuk surga kecuali orang-orang yang memelihara kebersihan“ (Hadist Riwayat Ath-Thabrani). “Kebersihan itu adalah separuh dari iman”^[2].

Untuk mencapai tujuan kebersihan dan kesucian tubuh tersebut dapat dilakukan dengan cara cuci tangan pakai sabun, sikat gigi pagi dan malam hari, menjaga kebersihan kuku, menjaga kebersihan pakaian. Selain itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah khitan (sunat).^[3] Khitan merupakan syariat menuju jalan bagi terpeliharanya tujuan dari hukum islam dalam bersuci dari najis atau hadas, baik dari badan maupun tempat serta lingkungan. Karena itu, secara makna perintah sunat sama pentingnya dengan perbuatan pembersihan tubuh lainnya.^[4]

Sunat adalah tindakan bedah ringan dengan memotong kulit penis dengan tujuan untuk mengeluarkan lipatan kulit yang biasanya menutupi kelenjar penis^[5]. Berdasarkan hasil *survei* di Rumah Sunatan Purwokerto diketahui bahwa hal ini yang kemudian akan menghindarkan anak dari penyakit yang timbul, seperti gatal-gatal akibat jamur atau penumpukan *smegma* (kotoran) di kepala penis. Sunat menghindari segala penyakit seperti kanker kulit penis, *phimosis*, *paraphimosis*, dan sunat mencegah HIV/AIDS. Anak yang di sunat memiliki kesehatan organ reproduksi yang lebih baik dan bersih.

Usia terbaik anak untuk sunat adalah dibawah usia enam bulan, karena pada usia inilah *metabolism* tubuh anak berkembang sangat cepat, sehingga pemulihan luka akan lebih cepat. Akan tetapi kebiasaan selama ini di Indonesia adalah anak-anak disunat pada saat usia sekolah dasar, antara 7-12 tahun.^[6]

Berdasarkan hasil wawancara di Rumah Sunatan Purwokerto diketahui bahwa umumnya sebagian besar masyarakat menganggap tindakan sunat merupakan tindakan yang biasa saja tanpa memperhatikan aspek psikologi

anak. Jika hal ini tidak tertangani dengan baik maka proses sunat tidak akan berjalan “kooperatif”, sehingga anak akan menangis, memberontak dan menolak untuk melanjutkan proses sunat dan menyebabkan anak menjadi cemas ketika akan di sunat. Hal ini terjadi dikarenakan anggota keluarga atau lingkungan yang lain sering menggunakan kata sunat atau sunat sebagai hukuman. Dan membuat anak memandang bahwa sunat merupakan sesuatu yang menakutkan. Saat situasi seperti ini terjadi, orang tua sangat dianjurkan untuk memasuki ruang tindakan agar orang tua bisa memotivasi kondisi *psikis* anak.

Berdasarkan hasil wawancara di Rumah Sunatan Purwokerto diketahui bahwa Kecemasan merupakan reaksi normal terhadap situasi yang sangat menekan kehidupan seseorang, dan karena itu berlangsung tidak lama^[5]. Kecemasan tersebut timbul akibat proses sunat yang akan dijalani melibatkan rasa nyeri saat anestesi. Kecemasan pada anak yang akan menjalani sunat dikenali sebagai bagian dari trauma yang dialami anak akibat tindakan yang dianggap membahayakan bagi dirinya. Namun dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang sudah ada, anak biasanya diajak untuk bermain *playstation*, menonton film DVD *player*, mandi bola, bermain lego, atau dengan makanan atau minuman untuk meredakan kecemasan pada diri anak tersebut. Tetapi terkadang ketika anak memasuki ruang sunat kecemasan itu timbul lagi. Berdasarkan grafik diatas menunjukkan bahwa Kecemasan anak yang sunat di Rumah Sunatan Purwokerto. Tahun 2015 anak yang cemas sebanyak 50% dan anak tidak cemas 50% dari total 27 anak yang sunat. Pada tahun 2016 anak yang cemas sebanyak 55% dan anak tidak cemas 45% dari total 120 anak yang sunat. Pada Tahun 2017 anak yang cemas sebanyak 60% dan anak tidak cemas 40% dari total 147 anak yang sunat.

Pada zaman sekarang ini, hampir setiap manusia sudah memanfaatkan teknologi untuk membantu meringankan pekerjaan manusia seperti dalam bekerja, bersosial, dan berkomunikasi. Teknologi yang sedang berkembang saat ini adalah sistem operasi android pada perangkat *smartphone*. Sistem android sendiri merupakan sebuah sistem operasi berbasis *linux* untuk mengelola sumber daya perangkat keras seperti *smartphone* dan juga komputer tablet. Sistem operasi yang ditawarkan pada perangkat *smartphone* masa kini sudah cukup canggih dengan memberikan fitur seperti kamera, hiburan, dan bermacam-macam rancangan aplikasi di dalamnya.^[7]

Metode *User Centered Design* (UCD) merupakan sebuah perancangan yang mengutamakan kebutuhan pengguna sebagai pusat dari sistem. Metode UCD sendiri memiliki prinsip dasar yaitu fokus pada pengguna, perancangan sistem yang terintegrasi dan perancangan interaktif sehingga anak kecil pun akan sangat mudah dalam pengimplementasian.^[8]

Berdasarkan permasalahan diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa kecemasan seringkali terjadi pada anak yang akan menjalani sunat. Hal ini pun melatar belakangi untuk memanfaatkan *smartphone* dalam mengatasi permasalahan diatas, yaitu dengan menggunakan media interaktif dan konten-konten pembelajaran tentang sunat dalam membantu mengalihkan kecemasan anak dalam proses sunat berlangsung dengan aplikasi Sunat *Online* sebagai media pembelajaran untuk anak tentang sunat menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian tentang perancangan aplikasi android sudah banyak dan bukan yang pertama kali dilakukan. Sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian mengenai perancangan sistem informasi reporting dengan metode yang berbeda. Berikut adalah penelitian-penelitian yang relevan dengan masalah tersebut.

2.2.1 Perbandingan Penelitian

a. Compare

Menurut Penelitian Dian Saiful Adiatma[1] Lutfi Hakim [2] Agas Arya Widodo [3] menyebutkan bahwa konten pada aplikasi android menarik agar anak tertarik dan antusias dalam belajar.

b. Contraset

Menurut Penelitian Dian Saiful Adiatma[1] Lutfi Hakim [2] Agas Arya Widodo [3] menggunakan konten yang bervariasi dalam kondisi dan kebutuhan pembelajaran anak.

c. Criticise

Menurut Dian Saiful Adiatma [1] Danang Respati [5] Media perlu dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar. namun menurut metode Lutfi Hakim [2] Kelayakan media pembelajaran juga didukung dengan hasil respon anak. sedangkan menurut Agas Arya Widodo [3]

d. Synthesise

Dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar.[1] Pembelajaran menggunakan aplikasi Andronika efektif dilakukan untuk meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa.[2] Penambahan fitur diaplikasi agar anak tidak mudah bosan.[3]

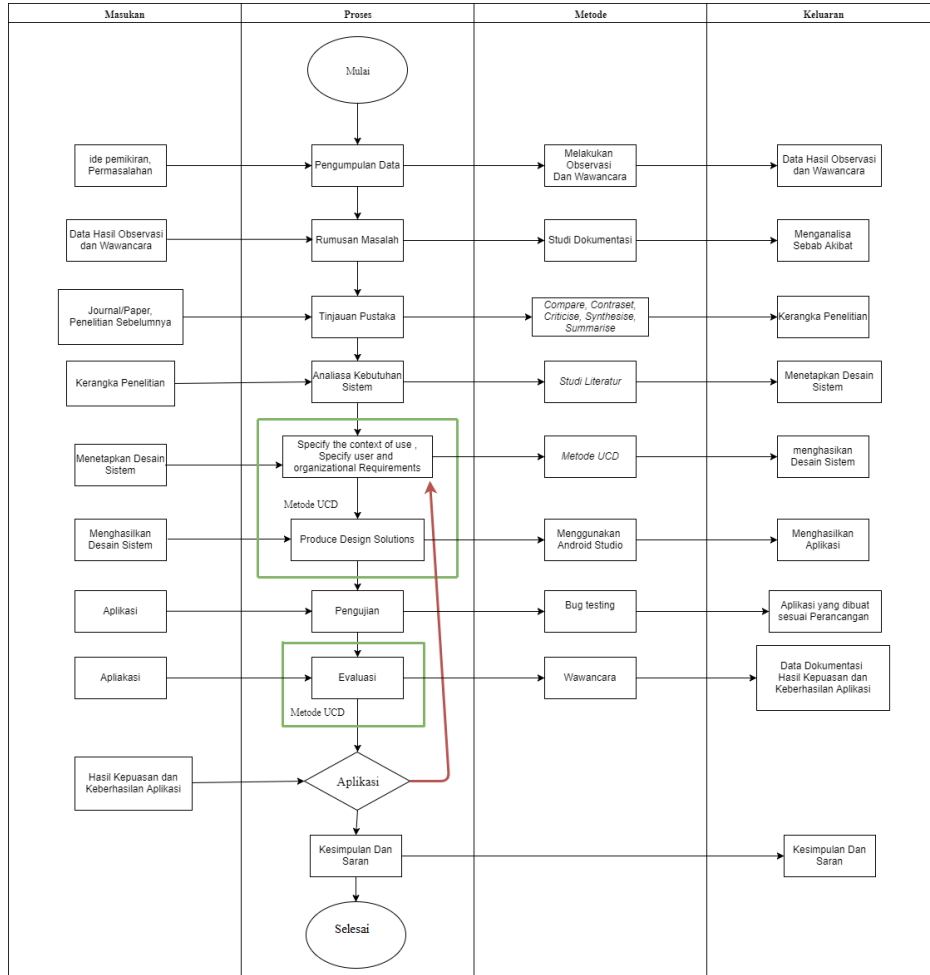
e. Summarise

Menurut Penelitian Dian Saiful Adiatma[1] Lutfi Hakim [2] Agas Arya Widodo [3] sama-sama memberikan konten yang menarik agar anak antusias dalam belajar, namun konten yang diberikan butuh pengembangan agar anak bisa mengikuti perkembangan dalam pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Langkah-langkah yang di tempuh dalam penelitian ini, Peneliti akan melakukan setiap proses sesuai dengan flowchart yang sudah dituliskan agar alur pemikiran akan lebih terarah sehingga tujuan dari penelitian tidak menyimpang serta memudahkan dalam proses pembuatan aplikasi.



Gambar 1. flowchart kegiatan penelitian

3.2 Pengumpulan Data

Kota Purwokerto dan beberapa wilayah lain di Indonesia memiliki beberapa *Circumcision* Center (sunat) yang bertujuan untuk memberikan layanan sunat. Salah satunya di Kota Purwokerto ada Rumah Sunatan yang menyediakan layanan dan informasi sunat. Teknik pelengkapan dalam pengumpulan data pengamat sebagai instrumen pertimbangan.

Dalam penelitian ini pengumpulan data melakukan observasi langsung di Rumah Sunatan Purwokerto untuk mengetahui secara langsung proses pelayanan dan informasi tentang sunat. Cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data sehingga peneliti mampu menyajikan suatu informasi yang dapat mendukung penelitiannya. Cara yang dimaksud adalah observasi dan wawancara.

3.3 Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan salah satu proses yang digunakan untuk mencari akar permasalahan yang terjadi, diambil dari hasil wawancara yang telah dilakukan sehingga menghasilkan masalah yang dapat disimpulkan, dengan melihat hasil studi dokumentasi yang digunakan untuk melakukan analisa permasalahan dari hasil

wawancara yang dilakukan, seperti yang telah disebutkan dalam [lampiran 1] hasil wawancara tersebut mengatakan “Setelah melakukan motivasi,pendekatan,mengajak bermain, anak kembali takut lagi ketika memasuki ruang tindakan.”

3.4 Tinjauan Pustaka

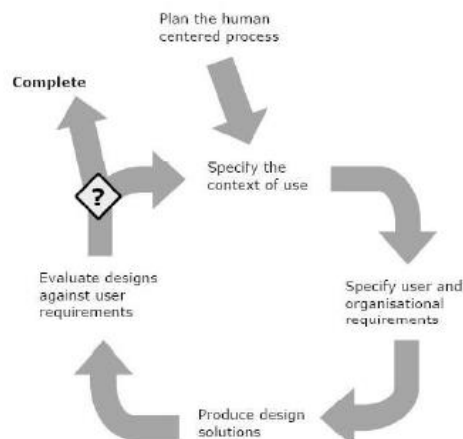
Tinjauan pustaka dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian sebelumnya sebagai *referensi* dalam menoulis penelitian ini, Tinjauan pustaka dilakukan pada buku, survey, Artike Jurnal maupun website resmi, proses pengelolaan Tinjauan pustaka dilakukan dengan menggunakan metode 3C+2S yaitu : *Compare, Contraaset, Crriticise, Synthesise, Summarise* sehingga menghasilkan sebuah kerangka penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

3.5 Analisa Kebutuhan Sistem

Mempelajari kebutuhan pengguna sangat penting dilakukan untuk mengetahui akan seperti apa perangkat lunak berjalan nantinya. Seringkali terjadi kesalahan maupun ketidak sepahaman antara aplikasi yang dibuat dengan keinginan dari pengguna aplikasi. Untuk itu diperlukan analisis yang mendasar dan rinci melalui berbagai media referensi terhadap kebutuhan sistem. Aplikasi yang akan dibuat merupakan sebuah sistem pembelajaran pada anak tentang sunat agar anak tidak cemas. Aplikasi yang dibuat diberi konten-konten dengan gambar, video, *game* yang berbau tentang sunat tetapi tidak untuk menakut - nakuti anak. Aplikasi ini dibuat berbasis Android dengan perangkat pengembangan Android Studio.

3.6 Perancangan dan Desain Sistem

Merancang sistem merupakan hal terpenting dalam pembuatan media pembelajaran tentang sunat. Perancangan yang dilakukan berdasarkan implementasi bertujuan untuk melihat keberhasilan konten-konten, gambar dan desain dan juga untuk menemukan kesalahan atau kekurangan pada media pembelajaran tentang sunat yang diuji. Metode yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah metode *User Centered Design (UCD)*.



Gambar 2. Tahapan metode *User Centered Design*^[16]
Sumber (*International Organisation for Standarization, 1999*)

- Specify the context of use : Memahami dan menentukan konteks pengguna.
- Specify user and organizational Requirements : Menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi.
- Produce Design Solutions : Solusi perancangan yang dihasilkan.
- Evaluate Design : Evaluasi perancangan terhadap kebutuhan pengguna.

- Memahami dan menentukan konteks pengguna.

Aplikasi ini dirancang untuk menyediakan informasi sebagai media pembelajaran tentang sunat. Informasi yang disajikan berupa aplikasi *android* yang berisikan konten – konten seperti gambar,video,*game* yang berbau tentang sunat. Sasaran pengguna aplikasi ini adalah anak-anak. Anak yang dimaksud adalah anak yang ingin sunat berusia 3 – 9 tahun.

- Menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi.

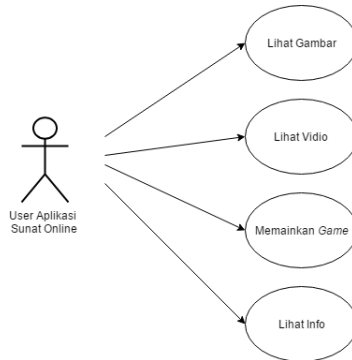
Tahap ini untuk mengidentifikasi konten-konten dari kebutuhan pengguna melalui teknik wawancara, serta Pemodelan sistem berfungsi untuk menentukan fungsi-fungsi yang dapat dilakukan oleh sistem yang dibuat melalui sebuah use case diagram *activity diagram* dan desain antar muka. Berdasarkan hasil wawancara di Rumah Sunatan Purwokerto ada beberapa informasi yang dibutuhkan terkait perancangan sistem.

- 1) Kebutuhan Informasi
 - a) Gambar
 - b) Video
 - c) *Game*
- 2) Kebutuhan Fungsional

Table 1. Kebutuhan Fungsional

No.	Nama Fungsi	Keterangan
1.	Menu Gambar	Menampilkan halaman gambar dari Aplikasi Sunat Online.
2.	Menu Video	Menampilkan halaman video dari Aplikasi Sunat Online.
3.	Menu <i>Game</i>	Menampilkan halaman <i>game</i> dari Aplikasi Sunat Online.

3) Use Case Diagram

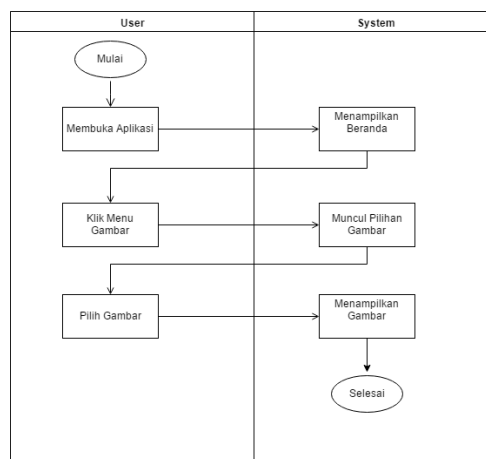


Gambar 3. Use Case Diagram “Aplikasi”

Use case diagram menggambarkan interaksi pada sistem informasi yang dibuat. Use case diagram digunakan untuk mengetahui fungsi-fungsi apa saja yang ada dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi tersebut. Terlihat dalam use case diagram pada gambar 3 di atas, Aplikasi “Sunat Online” Pada android sebagai media pembelajaran anak tentang sunat ini memiliki user yang dimana penggunaanya berperan sebagai pusat dari proses berjalannya aplikasi.

User dapat memilih konten gambar, user dapat memilih konten video, user dapat memutar video, user dapat memilih konten permainan, user dapat memainkan permainan, user dapat memilih konten informasi tentang sunat .

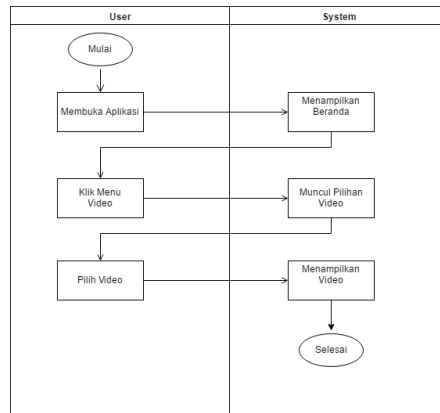
- 4) Activity Diagram
 - a) Lihat Gambar



Gambar 4. Activity Diagram Gambar

Gambar 4 merupakan aktiviti diagram untuk melihat gambar. User membuka aplikasi kemudian sistem menampilkan beranda lalu user mengklik menu gambar, sistem memunculkan pilihan gambar, user memilih gambar yang diinginkan, tahap terakhir sistem menampilkan gambar.

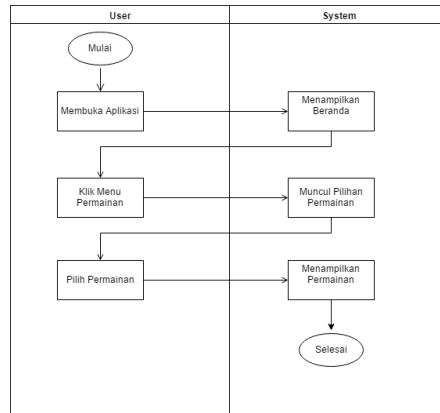
b) Lihat Vidio



Gambar 5. Activity Diagram Vidio

Gambar 5 merupakan aktiviti diagram untuk melihat video. User membuka aplikasi kemudian sistem menampilkan beranda lalu user mengklik menu video, sistem memunculkan pilihan video, user memilih video yang diinginkan, tahap terakhir sistem menampilkan vidio.

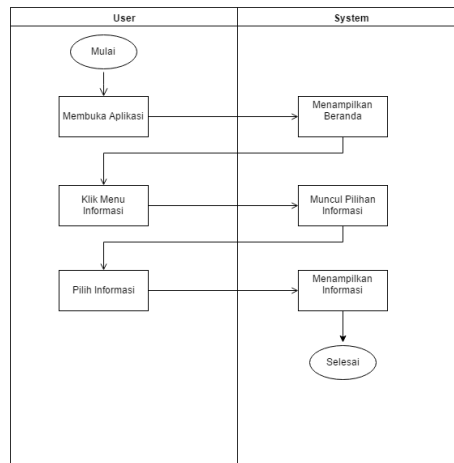
c) Lihat Games



Gambar 6. Activity Diagram Game

Gambar 6 merupakan aktiviti diagram untuk melihat game. User membuka aplikasi kemudian sistem menampilkan beranda lalu user mengklik menu game, sistem memunculkan pilihan game, user memilih game yang diinginkan, tahap terakhir sistem memainkan game.

d) Lihat informasi



Gambar 7. Activity Diagram Informasi

Gambar 7 merupakan aktiviti diagram untuk melihat informasi. User membuka aplikasi kemudian sistem menampilkan beranda lalu user mengklik menu informasi, sistem memunculkan pilihan informasi, user memilih informasi yang diinginkan, tahap terakhir sistem menampilkan informasi.

c. Solusi perancangan yang dihasilkan.

Untuk perancangan Aplikasi Sunat *Online* peneliti menggunakan bahasa pemrograman *Java Development Kit*, *Android Studio* dan perangkat keras *smartphone*. Pada tahap ini desain sistem dibuat menjadi sebuah aplikasi.

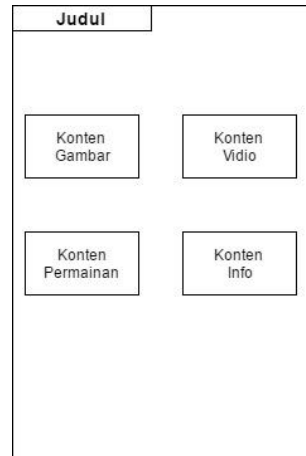
d. Evaluasi perancangan terhadap kebutuhan pengguna.

Pada tahap ini membuat desain dengan melakukan perancangan dengan menggunakan protipe yang nantinya akan dibangun. Pengguna akan melihat dan mengamati saat aplikasi dipakai untuk melakukan fungsi tertentu. Peneliti akan mewawancarai pengguna untuk menentukan kepuasan dan keberhasilan aplikasi. Elemen kepuasan tersebut seperti: Aplikasi ini menarik, Aplikasi Mudah digunakan, Aplikasi ini menyenangkan, Komposisi warnanya sesuai, Tombol-tombolnya mudah dimengerti, Tombol-tombolnya mudah digunakan, Menambah pengetahuan tentang sunat, Gambar yang ditampilkan menarik, Game yang ditampilkan menarik, video yang ditampilkan menarik.

5). Desain Antarmuka Sistem

Dalam penelitian ini telah merancang aplikasi sunat online. Perancangan tersebut di implementasikan menggunakan bahasa pemrograman *android* dengan antarmuka sebagai berikut :

a) Gambaran umum Aplikasi



Gambar 8. Gambaran Umum Aplikasi

Gambaran umum aplikasi merupakan gambaran awal atau beranda dari Aplikasi. Gambaran umum sistem digunakan sebagai representasi arsitektur Aplikasi yang dibuat secara umum agar lebih mudah untuk dipahami.

3.7 Pegujian

Pengujian yang dilakukan adalah *Black Box*, *wawancara dan kuisioner*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pembelajaran tentang sunat yang dibuat sesuai kriteria dan sesuai perancangannya.

3.8 Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini yaitu mengambil garis besar terhadap kesesuaian hasil dengan tujuan dan mencantumkan segala kekurangan dalam melakukan penelitian yang nantinya akan menjadi sumber referensi bagi penelitian terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Citra Wulandari, La Ode Ali Imran Ahmad, Syawal.K.Saptaputra, "Faktor Yang Berhubungan Dengan Pemanfaatan Pelayanan Kesehatan di UPTD Puskesmas Langara Kecamatan Wawonii Barat Kabupaten Konawe Kepulauan Tahun 2016," pp. 0–8, 2016.
- [2] S. Agustina Rahmawati, "Efektifitas Pendidikan Kesehatan Terhadap Tingkat Pengetahuan dan Perilaku Menjaga Kebersihan Gigi dan Kuku Siswa SD I Patalan Kabupaten Bantul," 2015.
- [3] S. Khotijah, "Khitan Menurut Hukum Islam dan Kesehatan," 2015.
- [4] Nurasih, "Khitan dalam literatur hadis hukum," no. 3107, pp. 81–94.
- [5] N. Khasanah, "Pengaruh Pemberian Informasi Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Sebelum Khitan di

- Pondok Khitan R. Isnanta Wonosidi Lor Wates,” pp. 1–12, 2014.
- [6] *Anonymous*, “Waktu Usia Khitan”[*Online*]. Available <https://kesehatanmuslim.com/waktu-usia-khitan/> [Accessed 19 November 2016]
- [7] A. P. K. Dhoni Indras Setyawan, Herman Tolle, “Perancangan Aplikasi Communication Board Berbasis Android Tablet Sebagai Media Pembelajaran dan Komunikasi Bagi Anak Tuna Rungu,” vol. 2, no. 8, pp. 2933–2943, 2017.
- [8] S. S. Linda Perdanawanti, “Aplikasi Kamus Dasar Bahasa Jepang Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design,” vol. 10, no. 2, pp. 77–91.
- [9] D. S. Adiatma, “Pengembangan Media CAI Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 1 Tembelang Jombang,” *J. Mhs. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 3, 2014.
- [10] R. K. Agas Arya Widodo, Alif Gibran Syarvani, Satrio Wisnugroho, “Aplikasi Android Untuk Terapi Gangguan Bicara Pada Anak,” *Semin. Nas. Inform. Medis 2014*, pp. 143–150, 2014.
- [11] L. Hakim and M. S. Sumbawati, “Pengembangan Aplikasi Andronika Berbasis Android pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika di SMK Negeri 2 Surabaya,” *J. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 4, no. 3, pp. 795–804, 2015.
- [12] K. C. B. Maharoni Hendra Pradikja, Herman Tolle, “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat Berbasis Android Tablet,” vol. 2, no. 8, pp. 2548–964, 2017.
- [13] I. P. W. Danang Respati Setyabudi, Rizal Isnanto, “Perancangan Aplikasi ‘Dunia Hewan’ untuk Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android,” vol. 3, no. 2, pp. 213–218, 2015.
- [14] H. Herdi, “Belajar Membuat Aplikasi Android Menggunakan Android Studio,” 28 September 2014. [*Online*]. Available: <https://www.twoh.co/2014/09/28/belajar-membuat-aplikasi-android-menggunakan-android-studio/>. [Accessed 17 November 2016]
- [15] Shinta, “Bila Anak Takut Disunat,” 28 November 2012. [*Online*]. Available: <http://www.ummi-online.com/bila-anak-takut-disunat.html>. [Accessed 19 November 2016].
- [16] I. S. Intan Sandra Yatana Saputri, Mardhiah Fadhlh, “Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web,” vol. 2, pp. 269–278, 2017.