

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. B. Sebayang and G. Saragih, “Pengaruh edukasi seksual terhadap perilaku seks pranikah pada generasi milenial,” *JHeS (Journal Heal. Stud.*, vol. 4, no. 1, pp. 24–29, 2020, doi: 10.31101/jhes.1038.
- [2] Y. Aprilianti, “Aplikasi Mobile Game Edukasi Matematika Berbasis Android,” *J. Scr.*, vol. 2, no. 1, pp. 22–30, 2014.
- [3] E. Rachmayanti, “Penerapan Pembelajaran Adaptif Mengenai Konten Pendidikan Seksual: Studi Fenomenologi,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 2, pp. 2430–2445, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2392.
- [4] D. Lubis and H. S. Siregar, “APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama Bahaya Radikalisme terhadap Moralitas Remaja melalui Teknologi Informasi (Media Sosial),” vol. 20, pp. 21–34, 2020.
- [5] Adam H., “Biaya Kursus di Binar Academy,” *Danacita*, 2022. <https://danacita.co.id/blog/biaya-bootcamp-di-binar-academy-dengan-danacita/>
- [6] V. Rismawanti, “Gambaran Pengetahuan Orang Tua yang Memiliki Remaja tentang Pernikahan Usia Dini di Wilayah Kerja Kantor Camat,” *J. MENARA Ilmu*, vol. XIV, no. 02, pp. 110–116, 2020.
- [7] Alodokter, “Toxic Relationship: Arti, Ciri-Ciri, dan Cara Mengatasinya,” *16 Juni*, 2020. <https://www.alodokter.com/hati-hati-ini-tanda-kamu-terjebak-dalam-toxic-relationship>
- [8] M. L. Adzani, “Analisis dan perancangan UI/UX pada prototype aplikasi mobile E-Commerce Gramedia.com,” p. 7, 2007, [Online]. Available: [https://kc.umn.ac.id/1268/%0Ahttp://kc.umn.ac.id/1268/1/HALAMAN AWAL.pdf](https://kc.umn.ac.id/1268/%0Ahttp://kc.umn.ac.id/1268/1/HALAMAN%20AWAL.pdf)
- [9] E. C. Shirvanadi and M. Idris, “Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Aminkom center Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center),” *Automata*, vol. 2, pp. 1–8, 2021.
- [10] T. Serba Serbi, “Pengertian Aplikasi: Arti, Fungsi, Klasifikasi, dan Contoh Aplikasi,” *27 November*, 2020. <https://idcloudhost.com/pengertian-aplikasi-arti-fungsi-klasifikasi-dan-contoh-aplikasi/>
- [11] V. Handayani, “DESIGN SCIENCE RESEARCH METHODOLOGY ( Studi Kasus : MIN 4 Jakarta ) ANALISIS DAN PERANCANGAN UI / UX APLIKASI E-LEARNING BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN DESIGN SCIENCE RESEARCH

METHODOLOGY ( Studi Kasus : MIN 4 Jakarta ),” *Tek. Inform. UIN Jakarta*, p. 197, 2021.