

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. A. Arethusa, “Meningkatnya Pelecehan Seksual di Indonesia 10 Tahun Terakhir Halaman 1 - Kompasiana.com,” *www.kompasiana.com*, Jul. 07, 2022. <https://www.kompasiana.com/zakariyaalana2770/62c69e6ebb44865000355a42/meningkatnya-pelecehan-seksual-di-indonesia10-tahun-terakhir> (accessed Dec. 16, 2022).
- [2] A. Andriansyah, “Komnas Perempuan: Kasus Kekerasan Seksual di Lingkungan Pendidikan, Paling Tinggi di Universitas,” *voaindonesia.com*, Apr. 12, 2022. <https://www.voaindonesia.com/a/komnas-perempuan-kasus-kekerasan-seksual-di-lingkungan-pendidikan-paling-tinggi-di-universitas/6525659.html> (accessed Jun. 05, 2022).
- [3] R. Indonesia, *UU RI Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual*, vol. 1, no. 69. Indonesia: Sekretariat Kabinet, 2022, pp. 5–24.
- [4] S. Putra Pratama, “Perancangan Aplikasi Sexual Harassment Guna Memberikan Edukasi Mengenai Kesehatan dan Kekerasan dalam Hubungan Remaja,” Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Ponorogo, 2020.
- [5] J. Pendidikan and D. Konseling, “Implementasi Ui/Ux Pada Pembayaran Pelanggan Internet Rumah Menggunakan Metode *User Centered Design* (Studi Kasus PT Atlas Lintas Indonesia),” vol. 4, pp. 65–87, 2021.
- [6] A. Z. Mubarak, C. Carudin, and A. Voutama, “Perancangan *User interface/User Experience* Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk *User Customer* Dan Terapis Menggunakan Metode *User Centered Design*,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 5, pp. 6368–6380, Oct. 2022, doi: 10.31004/JPKD.V4I5.7708.
- [7] Agung, “‘Wonder’ Aplikasi untuk Tangani Kekerasan Perempuan dan Anak,” *ugm.ac.id*, 2019. <https://ugm.ac.id/id/berita/18845-wonder-aplikasi-untuk-tangani-kekerasan-perempuan-dan-anak> (accessed Jun. 24, 2022).
- [8] M. Hamdandi, R. Chandra, F. Bachtiar, N. Lais, D. Apriyanti, and M. R. Pribadi, “Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi V&F Menggunakan Metode *Design thinking*,” *MDP Student Conf. 2022*, no. 2021, pp. 392–397, 2022.
- [9] N. M. A. Saputra, Y. Hotifah, and Muslihati, “‘Aplikasi Redayaku’ Solusi Inovatif Media Cybercounseling Penanganan Kekerasan Seksual Pada Anak,” *J. KOPASTA*, vol. 8, no. 1, pp. 32–45, 2021.
- [10] H. Sugiarto, “Aplikasi Edukasi Dirimu Sebagai Sistem Pelaporan Dan Perlindungan Terhadap Perundungan Dan Kekerasan Seksual,” *Competitive*, vol. 16, no. 1, pp. 9–14, 2021, doi: 10.36618/competitive.v16i1.981.
- [11] T. M. Angela Putri, “Perancangan Visual Desain Aplikasi Untuk Membantu

Memberikan Dukungan Sosial Pada Remaja Korban Kekerasan Seksual,” Universitas Katolik Soegijapratna, 2021.

- [12] A. Sumbogo, “Kasus Kekerasan terhadap Perempuan Kian Tinggi, Aplikasi Akasia Tawarkan Upaya Pencegahannya,” *kompas.tv*, 2021. <https://www.kompas.tv/article/235525/kasus-kekerasan-terhadap-perempuan-kian-tinggi-aplikasi-akasia-tawarkan-upaya-pencegahannya> (accessed Jun. 24, 2022).
- [13] Dini, “Mengenal Komunitas Pejuang Vaginismus, Saling Dukung Kalahkan Stigma - Semua Halaman - Nova,” *nova.grid.id*, Aug. 18, 2021. <https://nova.grid.id/read/052845436/mengenal-komunitas-pejuang-vaginismus-saling-dukung-kalahkan-stigma?page=all> (accessed Jul. 25, 2022).
- [14] akasia, “akasia | Aplikasi Anti Kekerasan Seksual Indonesia,” *akasia.app*, 2021. <https://akasia.app/> (accessed Jul. 25, 2022).
- [15] N. M. Dwi Kristianti, “Kejahatan Kekerasan Seksual (Perkosaan) Ditinjau Dari Perspektif Kriminologi,” *Implement. Sci.*, vol. 39, no. 1, p. 373, 2014.
- [16] A. Y. Pratiwi, “Manajemen Konflik Kasus Kekerasan Seksual Di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung (Study Analisis Wacana Kritis Van Dijk pada Pemberitaan Media *Online* Lokal),” *Tesis*, p. 20, 2020.
- [17] Nikmatullah, “Demi Nama Baik Kampus VS Perlindungan Korban: Kasus Kekerasan Seksual di Kampus,” *Qawwam J. Gend. Mainstreaming*, vol. 14, no. 2, pp. 37–53, 2020, doi: 10.20414/qawwam.v14i2.2875.
- [18] R. Islam and T. Mazumder, “Mobile application and its global impact,” *Int. J. Eng. Technol.*, vol. 10, no. 06, pp. 72–78, 2010.
- [19] Data Ai Intelligence, “State of Mobile 2022: Indonesia,” 2022. [Online]. Available: [https://www.data.ai/en/go/state-of-mobile-2022-indonesia/?utm\\_source=appannie&utm\\_medium=email&utm\\_campaign=apac-roa-emailoneoff-202203-state-of-mobile-report-\(indonesia\)&utm\\_content=email-&sfdcId=7016F000001YnWFQA0&mkt\\_tok=MDcxLVFFRC0yODQAAAGDfTXsoGICMBW](https://www.data.ai/en/go/state-of-mobile-2022-indonesia/?utm_source=appannie&utm_medium=email&utm_campaign=apac-roa-emailoneoff-202203-state-of-mobile-report-(indonesia)&utm_content=email-&sfdcId=7016F000001YnWFQA0&mkt_tok=MDcxLVFFRC0yODQAAAGDfTXsoGICMBW).
- [20] R. Puspita, “Pengembangan prototipe aplikasi community aggregator beskem dengan pendekatan ucd menggunakan balsamiq *Mockup* dan FIGMA (studi kasus: PT Mozaik Bintang Persada),” Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta, 2020.
- [21] H. T. Husna, F. Susanti, and A. Pratondo, “Perancangan Dan Implementasi Desain *User interface* Dan *User Experience* Pada Aplikasi Pendidikan Seks Untuk Anak Usia 6 - 12 Tahun,” *eProceedings Appl. Sci.*, vol. 6, no. 2, Aug. 2020, Accessed: Dec. 07, 2022. [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscienc>

e/article/view/12231.

- [22] F. M. Lachinsky, “Perancangan Ulang *User interface* Dan *User Experience* Aplikasi Comrades Menjadi Aplikasi Chatbot,” Universitas Komputer Indonesia, Bandung, 2020.
- [23] J. Andry and M. Stefanus, “Pengembangan Aplikasi E-learning Berbasis Web Menggunakan Model Waterfall Pada SMK Strada 2 Jakarta,” *J. FASILKOM*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, Apr. 2020, doi: 10.37859/JF.V10I1.1878.
- [24] H. Ilham, B. Wijayanto, and S. P. Rahayu, “Analysis and Design of *User interface/User Experience* With the *Design thinking* Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University,” *J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 17–26, 2021, doi: 10.20884/1.jutif.2021.2.1.30.
- [25] M. Telaumbanua, “5 Tahap *Design thinking* menurut Stanford (d.school) | by Murni Telaumbanua | Medium,” *medium.com*, 2019. <https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9> (accessed Jul. 02, 2022).
- [26] A. C. Wardhana, T. Fani, N. Adila, and K. P. Raharjo, “Perancangan Aplikasi Antrean *Online* Pemeriksaan Ibu Hamil Menggunakan *User Experience Lifecycle*,” *J. MEDIA Inform. BUDIDARMA*, vol. 4, no. 4, pp. 1016–1023, Oct. 2020, Accessed: Dec. 07, 2022. [Online]. Available: <https://www.ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/mib/article/view/2294>.
- [27] binus university, “Apa itu *user interface design*?,” *interaction-design.org*, 2020. <https://binus.ac.id/knowledge/2020/01/apa-itu-user-interface-design/> (accessed Jun. 24, 2022).
- [28] D. M. Tua Sinaga and R. Trianto, “Tinjauan Ilustrasi *Cover* Novel Harry Potter Edisi Indonesia Karya Nicolas Fiber Ditinjau Dari Elemen Visual,” *J. Educ. Hum. Soc. Sci.*, vol. 3, no. 1, pp. 265–272, Aug. 2020, doi: 10.34007/JEHSS.V3I1.292.
- [29] A. Kusrianto, *Pengantar Tipografi*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2013.
- [30] R. Mardita and H. Priambodo, *Menjadi UI Designer*. Depok: Design Thinker Lab, 2021.
- [31] S. P. Fauziana, “Kepemimpinan Efektif Kepala Sekolah Di Taman Kanak-Kanak Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung,” UIN Raden Intan, Lampung, 2017.
- [32] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung, 2009.
- [33] T. Pramiyati, J. Jayanta, and Y. Yulnelly, “Peran Data Primer Pada Pembentukan Skema Konseptual Yang Faktual (Studi Kasus: Skema Konseptual Basisdata Simbumil),” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu*

*Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 679, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i2.1574.

- [34] Helmina Batubara, “Penentuan Harga Pokok Produksi Berdasarkan Metode Full Costing Pada Pembuatan Etalase Kaca dan Alumunium di Ud. Istana Alumunium Manado,” *J. EMBA*, vol. 1, no. 3, pp. 217–224, 2013, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/2073/1646>.
- [35] A. Hamdi and A. S. B. S. E. Wahyudhi, “Profil Kemampuan Teknik Dasar Sepak Bola Terhadap Siswa SMP Negeri 2 Kasimbar,” *Tadulako J. Sport Sci. Phys. Educ.*, vol. 7, no. 1, pp. 103–113, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/index>.
- [36] R. S. W. Hartanto and H. Dani, “Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Software Autocad,” *J. Kaji. Pendidik. Tek. Bangunan*, pp. 1–6, 2016.
- [37] P. Cahyono, “Implementasi Strategi Pemasaran Dengan Menggunakan Metode SWOT Dalam Upaya Meningkatkan Penjualan Produk Jasa Asuransi Kecelakaan dan Kematian Pada PT.Prudential Cabang Lamongan,” *J. Penelit. Ilmu Manaj.*, vol. III, no. 2, p. 2016, 2016.
- [38] Purwokerto. Institut Teknologi Telkom, “Institut Teknologi Telkom Purwokerto – Your ICT Campus.” <https://ittelkom-pwt.ac.id/> (accessed Jul. 26, 2022).
- [39] Kemendikbudristek, *Permendikbudristek No.30 Tahun 2021 Tentang Pencegahan Dan Penanganan Kekerasan Seksual Di Lingkungan Perguruan Tinggi*, vol. 5. Indonesia, 2021, p. 6.
- [40] A. Murfi and S. Rosidah, “Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi Studi Komparasi Siswa Berprestasi SMAN 1 dengan MAN 1 Yogyakarta Kelas XI,” *J. Pendidik. Madrasah*, vol. 1, no. 2, pp. 295–308, Dec. 2016, doi: 10.14421/JPM.2016.12-10.
- [41] D. Puspita, L. Adhrianti, and Gushevinalti, “Strategi Komunikasi Pariwisata Kota Bengkulu Studi Unique Selling Proposition Program Visit 2020 Wonderful Bengkulu,” *J. Commun. Spectr. Capturing New Perspect. Commun.*, vol. 8, pp. 54–57, 2018.
- [42] A. Hermanto and S. El Aldawiyah, “Branding Dan Positioning Identitas Budaya Indonesia Dalam Pesan Iklan TV Komersial Bejo Bintang Toedjoe Jahe Merah,” *J. Interak. J. Ilmu Komun.*, vol. 4, no. 1, pp. 24–40, 2020, doi: 10.30596/interaksi.v4i1.3958.

