

Daftar Pustaka

- [1] W. Moerti, “Data KPAI, Selama 2019 Ada 123 Anak Korban Kekerasan Seksual di Institusi Pendidikan,” *merdeka.com*, 2019. [Online]. Available: <https://www.merdeka.com/peristiwa/data-kpai-selama-2019-ada-123-anak-korban-kekerasan-seksual-di-institusi-pendidikan.html>.
- [2] UNESCO, *International technical guidance on sexuality education*. 2018.
- [3] S. Minhas, “User Experience Design Process,” *UXPlanet.org*, 2018. [Online]. Available: <https://uxplanet.org/user-experience-design-process-d91df1a45916>.
- [4] amaze, “What is Amaze,” *amaze.org*. [Online]. Available: <https://amaze.org/what-is-amaze/>.
- [5] M. Roqib, “Pendidikan Seks pada Anak Usia Dini,” *Insa. J. Pemikir. Altern. Kependidikan*, vol. 13, no. 2, pp. 271–286, 1970.
- [6] E. Yafie, “PENDIDIKAN SEKSUAL ANAK USIA DINI Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education) Volume 4 Nomor 2 Januari 2017 PENDAHULUAN Seks , memang masih dianggap tabu untuk dibicarakan oleh sebagian masyarakat kita , terutama orang tua . Mungkin dalam ang,” vol. 4, pp. 18–30, 2017.
- [7] S. Pra, N. Pada, R. Anak, J. Di, and K. Surakarta, “Menganalisis hubungan pengetahuan dengan perilaku seks pranikah pada remaja anak jalanan di Kota Surakarta dan menganalisis peran keluarga terhadap perilaku seks pranikah pada remaja anak jalanan di Kota Surakarta.,” vol. 9, no. 1, pp. 22–29, 2012.
- [8] A. dan Amalia Ima, “Play Study: Educational Game Sebagai Media Belajarpendidikan Seks Bagi Anak Sekolah Dasar,” *Pelita*, vol. VI, no. 2, pp. 1–10, 2011.
- [9] S. Andriani, D. T. Ardianto, and E. Srisanto, “Perancangan Animasi 2D Sebagai Antisipasi Kekerasan Seksual Pada Anak Usia 10 – 12 Tahun,” *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 10, p. 8, 2017.
- [10] A. Sularsa and A. S. Prihatmanto, “Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 56–62, 2015.

- [11] Ivan Alfatih Saputra, “Aplikasi Layanan Bengkel Mobil Berbasis Android di Kota Bandar Lampung,” (*SKRIPSI*). *Univ. Lampung*, 2017.
- [12] Dora et.al, “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android,” *J. Inform. Glob.*, vol. 6, no. 1, pp. 7–14, 2015.
- [13] misbakhul anwari, “analisis dan perancangan user interface/user experience dengan metode google design sprint dan A/B testing pada website startup QTAARUF,” no. September, pp. 160–164, 2018.
- [14] A. I. Yunus, “Perancangan Desain User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Siakad Dengan Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd) Pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya,” *J. Teknol. dan Inform.*, p. 95, 2018.
- [15] P. D. K, “Mengenal Adobe XD (Experience Design), Aplikasi Desain Antarmuka Buatan Adobe.Inc,” *kompasiana*, 2016. [Online]. Available: <https://www.kompasiana.com/prdnyk/573afb7f44afbda70d8d0675/mengenal-adobe-xd-experience-design-aplikasi-desain-antarmuka-buatan-adobeinc>. [Accessed: 20-Nov-2019].
- [16] E. Darmanto, N. Latifah, and N. Susanti, “Penerapan Metode Ahp (Analythic Hierarchy Process) Untuk Menentukan Kualitas Gula Tumbu,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 1, p. 75, 2014.
- [17] R. Bangun *et al.*, “Analisis Hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Aljabar Logika Dengan User Acceptance Test (UAT).”
- [18] J. Lemantara, N. A. Setiawan, and M. N. Aji, “Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Menggunakan Metode AHP dan Promethee,” *Jnteti*, vol. 2, no. 4, pp. 20–28, 2013.