

PERANCANGAN APLIKASI MOBILE EDUKASI PRANIKAH BAGI ANAK MUDA DI KOTA BANDUNG *PREMARRIAGE EDUCATION MOBILE APPLICATION FOR YOUTH IN BANDUNG CITY*

Hasbi Sidiq Hawari¹, Idhar Resmadi², Siti Desintha³

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi - Ters.
Buah Batu Bandung 40257 Indonesia
hasbish@telkomuniversity.ac.id¹, idharresmadi@telkomuniversity.ac.id², desintha@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Pernikahan adalah akad nikah yang diadakan atau dilakukan oleh dua orang dengan maksud meresmikan ikatan perkawinan sesuai dengan norma agama, hukum, dan sosial. Saat ini pernikahan pada usia muda sedang menjadi tren dikalangan anak muda, ditambah lagi dengan adanya kampanye-kampanye nikah muda yang dilakukan secara masif melalui media sosial. Namun hal tersebut tidak diimbangi dengan bimbingan pranikah yang seharusnya mereka lalui sebelum melakukan pernikahan. Kantor Urusan Agama (KUA) sebetulnya telah menyediakan bimbingan pranikah bagi calon pasangan yang akan menikah, namun tidak banyak dari para pasangan yang mengikutinya karena dirasa tidak wajib. Pengadilan Agama Kota Bandung mencatat sebanyak 4.716 gugatan cerai, Kasus gugatan perceraian didominasi oleh pasangan yang berusia 31-40 tahun sebanyak 2.608 orang. Oleh karena itu, perlu media yang efektif untuk memberikan edukasi pranikah, khususnya bagi calon pengantin dikalangan anak muda, maka dari itu dibuatlah perancangan aplikasi mobile tentang edukasi pranikah. Perancangannya dilakukan dengan metode kualitatif dengan melalui proses observasi, wawancara terstruktur, dan studi pustaka. dan juga metode analisis matriks. Media edukasi yang dirancang dalam bentuk aplikasi mobile ini diharapkan dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan materi edukasi pranikah, sehingga pasangan merasa lebih siap untuk menghadapi kehidupan setelah menikah.

Kata Kunci: Pernikahan, Perceraian, Pranikah, Media Edukasi, Aplikasi

Abstract: Marriage is a marriage contract held or carried out by two people with the intention of formalizing the marriage in accordance with religious, legal and social norms. Currently, marriage at a young age is becoming a trend among young people, coupled with the existence of massive youth marriage campaigns through social media. However, this should not be done with premarital guidance which should be done before marriage. The Office of Religious Affairs (KUA) has actually provided premarital guidance for prospective couples who are getting married, but not many couples follow it because they feel it is not mandatory. The Bandung City Religious Court recorded as many as 4,716 divorce lawsuits, divorce lawsuit cases were



dominated by couples aged 31-40 years as many as 2,608 people. Therefore, an effective media is needed to provide premarital education, especially for prospective brides among young people, therefore a mobile application design for premarital education was made. The design of the media was carried out using qualitative methods through a process of observation, structured interviews, and literature study. and also the method of matrix analysis. The educational media, which is expected to be designed in the form of a mobile application, can be an effective medium in delivering premarital educational materials, so that couples feel more prepared to face life after.

Keywords: Marriage, Divorce, Premarital, Educational Media, Mobile Application

PENDAHULUAN

Pernikahan adalah akad nikah yang dibuat atau dilakukan oleh dua orang untuk meresmikan perkawinan sesuai dengan norma agama, hukum, dan sosial. Saat ini pernikahan pada usia muda sedang menjadi tren dikalangan anak muda, ditambah lagi dengan adanya kampanye-kampanye nikah muda yang dilakukan secara masif melalui media sosial. Dengan adanya tren tersebut membuat para pemuda seolah berlomba-lomba untuk segera menikahi pasangannya. Namun hal tersebut tidak diimbangi dengan bimbingan pranikah yang seharusnya mereka lalui sebelum melakukan pernikahan.

Menurut BKKBN, usia ideal untuk menikah dari sudut pandang biologis dan psikologis adalah 21-25 untuk wanita dan 25-30 untuk pria. Pada usia tersebut, dari segi fisik dan kesehatan dinilai sudah siap untuk menikah. Namun untuk mewujudkan hubungan yang harmonis dan berkualitas bukanlah sesuatu hal yang mudah, karena terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan secara matang. Ketidak siapan pasangan dalam menjalani kehidupan setelah menikah menimbulkan konflik dan membuat hubungan mereka menjadi tidak baik, tidak sedikit dari mereka yang akhirnya berujung pada perceraian.

Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

Pada tahun 2020, Pengadilan Agama Kota Bandung mencatat sebanyak 4.716 gugatan cerai, angka ini meningkat dari tahun 2019 yang berjumlah 4.670 kasus gugatan cerai. Kasus gugatan perceraian didominasi oleh pasangan yang berusia 31-40 tahun sebanyak 2.608 orang, kemudian disusul oleh pasangan berusia 41-50 tahun sebanyak 2.369 orang, 21-30 tahun sebanyak 2.049 orang, dan usia lainnya masih berada di bawah 2.000 orang. Rata-rata penggugat berada di tingkat Pendidikan SMA sebanyak 4.513 orang dan tingkat Pendidikan S1 sebanyak 1.427 orang. Faktor terbesar penyebab perceraian terjadi karena perselisihan dan pertengkaran terus menerus sebanyak 2.509 kasus, kemudian disusul oleh permasalahan ekonomi sebanyak 2.275 kasus, perselingkuhan sebanyak 391 kasus, dan faktor lainnya seperti kekerasan dalam rumah tangga, poligami, berpindah agama, dan lain-lain.

Perancangan media dilakukan dengan teknik pengumpulan data secara kualitatif melalui observasi, wawancara terstruktur, dan studi pustaka, juga metode analisis matriks. Media edukasi yang dirancang dalam bentuk aplikasi *mobile* ini diharapkan dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan materi edukasi pranikah bagi calon pengantin khususnya dikalangan anak muda yang akan menikah agar mereka lebih siap dalam menghadapi pernikahan dan kehidupan setelah menikah, sehingga dapat mengurangi konflik dan mencegah terjadinya perceraian.

METODE PENELITIAN

2.1 Komunikasi

Komunikasi mempunyai arti penyampaian ide, gagasan, atau pesan dari pengirim pada penerima. Menurut Littlejohn & Foss (2011:4-5),



komunikasi dapat diluruskan pada perbedaan antara tiga dasar konseptual, yaitu tingkat pengamatan, tujuan, dan evaluasi.

2.2 Media Edukasi

Media edukasi adalah segala jenis media yang bertujuan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan proses belajar manusia agar tercipta persepsi dan perubahan yang lebih baik setelah menggunakan media edukasi. Media edukasi selalu terbagi menjadi dua faktor penting, hardware yang berupa perangkat keras, yang dapat dirasakan oleh panca indera; dan *software* yang berupa pesan yang disampaikan.

2.3 Mobile Application

Menurut Irwansyah dan Moniaga (2014:61), Mobile application merupakan suatu aplikasi perangkat lunak yang dirancang secara khusus agar berjalan di smartphone atau tablet. Sedangkan menurut (Irsan, 2015) Aplikasi Mobile merupakan suatu perangkat lunak yang hanya dapat dipakai dalam perangkat tertentu misalnya smartphone atau gawai, PC, dan tablet.

2.4 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah sebuah ilmu untuk memberikan suatu informasi menggunakan elemen visual berdasarkan konsep komunikasi. Hal tersebut dilakukan dengan cara merancang elemen desain grafis, agar pesan dapat tersampaikan dalam bentuk visual, audio, dan audio visual terhadap target yang akan dituju.

2.5 Tipografi

Tipografi dalam DKV disebut sebagai '*visual language*', yang artinya bahasa yang dapat dilihat. Dikutip dari jurnal Priscilia Yunita Wijaya yang

berjudul “Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual”, Pengertian tipografi ialah keilmuan yang mempelajari suatu bentuk dari huruf, angka, tanda baca, dan sebagainya, dilihat tidak semata-mata sebagai berupa bentuk simbol dari suara melainkan yang terpenting dapat dilihat sebagai bentuk berupa bentuk desain.

2.6 Ilustrasi

Secara etimologis, kata ilustrasi mengambil dari kata dalam Bahasa Inggris “*illustration*” dan Bahasa Latin “*illustrare*” yang bermakna membuat terang (Salam, 2017:2). Dapat diambil pengertian bahwa ilustrasi merupakan gambar yang menerangkan suatu kejadian atau peristiwa sebagai alat bantu agar konten terkait semakin dimengerti, jelas, bermanfaat, atau lebih memukau.

2.7 User Interface (UI)

Antarmuka pengguna disebut juga dengan user interface (UI) yang memiliki pengertian sebuah komunikasi atau mekanisme antara pengguna dengan sistem yang dimana dari pemakai mampu menyerap informasi dari user interface dan memberi informasi yang bertujuan membantu mengarahkan tahap-tahap navigasi sampai pengguna menemukan sebuah solusi dari masalah yang dialaminya. User interface (UI) ataupun antarmuka pengguna merupakan suatu hal yang dapat dipakai dalam menggambarkan suatu tampilan dari alat atau komputer yang dimana berinteraksi secara langsung dengan penggunanya.

2.8 User Experience

User Experience (UX) adalah aspek berkaitan yang memiliki pengalaman dari seseorang pengguna dalam menggunakan atau menjalankan



sebuah produk yang dimana merasakan seberapa mudah digunakan cara kerjanya agar dapat dipahami dan pengguna mencapai tujuannya (Rahmasari & Yanuarsar, 2017 :53).

HASIL DAN DISKUSI

3.1 Konsep Pesan

Secara umum perancangan aplikasi ini adalah sebagai upaya untuk mencegah terjadinya perceraian dini dan juga untuk memaksimalkan pemanfaatan kemajuan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan tujuan utama dari perancangan aplikasi ini adalah agar memudahkan pasangan muda yang akan menikah dalam mendapatkan dan mempelajari edukasi pranikah. Media edukasi yang diberikan akan dibuat lebih komunikatif agar mudah dipahami dan di mengerti, sehingga dapat tersampaikan dengan baik kepada pengguna. Selain itu juga aplikasi yang dibuat akan lebih interaktif, sehingga pengguna dapat berinteraksi dan berkonsultasi secara virtual dengan pakar pernikahan. Kata Kunci : Mudah, Komunikatif, Interaktif

3.2 Konsep Kreatif

Berdasarkan hasil dari pengumpulan data dan analisis yang telah dilakukan, dalam perancangan desain aplikasi mobile ini, penulis akan merancang sebuah desain aplikasi mobile dengan nama "Smartnikah" yang kemudian disingkat menjadi "Sah", diambil dari dua kata yaitu "Smart" dan "Nikah". Kata "Smart" memiliki arti dalam Bahasa Indonesia yaitu pintar, sedangkan menurut KBBI pintar memiliki arti pandai, cerdas, dan mahir. Artinya, aplikasi ini mendorong calon pasangan agar lebih memahami edukasi pernikahan. Karena pada perancangan aplikasi ini dibatasi hanya di Kota Bandung, maka penamaan aplikasi ini ditambahkan kata dari Bahasa sunda yaitu kata "euy",

Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

maka nama aplikasi ini menjadi **“Saheuy !”**. Aplikasi Saheuy! Juga memiliki tagline, yaitu **“Yuk Belajar Pranikah”** yang bertujuan untuk mengajak pengguna agar mempelajari edukasi pranikah. Konten ataupun isi dari aplikasi ini memuat akan informasi seputar pernikahan, mulai dari tahapan persiapan dan perencanaan apa saja yang harus dilakukan sebelum menikah. Selain itu juga terdapat materi edukasi terkait edukasi pranikah yang akan dikemas secara menarik dan juga disertai gambar ilustrasi. Terdapat juga fitur untuk berkonsultasi secara online maupun offline dengan pakar pernikahan.

3.3 Konsep Perancangan

3.3.1 Warna

Warna dominan yang akan diterapkan dalam perancangan aplikasi ini adalah warna-warna pastel. Warna pastel secara psikologis merupakan warna yang netral dan juga memberikan efek ketenangan. Sehingga warna pastel dianggap cocok digunakan pada media edukasi.



Gambar 1 Palet Warna

(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

3.3.2 Tipografi

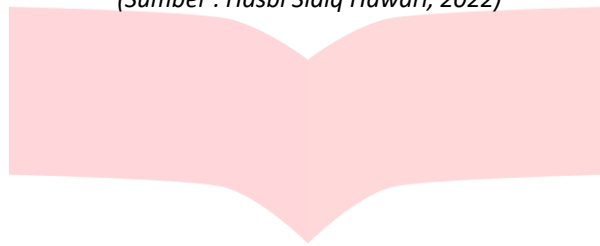
Pada perancangan desain aplikasi ini, jenis tipografi yang akan dipakai adalah *sans serif*, dikarenakan jenis tipografi ini lebih nyaman untuk dibaca dan lebih cocok untuk diterapkan pada sebuah desain aplikasi. *Font* yang digunakan adalah *Open Sans Font*.





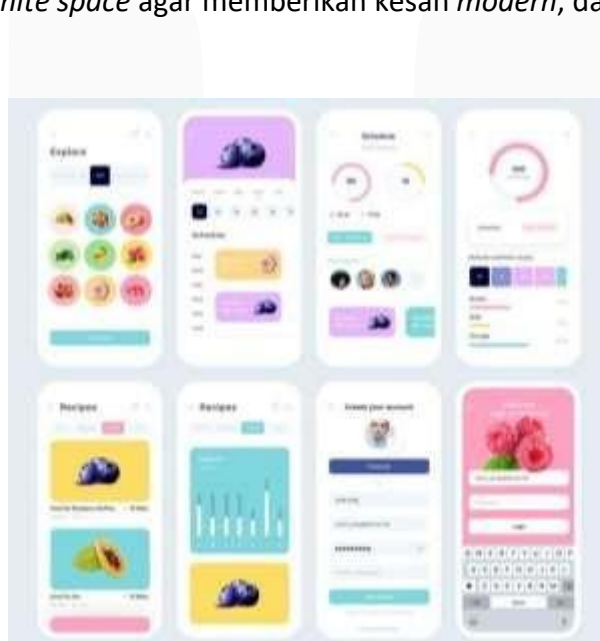
Gambar 2 Palet Warna

(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)



3.3.3 Layout

Layout yang digunakan penulis tergolong minimalis dan simpel, serta penggunaan *white space* agar memberikan kesan *modern*, dan *clean*.



Gambar 3 Layout

(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

3.3.4 Ilustrasi

Dalam perancangan aplikasi ini, ilustrasi yang akan dipakai oleh penulis adalah menggunakan gaya ilustrasi *flat design*.



Gambar 4 Ilustrasi

(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

3.4 Konsep Komunikasi Pemasaran

Konsep komunikasi pemasaran merupakan suatu cara agar hasil perancangan dapat diketahui oleh khalayak luas. Adapun metode yang diterapkan untuk melakukan promosi adalah metode AISAS, yaitu sebagai berikut :

a. Attention (Perhatian)

Tahapan ini merupakan tahapan untuk menarik perhatian audiens terhadap produk. Media yang dipilih untuk menarik perhatian audiens berupa banner digital, iklan digital, poster, ataupun poster yang dipasang di ruang publik.

b. Interest (Ketertarikan)

Pada tahapan ini audiens mulai aware terhadap produk, dikarenakan sering melihat berbagai media promosi maupun iklan baik itu digital ataupun non-digital dan mulai tertarik pada produk Saheuy!



c. Search (Pencarian)

Audiens mulai penasaran, akhirnya audiens berusaha mencari tahu tentang Saheuy! Dan akhirnya menemukan Official Account Instagram dari Saheuy!.

d. Action (Tindakan)

Setelah mencari tahu tentang produk, audiens yang sudah tertarik dan penasaran terhadap aplikasi Saheuy! mereka akan mencoba mengunduh aplikasi melalui Playstore ataupun Appstore dan mencoba menggunakannya.

e. Share (Bagikan)

Saat audiens sudah mengetahui tentang produk tersebut ataupun sudah mencobanya. Selanjutnya mereka akan membagikan pengalamannya dan mengajak orang lain untuk mencobanya melalui sosial media.

3.5 Konsep Bisnis

Perancangan ini penulis membuat konsep bisnis menggunakan *Business Model Canvas* (BMC) dalam pengembangan aplikasi Saheuy!.

3.5.1 Business Model Canvas (BMC)

Untuk merancang sebuah strategi bisnis yang akan dijalankan, perlu dibuat sebuah kerangka manajemen, yang disebut *Business Model Canvas*. Berikut adalah perancangan *Business Model Canvas* (BMC) dari aplikasi Saheuy!.

3.5.2 Cost Structure

Cost Structure yang dibuat merupakan rincian biaya yang dikeluarkan untuk pengembangan aplikasi Saheuy!.

a. *Fix Capital*

Biaya ini dibutuhkan untuk mendirikan fasilitas-fasilitas perusahaan dalam setahun, serta kualitasnya menyusut dalam waktu yang cukup lama.

Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

b. Working Capital

Working Capital/ Manufacturing Cost merupakan biaya yang dibutuhkan untuk memproduksi suatu produk/jasa yang dijual oleh perusahaan.

c. Operational Capital

Operational Capital merupakan biaya yang digunakan dalam menjalankan bisnis dalam satu bulan.

3.6 Konsep Media

3.6.1 Media Utama

Media utama yang akan digunakan oleh penulis dalam menyampaikan edukasi pranikah adalah perancangan desain aplikasi mobile.

3.6.2 Media Pendukung

a. Iklan Digital



Gambar 5 Iklan Digital

(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)



b. Poster



Gambar 6 Poster

(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

c. X-Banner



Gambar 7 X-Banner

(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

d. Sosial Media



Gambar 8 Sosial Media

(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

e. *Merchandise*



Gambar 9 Merchandise

(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

3.7 Hasil Perancangan

3.7.1 Logo Aplikasi

Logo yang dirancang menggambarkan dari nama aplikasi itu sendiri, yaitu Sah (SmartNikah). Logo yang dibuat merupakan perpaduan antara simbol “Lampu” yang mewakili kata smart/pintar, sedangkan simbol “Hati”



mewakili kata nikah. Warna yang digunakan untuk logo aplikasi ini adalah merah muda yang menggambarkan romantisme.



Gambar 10 Perancangan Logo

(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

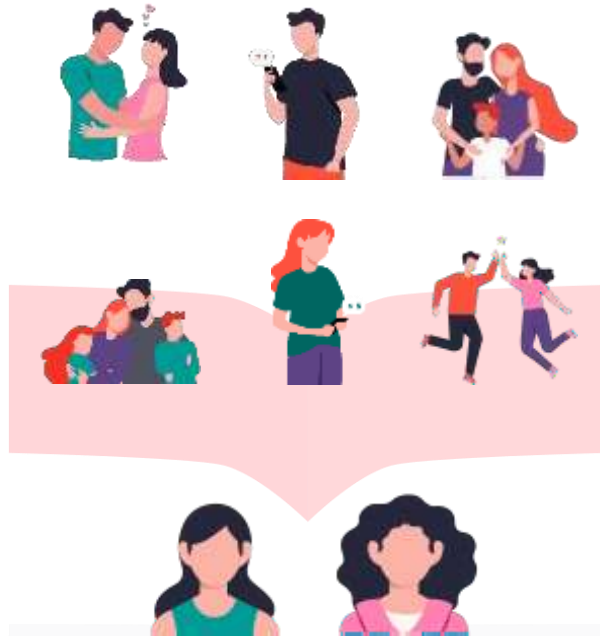
An alternative logo design featuring the word "Saheny!" written in a purple, cursive, handwritten-style font. The text is centered on a background that is light blue with a white, rounded-bottom shape behind it, resembling a stylized 'U' or a speech bubble.

Gambar 11 Alternatif Logo

(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

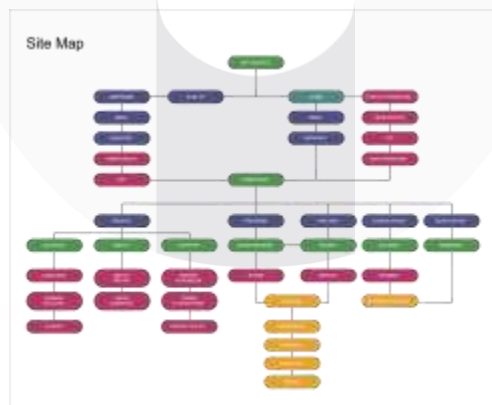
Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

3.7.2 Ilustrasi



Gambar 12 Hasil Perancangan Ilustrasi
(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

3.7.3 Site Map



Gambar 13 Sitemap
(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)



3.7.4 User Flow

User flow merupakan alur interaksi yang akan dilalui oleh pengguna setiap langkah-langkahnya untuk mencapai tujuan di dalam aplikasi. Berikut user flow dari aplikasi Saheyu! :

1. Get Started



2. Sign Up



3. Login



4. Kursus



5. Konsultasi



6. Layanan Premium



Gambar 14 User FLOW

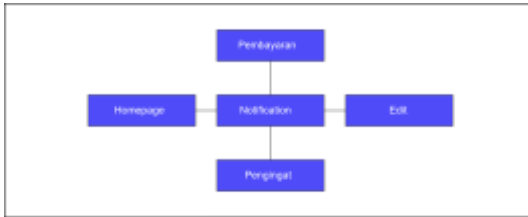
(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

7. Edit Profile



8. Notification



Gambar 15 User Flow

(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

3.7.5 Wireframe



Gambar 16 Wireframe

(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)



3.7.6 Alur Aplikasi

1. *Splash Screen*



Gambar 17 *Splash Screen*
(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

2. *Sign In*



Gambar 18 *Sign In*
(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

3. *Sign Up*



Gambar 19 *Sign Up*
(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

4. *Forgot Password*



Gambar 20 *Forgot Password*
(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

5. *Pilihan Kursus*



Gambar 21 *Pilihan Kursus*
(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

6. *Tahapan Memilih Kursus*



Gambar 22 *Tahapan Memilih Kursus*
(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)



7. Konsultasi Online



Gambar 23 Konsultasi Online
(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

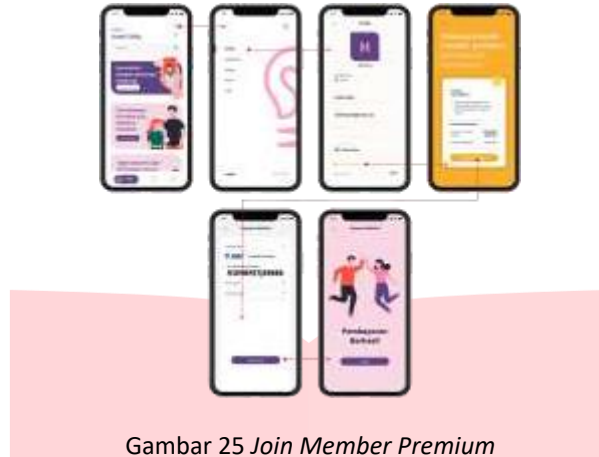
8. Tahapan Cek Kesiapan Diri



Gambar 24 Tahapan Cek Kesiapan Diri
(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

9. *Join Member Premium*



Gambar 25 *Join Member Premium*
(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

10. *Daftar Seminar Pranikah Offline*



Gambar 26 *Daftar Seminar Pranikah Offline*
(Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2022)

3.7.7 Prototype

Desain aplikasi yang dirancang oleh penulis menggunakan aplikasi Figma, adapun prototype aplikasi dapat dilihat pada link di bawah ini,



<https://www.figma.com/proto/cDUJ9uSn2b17ckqcT6ENsQ/Tugas-Akhir?node-id=3%3A43&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=2%3A2>

KESIMPULAN

Perancangan yang telah dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan mengenai media edukasi ini dapat membantu meminimalisir angka perceraian di Kota Bandung. Selain itu media edukasi ini juga dapat membantu kalangan anak muda agar lebih siap dan dapat membuat lebih yakin sebelum masuk ke jenjang pernikahan. Setelah melakukan analisis dan juga perancangan aplikasi mobile, penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Desain aplikasi yang dibuat dapat memperluas akses terhadap media edukasi pranikah, karena berbasis aplikasi yang dapat digunakan pada perangkat smartphone yang dapat digunakan kapan dan dimana saja.
2. Pengguna atau user diberikan kemudahan dalam mengakses materi edukasi dan juga layanan yang diberikan pada aplikasi tersebut.
3. Memudahkan pengguna atau user dalam mendapat materi atau konsultasi terkait edukasi pranikah.

Perancangan aplikasi edukasi pranikah ini masih memiliki berbagai keterbatasan pemanfaatan, dan kekurangan yang jauh dari kata sempurna. Perancangan fokus pada persoalan yang dihadapi pengantin muda atau yang akan menikah, sehingga masih memiliki kekurangan konten bagi pasangan

Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

yang sudah lama menikah. Oleh karena itu perlu dilakukannya dukungan suatu pengembangan selanjutnya di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hidayat, Tonny. 2019. Komputer Grafis (Belajar Elemen Dasar Grafis Menjadi Pro). Yogyakarta: CV ANDI
- [2] Irwansyah, E., & Moniaga, J. V. (2014). Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta: Deepublish.
- [3] Irsan, M. (2015). Rancang bangun aplikasi mobile notifikasi berbasis android untuk mendukung kinerja di instansi pemerintahan. *JustIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 3(1), 115-120.
- [4] Salam, Sofyan. (2017). Seni Ilustrasi. Makassar: Badan Penerbit UNM
- [5] Soewardikoen, D. W. (2019). Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual. PT Kanisius.
- [6] Asyraq, I. H., Kadarisman, A., & Mustikawan, A. (2020). Perancangan Buku Edukasi Tentang Pembekalan Pranikah Bagi Dewasa Muda Di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- [7] Irsan, M. (2015). Rancang bangun aplikasi mobile notifikasi berbasis android untuk mendukung kinerja di instansi pemerintahan. *JustIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 3(1), 115-120.
- [8] Wiryawan, M. B. (2011). User Experience (UX) sebagai bagian dari pemikiran desain dalam pendidikan tinggi desain komunikasi visual. *Humaniora*, 2(2), 1158-1166.
- [9] Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 219-237.
- [10] Kresna, 2019. Gerakan Nikah Muda: Sia-sia Sekaligus Berbahaya. <https://tirto.id/gerakan-nikah-muda-sia-sia-sekaligus-berbahaya-dhyS>, diakses pada 15 November 2021 pukul 13:00
- [11] Arfian, 2018. Ini Penyebab Tingginya Perceraian di Kota Bandung. <https://www.ayobandung.com/bandung/pr-79629012/ini-penyebab-tingginya-perceraian-di-kota-bandung?page=all>, diakses pada 14 November 2021 pukul 19:00

