

DAFTAR PUSTAKA

- Alodokter. (2021, November 3). *Dampak menggunakan obat pereda nyeri haid setiap bulan*. Retrieved from alodokter.com:
<https://www.alodokter.com/komunitas/topic/minum-obat-berkepanjangan#:~:text=Efek%20samping%20bisa%20langsung%20muncul,kecil%20tetap%20bisa%20saja%20muncul>.
- Ambarwati, Y. (2020). PERANCANGAN MERCHANDISE PAWISATA ALAM UMBUL PONGGOK KABUPATEN KLATEN. *lib.unnes.ac.id*.
- Angga. (2023, Juni 16). *Hierarki Visual di UI UX Design*. Retrieved from Buildwithangga: <https://buildwithangga.com/tips/hierarki-visual-di-ui-ux-design>
- Ashari, F., & Subagyo, T. (2022, Oktober 20). *Unicef sebut edukasi menstruasi perlu bagi remaja putri*. Retrieved from antaranews.com:
<https://www.antaranews.com/berita/3190741/unicef-sebut-edukasi-menstruasi-perlu-bagi-remaja-putri>
- Bintara, W. S. (2024, Februari 3). *Pengertian Android – Definisi, Fungsi, Sejarah, Kelebihan*. Retrieved from dianisa.com: https://dianisa.com/pengertian-android/#google_vignette
- Dewi, K. N., Amalia, R. B., & Utomo, B. (2019). PERBEDAAN PENGARUH MEDIA BUKU POP-UP DAN LEAFLET TERHADAP PENGETAHUAN MENARKE PADA ANAK PEREMPUAN PUBERTAS AWAL. *Indonesian Midwifery and Health Sciences Journal*, 227.
- Dewi, R. K. (2021). PENGARUH PEMBERIAN TERAPI AIR KELAPA HIJAU TERHADAP NYERI HAID PADA REMAJA PUTRI DI PONDOK PESANTREN RAUDHATUL MUTTA'ALIMIN KOTA TASIKMALAYA. *Institutional Repository Unissula*, xvii.
- Dianawanti, V. (2022, agustus 29). *Remaja Perempuan Indonesia Alami Kemiskinan Menstruasi Akibat Kurang Edukasi*. Retrieved from fimela.com:
<https://www.fimela.com/health/read/5054940/remaja-perempuan-indonesia-alami-kemiskinan-menstruasi-akibat-kurang-edukasi?page=4>
- Dina, Y. (2022). User Interface (UI) and User Experience (UX) Design on A Website-Based Document Archiving Information System in Tegal District. *Jurnal Institut Telkom Telkom Purwokerto*.
- Fadhila, A. P., & Supatmo. (2017). PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL DAN APLIKASINYA PADA MEDIA PROMOSI VERTICO STUDIO YOGYAKARTA. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 3.
- Faridzi, S. A., Kusuma, P., & Aditya, D. K. (2023). PERANCANGAN UI/UX LOKAPASAR “FRESHLY PICKED” BERBASIS APLIKASI MOBILE

SEBAGAI MEDIA PENUNJANG BUSINESS TO BUSINESS BAGI
AGGREGATOR DAN MITRA. *eProceedings of Art & Design*, 11626.

- Fauzi, R. M. (2021). Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia Proyek Di Cv. Bubbledev. *elibrary unikom*.
- Habiburahman, M. N. (2020). Efektifitas Penyuluhan Gizi Berbasis Media Mobile “Healthies” Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Tentang Diabetes Mellitus Pada Remaja. *Jurnal Polkesyo*.
- halodoc. (2020, November 19). *Pola Makan yang Tepat Dapat Meredakan Nyeri Haid*. Retrieved from halodoc.com: <https://www.halodoc.com/artikel/pola-makan-yang-tepat-dapat-meredakan-nyeri-haid>
- halodoc. (2021, Juni 17). *Cara Menjaga Kebersihan saat Sedang Menstruasi*. Retrieved from halodoc.com: <https://www.halodoc.com/artikel/cara-menjaga-kebersihan-saat-sedang-menstruasi-1>
- halodoc. (2022, Oktober 11). *6 Cara Mempersiapkan Anak untuk Menstruasi Pertamanya*. Retrieved from halodoc.com: <https://www.halodoc.com/artikel/6-cara-mempersiapkan-anak-untuk-menstruasi-pertamanya>
- Hastuty, Y. D., & Nasution, N. A. (2023). *Pengetahuan dan Perilaku Personal Hygiene Remaja Putri Saat Menstruasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hawari, M. A. (2020). Kanji Visual Sebagai Multimedia Pembelajaran Kanji N4 Pada Smartphone Berbasis Android. *Jurnal Elibrary Unikom*.
- hellosehat. (2024, April 30). *Mengenal Berbagai Jenis Pembalut Wanita serta Keunggulannya*. Retrieved from hellosehat.com: <https://hellosehat.com/wanita/jenis-pembalut/>
- Helmi Buyung, A. S. (2012). Pembelajaran Manajemen Sumber Daya Manusia Menggunakan Teknologi Open Source. *Seminar Nasional Competitive Advantage 2012*.
- Hidayah, N. (2015). PENGARUH INVESTMENT OPPORTUNITY SET (IOS) DAN KEPEMILIKAN MANAJERIAL TERHADAP NILAI PERUSAHAAN PADA PERUSAHAAN PROPERTY DAN REAL ESTATE DI BURSA EFEK INDONESIA. *Jurnal Akuntansi Universitas Tarumanagara*, 422.
- kemkes. (2018, Agustus 09). *Pentingnya Menjaga Kesehatan Reproduksi Saat Menstruasi*. Retrieved from ayosehat.kemkes.go.id: <https://ayosehat.kemkes.go.id/pentingnya-menjaga-kesehatan-reproduksi-saat-menstruasi>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Sutabaya.
- Kurniawan, E., Hidayat, W., & Munar. (2020). APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI INTERAKTIF PADA PROGRAM FISIOTERAPI DI PEDESAAN. *Jurnal Teknologi Terapan and Sains TTS 4.0*.

- Mahartika, L. (2019, Maret 10). *Kelebihan iPhone Dibanding HP Android, Punya Gaya Khas yang Elegan Hingga Fitur Canggih*. Retrieved from liputan6.com: <https://www.liputan6.com/tekno/read/3907073/kelebihan-iphone-dibanding-hp-android-punya-gaya-khas-yang-elegan-hingga-fitur-canggih?page=4>
- Moreno, L. (2023, Desember 17). *Fundamentals of iconography in user interface design (UI)*. Retrieved from uxdesign.cc: <https://uxdesign.cc/fundamentals-of-iconography-in-user-interface-design-ui-ac5e51bee55c>
- Muslimat NU dan UNICEF Indonesia. (2020, oktober). *Buku Manajemen Kebersihan Menstruasi (MKM) dan pencegahan perkawinan anak*. Retrieved from unicef.org: <https://www.unicef.org/indonesia/id/laporan/buku-manajemen-kebersihan-menstruasi-mkm-dan-pencegahan-perkawinan-anak>
- My Skill. (2023, November 7). *Hierarchy and Composition*. Retrieved from medium.com: <https://medium.com/@myskill.id/hierarchy-and-composition-06029dc74a54>
- Namira, I. (2019, September 24). *Inilah 10 Keunggulan HP Android yang Tidak Dimiliki oleh iPhone*. Retrieved from IDN Times: <https://www.idntimes.com/tech/gadget/izza-namira-1/keunggulan-android-yang-tidak-ada-di-iphone?page=all>
- Patria, R. (2020, Juli 15). *6 Elemen Penting dalam Design User Interface (UI)*. Retrieved from DomaiNesia: <https://www.domainsesia.com/berita/design-user-interface-ui/>
- Patrick, M. F. (2022). *The UX Designer's Guide to Typography*. Retrieved from Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/article/the-ux-designer-s-guide-to-typography>
- Prayuni, E. D., & Ario Imandiri, M. A. (2018). THERAPY FOR IRREGULAR MENSTRUATION WITH ACUPUNCTURE AND HERBAL PEGAGAN (CENTELLA ASIATICA (L.)). *Journal of Vocational Health Studies*, 87.
- Rahardja, U., Tejosuwito, N. J., & Armansyah, F. S. (2017). Perancangan Aplikasi PEN+ Berbasis Mobile Untuk Memudahkan Kinerja Dosen Pada Perguruan Tinggi. *Technomedia Journal (TMJ)*, 51.
- Ramadhanti, S. R. (2024). PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI KATARSIS SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK REMAJA KOTA YOGKAKARTA - Dalam bentuk buku karya ilmiah. *Telkom University Open Library*.
- Salsa, F. S., & Melga, B. (2020). PERANCANGAN MEDIA INFORMASI UNTUK MEMBERIKAN PEMAHAMAN TENTANG GANGGUAN KECEMASAN PADA USIA PRODUKTIF. *e-Proceeding of Art & Design*, 2116.
- Setiawan, A. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Klien pada Paris (Parking Information System). *Jurnal Universitas Dinamika*.

- Taroreh, G. R. (2020). PERANCANGAN UI /UX APLIKASI MOBILE TENTANG PARENTING DAN MENGENAL KARAKTER ANAK UNTUK ORANG TUA DI INDONESIA. *e-Proceeding of Art & Design*, 8.
- Tinarbuko, S. (2007, November 29). *DeKaVe: Berkomunikasi Lewat Tanda (Visual)*. Retrieved from Desain Grafis Indonesia: [https://dgi.or.id/read/observation/dekave-berkomunikasi-lewat-tanda-visual.html#:~:text=Menurut%20Widagdo%20\(1993:31\)%20desain%20komunikasi%20visual%20dalam,modern%20adalah%20desain%20yang%20dihasilkan%20dari%20rasionalitas.](https://dgi.or.id/read/observation/dekave-berkomunikasi-lewat-tanda-visual.html#:~:text=Menurut%20Widagdo%20(1993:31)%20desain%20komunikasi%20visual%20dalam,modern%20adalah%20desain%20yang%20dihasilkan%20dari%20rasionalitas.)
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain Komunikasi Visual)*. Media Pressindo.
- Trisnio, K. (2016, Juli 29). *USER EXPERIENCE DESIGN PROCESS*. Retrieved from School of Information Systems Binus: <https://sis.binus.ac.id/2016/07/29/user-experience-design-process/>
- UI Color Palette 2024: Best Practices, Tips, and Tricks for Designers*. (2023, Oktober). Retrieved from Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/article/ui-color-palette#:~:text=Color%20theory%20in%20UI%20design%20guides%20designers%20to%20create%20visually,an%20aesthetically%20pleasing%20user%20experience.>
- Vaniukov, S. (2024, Februari 20). *Colors in UI Design: A Guide for Creating the Perfect UI*. Retrieved from usabilitygeek: <https://usabilitygeek.com/colors-in-ui-design-a-guide-for-creating-the-perfect-ui/>
- Voutama, A., & Novalia, E. (2021). Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas. *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 106.
- W, F. (2024, Maret 21). *Apa Itu UX Design? Pengertian & Perbedaan UI/UX Design*. Retrieved from hostinger: <https://www.hostinger.co.id/tutorial/ux-design-adalah>
- Wiwesa, N. R. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 20.
- Zainudin, A. (2021, November 25). *Teori Warna Dalam Desain*. Retrieved from Desain Komunikasi Visual S1 stekom: <https://desain-komunikasi-visual-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Teori-Warna-dalam-Desain/bf64e500ca8ff5f34f830084c9f7db87d7a7092b>