

DAFTAR PUSTAKA

- Mutiah, D. (2023, March 11). *Survei: 64 Persen Ibu Tak Edukasi soal Menstruasi pada Anak Perempuan Mereka*. Retrieved from Liputan6.com: <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5229872/survei-64-persen-ibu-tak-edukasi-soal-menstruasi-pada-anak-perempuan-mereka>
- Nurlaeli, H., Herman, M., & Indarto, H. (2021, May 18). Pengetahuan dan Psikologi Anak SD Kelas Atas saat Menghadapi Menstruasi Pertama Kali. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 10, 54-66.
- Sinaga, E., Saribanon, N., Sa'adah, S. N., Salamah, U., Murti, Y. A., Trisnamiati, A., & Lorita, S. (2017). *Manajemen Kesehatan Menstruasi*. Universitas Nasional, IWWASH, Global One.
- Ahdia, A. (2023, March 8). *67% Penduduk Indonesia Punya Handphone pada 2022, Ini Sebarannya*. Retrieved from Databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/03/08/67-penduduk-indonesia-punya-handphone-pada-2022-ini-sebarannya>
- Ocviyanti, D., Fidiansjah, Rofiqoh, H., Umniyati, H., Husna, L. N., Thahir, M., . . . Nihayah, Z. (2020). *Manajemen Kebersihan Menstruasi dan Pencegahan Perkawinan Anak* (Vol. I). (H. Umniyati, Ed.) Pimpinan Pusat Muslimat NU, UNICEF Indonesia.
- Poondej, C., & Lerdpornkulrat, T. (2016, December 15). The Development of Gamified Learning Activities to Increase Student Engagement in Learning. *Australian Educational Computing*, XXXI, 1-16.
- Himawan, H., & F., M. Y. (2020). *Interface User Experience*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta.
- Cespedes, R. (2021). *Conquering UI Design*. Ruben Cespedes.
- Dermawan, D. A., Gunawan, D. A., Buditjahjanto, I. A., Sidhimantra, I. G., & Fahmi, H. Z. (2023). *User Interface Desain*. (Andriyanto, Ed.) Penerbit Lakeisha.
- Sampath, H., Merrick, A., & Macvean, A. (2021, May 7). Accessibility of Command Line Interfaces. *CHI'21 Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-10.
- McKay, E. N. (2013). *UI is Communication*. Elsevier.
- Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). *Visual Usability*. Elsevier.
- E.L, A. K., Arfandy, H., & Zaman, B. (2021, September). Rancang Bangun Tampilan UI untuk Game Smartphone Healthy Laifu Menggunakan Prinsip Gestalt. *KHARISMA Tech*, XVI(2), 50-58.
- Li, Y., & Fu, K. (2022, November 19). Research on Minimalism in Interface Design Based on Gestalt Psychology. *Proceedings of the 2022 International Conference on Science Education and Art Appreciation (SEAA 2022)*, 825-837.
- Syifani, D., & Does, A. (2018). Aplikasi Rekam Medis di Puskesmas Kelurahan Gunung. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi*

- dan Komputer, IX, 22-31.
- Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2021). *Buku Ajar : Pemrograman Mobile Berbasis Android*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro.
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. (E. Risanto, Ed.) Penerbit ANDI.
- Raden, A. Z. (2016, October). Perancangan Custom Typefaces dan Penerapannya pada Halaman Web. *ASCNITECH - - National Conference of Applied Sciences, Engineering, Business and Information Technology*, 1.
- Budiarta, I. G., Witari, N. N., & Sutrisno, L. B. (2023). Penerapan Elemen Tipografi Pada Desain Logo Karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dalam Kuliah Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13, 60-69.
- Malewicz, M., & Malewicz, D. (2021). *Designing User Interfaces*.
- Maulana, K. E., & Riyanto, A. D. (2014). Pembuatan Animasi Interaktif Pembelajaran Gitar Tingkat Pemula (Interactive Animation Development of Guitar Learning for Beginner). *JUITA*, III(1), 35-41.
- Mardi. (2020). *Cara Mudah Membuat Animasi*. Zifatama Jawa.
- MBD, D. (2021). *Menjadi Illustrator*. (Y. F. Nihil, Ed.) Ilustrasee.
- Olfah, Y., SKM, T. S., SST, R. A., Utami, A., & Yusmadinda, O. S. (2023). *Kesehatan Reproduksi pada Remaja*. JURUSAN KEPERAWATAN POLITEKNIK KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN YOGYAKARTA.
- Dartiwen, & Aryanti, M. (2022). *Buku Ajar Asuhan Kebidanan pada Remaja dan Perimenopause*. Deepublish Publisher.
- Condro, W. (2023). *Celebrate Yourself, Period!* (I. Rahmawati, P. Aprillia, & T. Wulandari, Eds.) Sayaka Gagasan Imanika.
- Nand, K., Baghaei, N., Casey, J., Barmada, B., Mehdipour, F., & Liang, H.-N. (2019, July 18). Engaging Children with Educational Content via Gamification. *Smart Learning Environment*, 1-15.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 144-149.
- Efendi, D. (2022, Oktober 7). Urgensi Pendidikan Karakter Pasca Pandemi Covid 19. *Prosiding PD-PGMI Indonesia*, I, 391-404.
- Karman, J., Mulyono, H., & Martadinata, A. T. (2019). *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android*. Deepublish.
- A, A. (2015). *Pintar Mengoperasikan iPhone*. PT Elex Media Komputindo.
- Laurier. (2023). *Laurier Natural Clean*. Retrieved from menstruasi.com: <https://menstruasi.com/activity/laurier-natural-clean-donasi>
- Sabaruddin, E. E., Kubillawati, S., & Rohmawati, A. (2021, Juni 23). PERILAKU PERSONAL HYGIENE SAAT MENSTRUASI PADA SISWI SMP BANGSA MANDIRI 2 BOGOR. *Jurnal Kesehatan dan Kebidanan*, X(2), 33-42.
- Sellcell. (2019, Juli 15). *KIDS CELL PHONE USE SURVEY 2019 – TRUTH ABOUT KIDS & PHONES*. Retrieved from Sellcell.com:

- <https://www.sellcell.com/blog/kids-cell-phone-use-survey-2019/>
- Cao, J., Zieba, K., Stryjewski, K., & Ellis, M. (2015). *Color Theory in Web UI Design*. UXPin inc.
- Cao, J., Gremillion, B., Zieba, K., & Ellis, M. (2015). *UX Design Process Best Practices: Documentation for Driving Design Forward*. UXPin inc.
- Cao, J., Zieba, K., Stryjewski, K., & Ellis, M. (2015). *Web UI Design for the Human Eye*. UXPin inc.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021, Februari). penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149-154.
- Staiano, F. (2022). *Designing and Prototyping Interfaces with Figma*. Packt Publishing.
- Sudaryo, Y., Sofiati, N. A., Yosep, M. A., & Nurdiansyah, B. (2020). *Digital Marketing dan Fintech di Indonesia*.
- Putri, N. R., Sumartini, E., Yuliyani, Mustary, M., Wardhani, Y., Megasari, A. L., . . . Argaheni, N. B. (2022). *Kesehatan Reproduksi Remaja*. (Oktavianis, Ed.) PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Statcounter. (2023). *Mobile Operating System Market Share in Indonesia - August 2023*. Retrieved from [gs.statcounter.com](https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia): <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>
- Krleva, R. S. (2017). Designing an Interface For a Mobile ApplicationBased on Children's Opinion. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 11(53-70).