

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Marfuah. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pendukung Pemulihan Kesehatan Mental Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 14(1), 2644–2657. <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index><https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi>
- Adrian, K. (2021, February 23). *Memahami Katarsis, Pelepasan Emosi yang Baik untuk Kesehatan Mental*. Alodokter. <https://www.alodokter.com/memahami-katarsis-pelepasan-emosi-yang-baik-untuk-kesehatan-mental>
- Afani, A. (2023, October 10). *Peringati Hari Kesehatan Mental Sedunia, Begini Cara Mengatur Pernapasan agar Tenang*. Hai Bunda. <https://www.haibunda.com/moms-life/20231010102723-76-318141/peringati-hari-kesehatan-mental-sedunia-begini-cara-mengatur-pernapasan-agar-tenang>
- Ahmad, N. A. N., & Hussaini, M. (2021). A Usability Testing of a Higher Education Mobile Application Among Postgraduate and Undergraduate Students. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(9), 88–102.
- Ashari, J. A., & Suranto, B. (2025). Rancang Ulang UI/UX “Polri Super App” dengan Metode Design Sprint. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi (JIMIK)*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.35870/jimik.v6i1.1183>
- Cahyaningtiyas, A. P. (2022). *Analisis dan Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Coklat Bodag Madiun Menggunakan Metode Lean UX Untuk Meningkatkan Branding Perusahaan*. Universitas Dinamika.
- Cherry, K. (2023). *What Does the Color Green Mean?* Verywellmind. <https://www.verywellmind.com/color-psychology-green-2795817#:~:text=A%20Word%20From%20Verywell,shape%20our%20reactions%20to%20color>
- Cimpan, A. (2022, May 22). *The ultimate guide to User Flow Diagram*. Medium. <https://bootcamp.uxdesign.cc/the-ultimate-guide-to-user-flow-diagram-b108d7de10d>
- Damayanti, A., Wijoyo, S. H., & Rusydi, A. N. (2020). Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Library Perpustakaan Kota Malang menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(9), 3185–3192.
- Fadli, R. (2020, July 3). *Hati-Hati, Ini Dampak Pelecehan Seksual pada Psikis dan Fisik*. Halodoc. <https://www.halodoc.com/artikel/hati-hati-ini-dampak-kekerasan-seksual-pada-psikis-dan-fisik-korban>

- Fadliellah, M., Junadhi, Erlinda, S., & Herwin. (2025). Implementasi Metode User Centered Design Pada Aplikasi Donasi Pakaian Bekas Berbasis Web. *Jurnal SANTI - Sistem Informasi Dan Teknik Informasi*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.58794/santi.v5i1.929>
- Felix Yehdeya Gonchenkov Sekhanya Dharmaputra, E., Hetty Primasari, C., Adi Purnomo Sidhi, T., Priadi Wibisono, Y., Budiyo Setyohadi, D., & Cininta, M. (2023). Analisis User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Sudut Elevasi Pemukul Gamelan Metaverse Virtual Reality Menggunakan User Centered Design (UCD). *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 7(1), 137. <https://doi.org/10.26798/jiko.v7i1.757>
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2013). *Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience* (1st ed.). O'Reilly Me.
- Guntoro. (2023, January 30). *Apa itu Aplikasi Mobile ? Inilah Ulasan Lengkapnya !* Badoy Studio.
- Haak, M. van den, Jong, M. De, & Schellens, P. J. (2003). Retrospective vs. concurrent think-aloud protocols: Testing the usability of an online library catalogue. *Behaviour and Information Technology*, 22(5), 339–351. <https://doi.org/10.1080/0044929031000>
- Kalila, E. H. (2021, July 27). *Atasi Stress mu Menggunakan Teknik Grounding* 54321. Online Scholarship Competition. <https://osc.medcom.id/community/atasi-stress-mu-menggunakan-teknik-grounding-54321-2125>
- kemenpppa. (2020, January 27). *Pembentukan UPTD PPA Merupakan Urusan Wajib Pemerintah Daerah*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak. <https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/29/2562/pembentukan-uptd-ppa-merupakan-urusan-wajib>
- kemenpppa. (2023). *SIMFONI PPA (Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak)*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. <https://kekerasan.kemenpppa.go.id/ringkasan>
- Komnas Perempuan. (2012). *15 Bentuk Kekerasan Seksual*.
- Langit, A. (2021, April 24). *Kekerasan Seksual Tak Pandang Gender, Pria Remaja di Probolinggo Jadi Korban Pemerkosaan*. Parapuan.Co. <https://www.parapuan.co/read/532664858/kekerasan-seksual-tak-pandang-gender-pria-remaja-di-probolinggo-jadi-korban-pemerkosaan?page=2>
- Listikowati, A. D., Aknuranda, I., & Perdanakusuma, A. R. (2019). Evaluasi Usability Situs Web Sistem Informasi Perencanaan Pembangunan Daerah (SIPPD) v3.0 menggunakan Metode Usability Testing (Studi Kasus :

- Bappelitbangda Kota Batu). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4777–4786.
- Makarim, F. R. (2020, March 12). Bentuk Pelecehan Seksual Yang Perlu Diketahui. *Halodoc*. <https://www.halodoc.com/artikel/bentuk-pelecehan-seksual-yang-perlu-diketahui>
- McCloskey, M. (2014, January 12). *Turn User Goals into Task Scenarios for Usability Testing*. NNG Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/task-scenarios-usability-testing/>
- Menteri Bintang Dan Lembaga Masyarakat Rapatkan Barisan Cegah Kasus Kekerasan Terhadap Perempuan Dan Anak. (2021, June 8). *Kemenpppa*. <https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/29/3224/menteri-bintang-dan-lembaga-masyarakat-rapatkan-barisan-cegah-kasus-kekerasan-terhadap-perempuan-dan-anak>
- Muharyani, P. W., & Sijabat, A. K. (2015). Pengaruh Terapi Warna Hijau Terhadap Tingkat Kecemasan Ibu Primigravida Trisemester III. *Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan*, 2(1), 105–114.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *JURNAL DIGIT*, 10(2), 208–219.
- Nestor, J. (2020, December 23). *Two simple breathing exercises that will help your health and wellbeing*. Stuff. <https://www.stuff.co.nz/life-style/well-good/teach-me/300191816/two-simple-breathing-exercises-that-will-help-your-health-and-wellbeing>
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Academic Press.
- Nielsen, J. (2012, January 15). *Thinking Aloud: The #1 Usability Tool*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/thinking-aloud-the-1-usability-tool/>
- Nurfitriyani, S. J. (2020, June 10). *Faktor Yang Mempengaruhi User Experience*. School Of Information Systems Binus. <https://sis.binus.ac.id/2020/06/10/faktor-yang-mempengaruhi-user-experience/>
- Nursyifa, Mayasari, R., & Irawan, A. S. Y. (2021). Penerapan Metode Lean Ux Pada Perancangan Ui/Ux Aplikasi Digilib Unsika Versi Windows. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 4(2), 392–405.
- Orana. (2022, August 18). *The best fonts for UI design*. Flaticon. <https://www.flaticon.com/blog/fonts-for-ui-design/>
- Parianthana, P. E., Indrawan, G., & Gunadi, I. G. A. (2022). PERBANDINGAN EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI SMART BINA TARUNA

WIRATAMA MENGGUNAKAN HEURISTIC EVALUATION DAN CONCURRENT THINK ALOUD. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 8(2), 193–207.

Pawestri, H. S. (2023, May 9). *Sering Cemas dan Panik? Atasi dengan Teknik Grounding*. Hello Sehat. <https://hellosehat.com/mental/gangguan-kecemasan/teknik-grounding/>

Pratama, M. A. P. (2022a). *Perancangan User Interface (Ui)/User Experience (Ux) E-Commerce Menggunakan Metode Lean Ux Dan User Experience Questionnaire (Ueq) Pada Ijoe Biru Clothing Untuk Meningkatkan Experience Pemesanan Custom Produk Dan Pembelian Produk*. Universitas Dinamika.

Pratama, M. A. P. (2022b). *Perancangan User Interface (UI)/User Experience (UX) E-Commerce Menggunakan Metode Lean UX dan User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Ijoe Biru Clothing Untuk Meningkatkan Experience Pemesanan Custom Produk dan Pembelian Produk*. Universitas Dinamika.

Putra, A. A. A. W., Mahayani, N. K. D., & Tilman, B. N. D. R. M. (2025). Rancang Bangun UI/UX dengan Metode Design Thinking pada Aplikasi Laundry Quick and Clean Berbasis Mobile. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi (JIMIK)*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.35870/jimik.v6i1.1145>

Rahmadani, M. A. A., Samsudin, & Harahap, A. M. (2025). APLIKASI ONLINE THERAPHY DENGAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN BERBASIS MOBILE. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUNSIBI)*, 6(1), 86–98. <https://doi.org/10.55122/junsibi.v6i1.1581>

Rahmalia, N. (2021, August 17). *Lean UX, Konsep yang Mampu Tingkatkan Efektivitas Proses Desain*. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/lean-ux-adalah/#.Y9-ih3ZBxEZ>

Ramandhany, D. R. (2023, January 5). *Mengenali Jenis Pelecehan Seksual, Bukan Cuma Rayuan*. Hellosehat. <https://hellosehat.com/sehat/informasi-kesehatan/berbagai-jenis-pelecehan-seksual/>

Riskita, A. (2022). *Tipe-Tipe User Interface Beserta Penjelasannya, Apa Saja?* Sirclo Store. <https://store.sirclo.com/blog/tipe-tipe-user-interface/>

Rizal, M. F., Widodo, A. P., Adi, K., Riyanto, D. E. R., & Nurhayati, O. D. (2020). Usability testing mozita application based on use questionnaire model. *Journal of Physics: Conference Series*, 1524(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1524/1/012104>

Rozaq, B. K. (2022, November). *UX Development #4 : Memahami Lean UX*. Zeka Digital. <https://zekadigital.com/memahami-lean-ux/>

- RUU TPKS Disahkan Setelah Berbagai Penolakan Selama Enam Tahun, Apa Saja Poin Pentingnya? (2022, April 12). *BBC News*. <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-61077691>
- Sayadi, D. P., Khatami, M. I., & Kasasra, A. (2020). Women Protecting System (WPS): Aplikasi Digital Start Up Pelindung Dari Kekerasan dan Kejahatan Seksual Terhadap Perempuan. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran (PENA)*, 7(1), 12–22.
- Setiawan, R. (2021a, August 11). *Apa Itu Prototype? Kenapa Itu Penting?* Dicoding. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-prototype-kenapa-itu-penting/>
- Setiawan, R. (2021b, August 11). *Apa Itu Prototype? Kenapa Itu Penting?* Dicoding. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-prototype-kenapa-itu-penting/>
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2005). *Designing The User Interface : Strategies for Effective Human-Computer Interaction* (4th ed.). Pearson Education. <http://www.aw-bc.com/dtui.clicking>
- Sicca, S. P. (2018, May 18). *KemenPPPA: Usia Ideal Anak Akses Gadget Adalah 13 Tahun*. Tirto.Id. <https://tirto.id/kemenpppa-usia-ideal-anak-akses-gadget-adalah-13-tahun-cKJV>
- Situmorang, T. K., Az-Zahra, H. M., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi Usability Pada Aplikasi m-KantorPos dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4349–4356.
- Sudjud, N., & Akbar, M. A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pelaporan Anti Kekerasan Seksual (AKAS). *INFORMASI (Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi)*, 14(2), 162–169.
- Sulitiya, M., Mu'afi, Z., Natasia, S. R., Herlina, & Yusuf, M. (2021). Penerapan Metode Think Aloud untuk Evaluasi Usability pada Website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota MNO. *Jurnal Telematika*, 16(1), 25–32.
- Swarnadwitya, A. (2020, March 17). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. School Of Information Systems Binus. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- Syafira, I., Hidayat, S., & Desintha, S. (2022). Perancangan Visual Interface Aplikasi Her Guard Sebagai Media Petolongan Kepada Perempuan Terhadap Kekerasan Seksual Secara Fisik di Ruang Publik. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(5), 3785–3805.
- Syaifulloh, M., & Luthfiana, H. (2022, December 14). *Mengenal Perbedaan Pelecehan Seksual dan Kekerasan Seksual*. Tempo.Co.

<https://nasional.tempo.co/read/1668154/mengenal-perbedaan-pelecehan-seksual-dan-kekerasan-seksual>

Teddyana, A., Fauzi, M., Enda, D., Ratnawati, F., & Syam, E. (2022). Perancangan Aplikasi Tanggap Api Berbasis Android Menggunakan Metode Design Sprint. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 9(2), 215–224. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202294022>

Umam. (n.d.). *Prototype Adalah: Pengertian, Manfaat, Tujuan, dan Contohnya*. Gramedia.

Wayuningrum, T. (2021). *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak* (1st ed.). Deepublish Publisher.

Xenyx. (2021, August 16). *Lean UX vs Agile UX*. Medium.

