

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Komnas Perempuan, *CATAHU 2023: Catatan Tahunan Kekerasan terhadap Perempuan Tahun 2022*. Jakarta: Komnas Perempuan, 2023.
- [2] N. I. Putri, "Efektivitas Media Animasi PowerPoint terhadap Peningkatan Keterampilan Melindungi Diri dari Kekerasan Seksual pada Remaja dengan Hambatan Kecerdasan Ringan (Studi Eksperimen di SMPLB BC YPLAB Cibaduyut)," Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2023. [Daring]. Tersedia pada: <http://repository.upi.edu/94033/>
- [3] A. Mustofa, A. Anganita, D. Kurnia Amalia, A. Ambarwati, A. Ariyanti, dan E. Putri, P. W. Febby, F. Fita, L. Amin, *Sastra dan Anak di Era Masyarakat 5.0: Memperkuat Karakter Nasional Berwawasan Global*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2022.
- [4] A. Maritsa, "Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, vol. 18, no. 2, hlm. 91–100, 2021, doi: <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah>
- [5] T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat*, vol. 03, no. 01, hlm. 171–187, 2018, doi: <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- [6] John Harison, "Implementasi Otomatisasi Pengambilan Wajah Untuk Face Recognition Dengan Menggunakan Kedipan Mata Berbasis Android", Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, 2020.
- [7] M. R. Fadli, "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif". *Humanika*, vol. 21, No. 1, hlm. 33-54, 2021, doi: <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>
- [8] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2017.
- [9] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipata, 2010.
- [10] Maulana, R, "Implementasi Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Berbasis Web dengan Pendekatan Metode Waterfall", vol. 01, no.01, hlm. 247-251, 2023.

- [11] E. B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Edisi ke-5)*. Jakarta: Erlangga, 2017.
- [12] E. Switri, *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Pasuruan: Qiara Media.
- [13] World Health Organization, "Violence against women," World Health Organization, Geneva, Switzerland. [Daring]. Tersedia: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/violence-against-women> [Diakses Apr. 12, 2024].
- [14] M. A. T. Paskalia, "Dampak Kekerasan Seksual pada Penyandang Disabilitas," Skripsi, Sekolah Sarjana, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 2019.
- [15] M. Megawati, G. Vernanda, dan Rusnaili, "Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Tunagrahita Melalui Permainan Memancing di SLB Insan Prima Bestari". *SNEED*, vol. 1, no. 1, hlm. 041-048, 2021.
- [16] Y. Lin, Y. Lan, dan S. Wang, "A Method For Evaluating The Learning Concentration In Head-Mounted Virtual Reality Interaction". *Springer*, vol. 27, no. 1, hlm. 863-885, 2022, doi: <https://doi.org/10.1007/s10055-022-00689-5>
- [17] Griffey, J. (n.d.). *Introduction to Interactive Digital Media*.
- [18] A. Thomas, F. Molter, I. Krajbich, H. R. Heekeren, dan P. N. C. Mohr, "Gaze Bias Differences Capture Individual Choice Behavior". *Nat Hum Behav*, vol. 3, no. 6, hlm. 625-635, 2019, doi: <https://doi.org/10.1101/228825>
- [19] B. T. Mahardika, "Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android pada SMK PGRI Rawalumbu". *Jurnal Informasi dan Komputer*, vol. 10, no. 2, hlm. 30-39, 2020.
- [20] A. Basit, E. Purwanto, A. Kristian, D. I. Pratiwi, Krismira, I. Mardiana, dan G. W. Saputri, "Teknologi Komunikasi Smartphone pada Interaksi Sosial", *Lontar*, vol. 10, no. 1, hlm. 1-10, 2022. doi: <https://doi.org/10.30656/lontar.v10i1.3254>
- [21] S. T. Faulina, N. Lestari, dan A. Anggraini, "Penerapan Metode Waterfall pada Aplikasi Pemesanan Soundsystem dan Organ Tunggal". *JIK*, vol. 12, no. 2, hlm. 1-9, 2021.
- [22] A. Adil, M. Tajuddin, dan A. S. Anas, *Perancangan dan Pengembangan Perangkat Lunak*. Malang: MNC Publishing.

- [23] E. Maiyana, "Pemanfaatan Android dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa", *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 4, no. 1, hlm. 54-67, 2018. Doi: <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- [24] D. Iskandar, *Pengembangan Aplikasi Mobile Menggunakan Platform Android*. Yogyakarta: Deepublish Digital, 2023.
- [25] L. H. Hasibuan, dan K. Maruf, "Mobile Aplikasi Berbasis Android untuk Sistem Usulan Publik Operasional dan Pemilihan Kota Palangka Raya", *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 14, no. 1, hlm. 64-70, 2020.
- [26] Y. Supardi, *Semua Bisa Menjadi Programmer Android Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2023.
- [27] A. Kadir, *Logika Pemrograman Java*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2023.
- [28] E. Evelyn, R. Adipranata, dan K. Gunadi, "Sistem Presensi Mahasiswa Menggunakan Face Recognition dengan Metode Facenet pada Android", *Infra*, vol. 10, no. 2, 2022.
- [29] R. B. D. Putra, E. S. Budi, dan A. R. Kadafi, "Perbandingan Antara SQLite, Room, dan RBDLiTe Dalam Pembuatan Basis Data pada Aplikasi Android". *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 7, no. 3, hlm. 376-381, 2020, doi: <http://dx.doi.org/10.30865/jurikom.v7i3.2161>
- [30] B. Unhelkar, *Software Engineering with UML*. Boca Raton: CRC Press, 2018.
- [31] Diseminasi, P., & Genap, F. (2021). *Deteksi Pergerakan Pupil Mata Menggunakan Gaze Tracking Untuk Identifikasi Indikasi Kebohongan*.