

## DAFTAR PUSTAKA

- Arini, D. P. (2020). *Multitasking Sebagai Gaya Hidup, Apakah Dapat Meningkatkan Kinerja: Sebuah Kajian Literatur*. *Jurnal Psikologi MANDALA*, 4(1), 35-42.
- Aubrey. (2022). *The top 10 productivity tips for students in 2022*. *capital-placement.com*. Diakses pada 16 April 2023. <https://capital-placement.com/blog/the-top-10-productivity-tips-for-students-in-2022/>
- Bella, M. M. & Ratna, L. W. (2018). Perilaku malas belajar mahasiswa di lingkungan kampus Universitas Trunojoyo Madura. *Competence: Journal of Management Studies*, 12(2). <https://doi.org/10.21107/kompetensi.v12i2.4963>
- Browne, C. (2021). *The Perfect Introductory UX Design Course for Beginners: UX Fundamentals*. *careerfoundry.com*. Diakses pada 24 Mei 2023. <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/get-your-first-taste-of-ux-design-with-ux-fundamentals/#what-is-ux>
- Burke, B. (2014). *Gamify: how gamification motivates people to do extraordinary things*. Massachusetts: Bibliomotion, Inc.
- Cahyani, D. N., & Djumali, M. P. (2015). *Profesionalisme Guru Ditinjau Dari Motivasi Kerja Dan Pengalaman Mengajar Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri Kecamatan Mojolaban Tahun 2014/2015*. *Doctoral dissertation*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fajhriani, N. D. (2020). *Academic Procrastination of Students*. *Abjadia: International Journal of Education*, 5(2): 132-141. <https://doi.org/10.18860/abj.v5i2.9458>

- Hartatik, I. P. (2014). *Buku praktis mengembangkan SDM*. Yogyakarta: Laksana.
- Hendrix, E. (2019). *How Your Surroundings Affect the Way You Study*. *ucas.com*. Diakses pada 26 April 2023. <https://www.ucas.com/connect/blogs/how-your-surroundings-affect-way-you-study>
- Korkki, P. (2022). *How to Make the Most of Your Workday*. *nytimes.com*. Diakses pada 19 April 2023. <https://www.nytimes.com/guides/business/how-to-improve-your-productivity-at-work>
- Kusuma, W. A., Ghufron, K. M., & Fauzan. (2020). PENGGUNAAN USER PERSONA UNTUK EVALUASI DAN MENINGKATKAN EKSPEKTASI PENGGUNA DALAM KEBUTUHAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 3(2):90-99. <https://doi.org/10.31598>
- Lastiri, L. (2022). *What Is Productivity for Students? (9 Ways to Increase It)*. *irisreading.com*. Diakses pada 18 April 2023. <https://irisreading.com/what-is-productivity-for-students-9-ways-to-increase-it/>
- Lasquite, M. (2021). *5 Types of Fonts & How to Use Them In Graphic Design* [2022]. *visme.co*. Diakses pada 16 April 2023. <https://visme.co/blog/types-of-fonts/>
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). *Design Thinking* David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 1-11.
- Lesmana, G. (2013). *Perancangan Media kampanye Sosial free ears to hears*. (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara).

- Maffett, S. *Time Management*. *ptc.edu*. Diakses pada 16 April 2023.  
<https://www.ptc.edu/college-resources/academic-resources/college-skills/time-management#:~:text=As%20a%20college%20student%2C%20your,up%20dropping%20out%20of%20college>
- Mangaras, Y. F., & Hidayatulah, H. (2020). *Interface USER EXPERIENCE*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.
- Manishjm. (2023). *Productivity and Time Management for Students: Strategies and Tools*. *seemodelquestion.com*. Diakses pada 19 April 2023.  
<https://seemodelquestion.com/strategies-for-productivity-time-management-students/#:~:text=Strategies%20For%20Improving%20Productivity%20And%20Time%20Management%201,Technology%20distractions%20...%206%206.%20Lack%20of%20motivation>
- Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., & Smith, A. (2014). *Value Proposition Design*. John Wiley & Sons, Inc., New Jersey.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2019). *Interaction Design: beyond Human-Computer Interaction, 5th Edition*. United States: J. Wiley & Sons.
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach, Eighth Edition*. New York: McGraw-Hill Education.
- Razi, A., Mutiaz, I., & 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(2), 219-237.  
<https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>

Reliable Plant. *College students struggle with organizational skills*. *reliableplant.com*. Diakses pada 16 April 2023. <https://www.reliableplant.com/Read/3429/college-students-struggle-with-organizational-skills>

Rosyada, N. I., & Islam, M. A. (2022). INSPIRASI DISNEY ART STYLE PADA MASKOT SEBAGAI BRANDING TAMAN BACA WEPOSE SURABAYA. *BARIK*, 3(3), 160-173.

Ruyattman, M., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara *Digital*. *Jurnal DKV adiwarna*, 1(2), 12.

Safithri, M. N. (2022). Produktivitas Adalah: Pengertian dan Cara Menghitungnya. *majoo.id*. Diakses pada 26 April 2023. <https://majoo.id/solusi/detail/produktivitas-adalah>

Shannon, J. (2017). *A Teen's Guide to Getting Stuff Done: Discover Your Procrastination Type, Stop Putting Things Off, and Reach Your Goals (The Instant Help Solutions Series)*. California: New Harbinger Publications.

Shevade, S. (2021). *Gamification in Digital Health: Are we there yet?*. *santosh-shevade.medium.com*. Diakses pada 16 April 2023. <https://santosh-shevade.medium.com/gamification-in-digital-health-are-we-there-yet-95c18328eb3c>

Späth, P. (2018). *Pro Android with Kotlin, Developing Modern Mobile Apps*. Leipzig: Apress.

Soetrisno, E. (2016). *Manajemen sumber daya manusia*. Jakarta: Kencana.

Soewardikoen, D.W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual—Edisi Revisi*. Yogyakarta: PT Kanisius.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukesi, S. (2012). *Modul Konsep dan Peningkatan Produktivitas Untuk Siswa SMU/SMK*. Surabaya: Unit Pelaksana Teknis Pengembangan Produktivitas Tenaga Kerja.
- Supriyanto, T. B. (2012). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Produktivitas (Studi Pada Karyawan Bagian Produksi PT Nusantara Building Industries). *Jurnal Kajian Akuntansi dan Bisnis*, 1(1).
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan—Edisi Pertama*. Yogyakarta: UNY Press.
- Swasty, W. (2020). *Branding: Memahami Dan Merancang Strategi Merek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). *Does color matter on web user interface design?. CommIT (Communication and Information Technology) Journal*, 11(1), 17-24.
- Wardiyanto, A., Prabawa, B., & Komariah, S. H. (2019). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MOBILE* DONOR DARAH UNTUK PMI KABUPATEN BANDUNG. *eProceedings of Art & Design*, 6(2).
- Wahono, A. P. H. (2017). *TA: Analisis Penggunaan Website Citihub Hotel dengan Menggunakan Usability Testing*. (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- Wood, D. (2014). *Basics Interactive Design: Interface Design: An introduction to visual communication in UI design*. London: Bloomsbury Publishing.

World Population Review. (2023). *Education Rankings by Country* 2023. *worldpopulationreview.com*. Diakses pada 13 April 2023. <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/education-rankings-by-country>