

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, P. and Noviyanti, R. (2019) 'Visual Analysis Of Children Books Illustration As a Psychiatric Therapy', 6th Bandung Creative Movement 2019, 2019, pp. 356–360.
- Aldiansyah, M., & Fitryona, N. (2024). The Novel " Anak Rantau" by A. Fuadi as an Idea for Creating Illustrations. *V-art: Journal of Fine Art*, 3(1), 45-63.
- Angelica, M., Hidayat, D., & Adriyanto, A. R. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX MOBILE APPS SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN MORAL BAGI ANAK-ANAK. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(02), 177-186.
- Anggraini, L. S. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Aprilia, P. (2020, May 3). Perbedaan UI dan UX Beserta Contohnya (Lengkap!). Diakses April 24, 2024, dari Niagahoster Blog website: <https://www.niagahoster.co.id/blog/perbedaan-ui-dan-ux/>
- Astutik, M., & Rusimamto, P. W. (2016). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbantuan software Lectora Inspire untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran teknik listrik di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 107-114.
- Blumenthal, David, Elizabeth J. Fowler, Melinda Abrams, and Sara R. Collins. 2020. "Covid-19—Implications for the Health Care System." *New England Journal of Medicine* 383(15):1483–88.
- Dewi, S. K., Haryanto, E. K., & De Yong, S. (2018, October). Identifikasi Penerapan Design Thinking Dalam Pembelajaran Perancangan Desain Interior Kantor. In *Seminar Nasional Seni Dan Desain 2018* (pp. 33-38). State University of Surabaya
- Ekasari, D. P., & Hastuti, D. (2022). Rasionalitas Peresepan Antibiotika Pada Pasien di Klinik Telkomedika Health Center Yogyakarta. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 3(1), 217-225.
- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. Unj Press.

- Hermawan, A. & Pravitasari, R.J (2013). Business Model Canvas (Kanvas Model Bisnis). Akselerasi.id.
- Jones, Nancy L., Stephen E. Gilman, Tina L. Cheng, Stacy S. Drury, Carl V Hill, and Arline T. Geronimus. (2019) "Life Course Approaches to the Causes of Health Disparities." *American Journal of Public Health* 109(S1):S48–55.
- Media, K. C. (2020, October 12). Dokter Muda Akui Teknologi Digital Memudahkan Layanan Kesehatan Halaman all. Diakses April 24, 2024, dari KOMPAS.com website: <https://www.kompas.com/sains/read/2020/10/12/211434823/dokter-muda-akui-teknologi-digital-memudahkan-layanan-kesehatan?page=all>
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86-91.
- Putra, G. M. S., Wahab, T., & Apsari, D. (2020). Perancangan Aplikasi Media Informasi Pengenalan Profesi Arsitek Kepada Masyarakat. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R. and Setiawan, P. (2018) 'Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer', *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), p. 219. doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- Saffer (2010). *Designing for Interaction Second Edition: Creating Innovative Applications and Devices*. New Riders.
- Salsabila, Z., Siswanto, R. A., & Suprayogi, B. M. (2023). PERANCANGAN APLIKASI FEMCARE SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN REPRODUKSI PADA REMAJA PEREMPUAN. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Sarwono, S. (2017). *Sosiologi Kesehatan* (Siti (ed.); Cetakan Ke). Yogyakarta: Gajah Mada University Press Anggota IKAPI.
- Siregar, M., & Permana, I. (2016). Rancang bangun aplikasi berbasis mobile untuk navigasi ke alamat pelanggan TV berbayar (studi kasus: Indovision cabang

- Pekanbaru). *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 2(1), 82-94.
- Siwi, R. K, Wahab, T, Eridani, F. (2022). PERANCANGAN APLIKASI DONOR DARAH BERBASIS MOBILE DI KOTA BANDUNG. *eProceedings of Art & Design*.
- Sriwitari, Ni Nyoman dan I Gusti Nyoman Widnyana. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Swasty & Adriyanto (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design? *CommIT (Communication & Information Technology) Journal* 11(1), 17–24, 2017.
- Swasty, W. and Adriyanto, A. R. (2017) ‘CommIT Journal.’, *CommIT (Communication and Information Technology) Journal*, 11(1), pp. 17–24. Available at: <http://202.58.181.170/index.php/commit/article/view/2088/3149>.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain Komunikasi Visual)*. Media Pressindo.
- Vallendito, B. (2020) ‘Pemodelan User Interface Dan User Experience Menggunakan Design Thinking’, *Barly Vallendito*, p. 30.
- Wong, wucius, (1995), *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*, Bandung : ITB
- Yang, C. K. (2019). Fokus Kesehatan. Diakses April 24, 2024, dari fokus.ultimagz.com website: <https://fokus.ultimagz.com/articles/kesehatan-mahasiswa/#opini-mereka-1>
- Zheng, Si-qian, Li Yang, Peng-xiang Zhou, Hui-bo Li, Fang Liu, and Rong-sheng Zhao. (2021) “Recommendations and Guidance for Providing Pharmaceutical Care Services during COVID-19 Pandemic: A China Perspective.” *Research in Social and Administrative Pharmacy* 17(1):1819–24.