

DAFTAR PUSTAKA

- detikNews. (2023, Agustus 06). *Mahasiswa UI Dibunuh Senior: Kronologi, Motif Pelaku, Sosok Korban*. Diambil kembali dari news.detik.com: <https://news.detik.com/berita/d-6861375/mahasiswa-ui-dibunuh-senior-kronologi-motif-pelaku-sosok-korban>
- Fatimah, F. (2020). *TEKNIK ANALISIS SWOT Pedoman Menyusun Strategi yang Efektif & Efisien serta Cara Mengelola Kekuatan & Ancaman*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Fitriani. (2021). ANALISA PEMANFAATAN APLIKASI KEUANGAN ONLINE SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGELOLA ATAU MEMANAJEMEN KEUANGAN. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research.*, 460.
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia.
- Husnunnisa. (2024, Maret 1). *Apa Itu Design Thinking? Ini Penerapan dan Manfaatnya Bagi Perusahaan*. Diambil kembali dari www.ruangkerja.id: <https://www.ruangkerja.id/blog/design-thinking>
- kompas.com. (2023, Oktober 13). *Polisi Duga Masalah Pinjol Jadi Pemicu Mahasiswi Udinus Semarang Bunuh Diri*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://regional.kompas.com/read/2023/10/13/131134278/polisi-duga-masalah-pinjol-jadi-pemicu-mahasiswi-udinus-semarang-bunuh-diri>
- Mayer. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Meilinaeka. (2023, Oktober 2023). *Perbedaan User Interface dan User Experience Apa Saja?* Diambil kembali dari <https://it.telkomuniversity.ac.id/>: <https://it.telkomuniversity.ac.id/perbedaan-user-interface-dan-user-experience-apa-saja/>
- MySkill. (2023, juli 24). *Components in UI Design*. Diambil kembali dari medium.com: <https://medium.com/@myskill.id/components-in-ui-design-598e40cbca3b>
- Nurlaila. (2020). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MAHASISWA DALAM MENGELOLA KEUANGAN. 141.
- Osterwalder, A. (2010). *Business Model Generation*. New Jerse: John Wiley & Sons, Inc.
- Purba. (2021). Analisis Perencanaan dan Penggunaan Keuangan. *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, 431.

- Razi, A. A. (2018). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*.
- Rubin, J. (2008). *Handbook of Usability Testing*. Indianapolis: Wiley Publishing.
- Schlatter, T. (2013). *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Seufert, E. B. (2014). *Freemium Economics Leveraging Analytics and User Segmentation to Drive Revenue*. Waltham: Elsevier.
- Soewardikoen. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Solichuddin. (2021). Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode .
- Sugiharti. (2019). PENGARUH LITERASI KEUANGAN TERHADAP . *ACCOUNTHINK : Journal of Accounting and Finance*, 816.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan r&d*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Suparta. (2010, April 27). *Prinsip Seni Rupa*. Diambil kembali dari isi-dps.ac.id: <https://isi-dps.ac.id/prinsip-seni-rupa/>
- The 7 Factors that Influence User Experience*. (2024, Februari 6). Diambil kembali dari Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/article/the-7-factors-that-influence-user-experience>
- Warren, E. (2005). *All Your Worth: The Ultimate Lifetime Money Plan*. New York: Free Press.
- What is User Experience (UX) Design?* (2014, June 1). Diambil kembali dari Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design>
- Edrawmind.com. *Sitemap Template*. Diakses pada 13 Agustus 2024. <https://www.edrawmind.com/templates/sitemap-template.html>
- Rozella, L. *4 real user flow examples that elevate the user journey*. Diakses pada 14 Agustus 2024 <https://www.edrawmind.com/templates/sitemap-template.html>
- Ristianaditya. Penerapan *Design Thinking* dalam Perancangan Ide Bisnis Aplikasi. Diakses pada 14 Agustus 2024 <https://medium.com/@ristianaditya35/penerapan-design-thinking-dalam-perancangan-ide-bisnis-aplikasi-2d0eec2e541e>
- Mockframe. *Guide to Understand Interactive Mobile App Prototyping*. Diakses pada 14 Agustus 2024 <https://mockframe.com/mobile-app-prototyping>
- Haraki. *Online Learn Mobile App | Custom 3D Illustration*. Diakses pada 11 Maret 2024

<https://dribbble.com/shots/18525438-Online-Learn-Mobile-App-Custom-3D-Illustration>

Amy, C. *Modura App - Color Palette* . Diakses pada 11 Maret 2024

<https://dribbble.com/shots/17828821-Modura-App-Color-Palette>

Voisin, T. *Typography System*. Diakses pada 11 Maret 2024

<https://dribbble.com/shots/15840995-Typography-System>

Alfinas, Z. *Healthy App*. Diakses pada 11 Maret 2024

<https://dribbble.com/shots/18334965-Healthy-App>

Interaction Design Foundation. The 7 Factors that Influence User Experience Diakses pada

11 Agustus 2024 [The 7 Factors that Influence User Experience | IxDF \(interaction-design.org\)](https://www.interaction-design.org/the-7-factors-that-influence-user-experience)

Streamline, *Flex Duo Icon Set from Streamline (2,200+ Icons)*. Diakses pada 20 Juni 2024

<https://id.pinterest.com/pin/1131107262641504348/>

Esmradi, A. *Flight ticket booking app!*. Diakses pada 20 Juni 2024

<https://dribbble.com/shots/24094291-Flight-ticket-booking-app>