

DAFTAR PUSTAKA

- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. (2024). *Personality for Different Designers: Temukan Gaya, Ciptakan Karya*. Deepublish.
- Agustiawati, T. (2019). Perbandingan Business Model Canvas Pada Financial Technology Konvensional Dan Syariah Di Indonesia (Bachelor's thesis, Fakultas ekonomi dan bisnis uin jakarta).
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149.
- Ayuningrum, et al. (2023). Proyeksi Penduduk Indonesia 2020-2050. Badan Pusat Statistik
- Bist, A. S., Astriyani, E., Hidayat, W., & Sari, D. M. (2021). Pemanfaatan Metode Gamifikasi Pada Website Journal System.
- Bomantara, D. R., Maharani, A., Mutiara, W., & Hijriah, A. (2023). Studi Fenomenologi: Analisis Pemahaman Literasi Keuangan pada Mahasiswa FEB dan Non FEB Universitas Tanjungpura. *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen Dan Akuntansi (JEBMA)*, 3(3), 553-563
- Databoks.katadata.co.id. (2024, September 09). Populasi Kelas Menengah Indonesia Kian Berkurang. Diakses Pada Tanggal 20 Juli 2025. Dari <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2024/09/05/populasi-kelas-menengah-indonesia-kian-berkurang>
- Fathurrahman, M. I., & Sumarsono, S. (2024). Penerapan Prinsip Desain Antarmuka dalam Evaluasi User Interface dan User Experience E-Learning. *Jurnal Komtika (Komputasi dan Informatika)*, 8(2), 171-181.
- Fitriani, Y. (2021). Analisa Pemanfaatan Aplikasi Keuangan Online Sebagai Media Untuk Mengelola Atau Memanajemen Keuangan. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(2), 454-461.
- Graphie.co.id. (2020, Maret 16). Jenis Logo Yang Cocok Untuk Bisnis Anda. Diakses Pada Tanggal 20 Maret 2025. Dari <https://share.google/XsCvJyuEp8jFSVHk7>
- Guntara, Y., & Utami, I. S. (2021). Measuring the classification of digital natives use digital

- natives assessment scale: The implementation on pre-service physics teachers in Banten-Indonesia and its implications. *J. Penelit. Dan Pengemb. Pendidik. Fis*, 7, 161-168.
- Hastedi, D. R. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Keuangan Untuk Mengatur Jumlah Pengeluaran Pribadi Berbasis Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 9(1), 25-34.
- Hidayatulloh, S., Ilham, P. M., & Lase, M. (2020). Calculation Application for Subnetting IPv4 Address on Android. *Journal Of Informatics And Telecommunication Engineering*, 4(1), 112-118.
- Jiang, A. Q., Welleck, S., Zhou, J. P., Li, W., Liu, J., Jamnik, M., ... & Lample, G. (2022). Draft, sketch, and prove: Guiding formal theorem provers with informal proofs. *arXiv preprint arXiv:2210.12283*.
- Lopez, J. (2023, April 17). Aturan 60-30-10 : Cara Jitu Memilih Warna Untuk Desain UI Anda. Diakses Pada tanggal 5 Juli 2025. Dari <https://uxplanet.org/the-60-30-10-rule-a-foolproof-way-to-choose-colors-for-your-ui-design-d15625e56d25>
- Kanta, I. M. D. R., & Artayasa, I. N. (2022). Analisis Tipografi Pada Logo Sprite. *Jurnal Penalaran Riset (Journal of Reasoning Research)*, 1(02), 130-134.
- Khalil, R. A., & Santoso, M. B. (2022). Generasi sandwich: Konflik peran dalam mencapai keberfungsian sosial. *Share: Social Work Journal*, 12(1), 77–87.
- Kaisah, T. D., Razi, A. A., & Lukito, W. (2023). Perancangan Prototipe Aplikasi Mobile Sebagai Platform Jasa Titip Luar Negeri. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Kusumaningrum, F. A. (2018). Generasi sandwich: Beban pengasuhan dan dukungan sosial pada wanita bekerja. *Psikologika: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 23(2), 109-120.
- Margery, F., & Saputra, G. (2023). Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Alternatif Museum Bahari Jakarta. *Titik Imaji*, 6(1)
- Morrison-Smith, S., & Ruiz, J. (2020). Challenges and barriers in virtual teams: a literature review. *SN Applied Sciences*, 2(6), 1096.
- Prasetya, R. S. A., Rahmadewi, C. D., Nurdianto, M. A., Aziz, M. H., & Maulana, H. (2024). Perancangan User Interface Pada Aplikasi E-Commerce Petshop Happypals Dengan Metode Desain Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer*

(JIMA-ILKOM), 3(2), 57-69.

- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & 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(02), 219-237.
- Rita, M. R., Nugrahanti, Y. W., & Tehananda, D. L. A. (2023). *Dilema Generasi Sandwich Mempersiapkan Kesejahteraan Finansial dan Psikologis: Persiapan Pensiun Menjadi Prioritaskah?.* Penerbit NEM.
- Rosyda, S. S., & Sukoco, I. (2020). Model design thinking pada perancangan aplikasi matengin aja. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 3(1), 1-12.
- Rosyda, S. S., & Sukoco, I. (2020). Model design thinking pada perancangan aplikasi matengin aja. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 3(1), 1-12.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2015, Cet. XXI
- Suhaili, M. (2022). Perancangan Tampilan UI/UX Pada Aplikasi Novel Komik (Nomik). *JoMMiT: Jurnal Multi Media dan IT*, 6(1).
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna : Penerapan pada Desain* 75.
- Tabita, J., & Marlina, M. A. E. (2023). Pengaruh Financial Literacy Dan Financial Attitude Terhadap Perilaku Perencanaan Keuangan Masa Pensiun Pada Generasi Sandwich Di Surabaya. *Media Akuntansi Dan Perpajakan Indonesia*, 5(1).
- Tanaya, I. G. F., & Putra, A. D. (2023). Perancangan Dan Pembuatan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Pada Jasa Pengiriman Barang Kafila Express Cargo Jogja. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 9(5).
- Tempo.co (2025, Juli 01). Indonesia Masuk 5 Besar Pengguna Ponsel Terbanyak Di Dunia. Diakses Pada Tanggal 20 Juli 2025. Dari https://www.tempo.co/digital/indonesia-masuk-5-besar-pengguna-ponsel-terbanyak-di-dunia-1865214#goog_rewarded

- Hidayat, V., & Arifianto, P. F. (2024). Perancangan Maskot sebagai Identitas Visual Klinik Fan Vet Petcare Gresik. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 9(1), 398-410.
- Wibawa, A. P., Prabawa, B., & Bastari, R. P. (2023). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Mobile Studivity Untuk Meningkatkan Produktivitas Pelajar. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Yudhana, A. S. L., & Kusuma, W. A. (2021). Kelebihan dan kekurangan pembelajaran ojarak jauh atau e-learning dan learning management system (LMS) menggunakan pendekatan literature review, dan user persona. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(9), 1617-1628.
- Zainal, A., Rizal, R. F., & Yumono, F. (2023). Prototype Kontrol Tekanan Air Menggunakan Sensor Pressure Transducer Untuk Kerja Pompa Air Berbasis Arduino. *Journal Zetroem*, 5(1), 1-9.