

DAFTAR PUSTAKA

- Adriandhy, R. (2025, Maret 31). UNBOXING BARENG IDOLA SAYA, RYAN ADRIANDHY! SAMBIL NGOBROLIN GHIBLI, AI, & FILM JUMBO. (M. Renaldy, Interviewer)
- Anis Maysarah Rahmanida, M. T. (2022). Ilustrasi. *PERANCANGAN VISUAL BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN GIGI DAN MULUT KEPADA ANAK*, 39.
- Ansori, Y. Z. (2019). ISLAM DAN PENDIDIKAN MULTIKULTURAL. *JURNAL CAKRAWALA PENDAS*, 111.
- Bisma, L. (2023, Oktober 11). *User Persona: Pengertian, Manfaat, dan Proses Pengembangannya*. Retrieved from MyEduSolve: <https://myedusolve.com/id/blog/user-persona-pengertian-manfaat-dan-proses-pengembangannya>
- Browne, C. (2024, Januari 22). *What are User Flows in User Experience (UX) Design?* Retrieved from CareerFoundry: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-are-user-flows/#what-are-user-flows>
- Cahyono, A. D. (2020). STUDI KEPUSTAKAAN MENGENAI KUALITAS PELAYANAN. *Jurnal Ilmiah Pamenang - JIP*, 2.
- Carissa. (2023, Maret 21). *Mobile Apps Adalah: Sejarah hingga Pengembangan Masa Kini*. Retrieved from TERRALOGIQ: <https://terralogiq.com/mobile-apps-adalah/>
- Choirunnisa Rezky Ramadhani, A. K. (2021). PERANCANGAN BUKU STORYTELLING UNTUK ORANGTUA MUSLIM SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN SEKSUAL KEPADA ANAK DENGAN TEORI FITRAH BASED EDUCATION (STUDI KASUS DI BANTEN). *e-Proceeding of Art & Design : Vol.8, No.6*, 2534.
- Danur Wijayanto, A. S. (2025). PERANCANGAN UI/UX UNTUK SISTEM PEMANTAUAN DATA BRIDGING BPJS BERBASIS WEB DI RSU QUEEN LATIFA. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1987.
- Datya, A. I. (2019). Implementasi Elemen User Interactive (UI) Dan User Experience (UI) Dalam Perancangan Antarmuka Sistem Informasi E-Tourism Di Bali Berbasis Web . *Sintesa Prosiding*, 155-156.
- Dewan, M. (2023). DIGITAL ADDICTION AND ITS IMPACT ON YOUTH MENTAL HEALTH. *Future 4.0 National Round* , 1-24.
- Eva Aprilia, D. O. (2017). Isi. *Kemampuan Akademik Penderita Attention Deficit – Hyperactivity Disorder*, 2.

- Fatih, M. T. (2024, Oktober 28). *Memahami Apa Itu Aplikasi dan Fungsinya di Era Digital*. Retrieved from dif.telkomuniversity.ac.id:
<https://dif.telkomuniversity.ac.id/memahami-apa-itu-aplikasi-dan-fungsinya-di-era-digital/#:~:text=Aplikasi%20adalah%20sebuah%20program%20atau,yang%20berarti%20perangkat%20lunak%20aplikasi.>
- Geraldo Reforman Taroreh, I. R. (2020). PERANCANGAN UI /UX APLIKASI MOBILE TENTANG PARENTING DAN MENGENAL KARAKTER ANAK UNTUK ORANG TUA DI INDONESIA. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.7, No.2* , 2791.
- Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie. (2024, Juni 27). *Pengertian dan Jenis-jenis Kuesioner*. Retrieved from kwikkiangie:
<https://kwikkiangie.ac.id/2024/06/27/pengertian-dan-jenis-jenis-kuesioner/#:~:text=Kuesioner%20adalah%20alat%20pengumpulan%20data,yang%20bersifat%20kuantitatif%20maupun%20kualitatif.>
- Katie Terrell Hanna, I. W. (2023, Februari). *mobile app*. Retrieved from TechTarget: <https://www.techtarget.com/whatis/definition/mobile-app>
- Kerstin Erdal, G. A. (2025). Stress and burnout in university students with ADHD-like symptoms: The role of memory bias and daily stress. *International Journal of Educational Research Open*, 2.
- Leonardo Alpha Diaz, C. B. (2024). ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER IN ADULTS. *Essence of Scientific Medical Journal*, 37.
- Loman Regina, E. (2022). Pembahasan. *Perbandingan Proses Perancangan UI/UX Secara Teori dan Praktik Saat INTERNSHIP DI EYESIMPLE CREATIVE STUDIO*, 2.
- Mokry, N. (2024). *INSTANT GRATIFICATION: A DECLINE IN OUR ATTENTION AND A RISE IN DIGITAL DISINFORMATION*. Texas: The University of Texas at Austin.
- Muallimah, H. (2022). KAJIAN PENERAPAN STRATEGI KOMUNIKASI AISAS TERHADAP PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *KREATIF(Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif)*, 3.
- Mukhlas Ikhsanudin, N. (2022). APLIKASI PENJUALAN SPAREPART MOTOR PADA TOKO MN MOTOR BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Comasie*, 72.
- Mukti Budiarto, Y. A. (2012). Desain Media Komunikasi Visual Sebagai Penunjang Kegiatan Promosi Kampus. *EKSPLORA INFORMATIKA*, 113-114.

- MySkill. (2023). *Mengenal Lebih Dekat User Goals dalam UI/UX Design*. Retrieved from Blog MySkill: <https://blog.myskill.id/istilah-dan-tutorial/mengenal-lebih-dekat-user-goals-dalam-ui-ux-design/>
- Nasution, L. M. (2017). Statistik Deskriptif. *Jurnal Hikmah*, 52.
- Nouval Noor Muhammad, A. M. (2020). PERANCANGAN WEBSITE PENCEGAHAN DIABETES TIPE II MELALUI POLA HIDUP SEHAT PADA REMAJA DI KOTA BANDUNG. *e-Proceeding of Art & Design*, 2754.
- Nur Azis, G. P. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika Vol 4 No 3*, 2.
- Nur Azis, G. P. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika Vol 4*, 2.
- Nurchaliza, R. (2024, Januari 10). *Kenali 6 Prinsip Dasar dalam Mendisain UI yang Baik*. Retrieved from bif.telkomuniversity: <https://bif.telkomuniversity.ac.id/kenali-6-prinsip-dasar-dalam-mendisain-ui-yang-baik/>
- ocasta engage. (n.d.). *Apa itu Aplikasi Produktivitas?* Retrieved from ocastaengage: https://ocastaengage-com.translate.goog/internal-comms-explained/what-is-a-productivity-app?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sge#:~:text=Aplikasi%20produktivitas%20adalah%20alat%20digital,lunak%20penjadwalan%2C%20dan%20platform%20kolaborasi.
- Opal. (2023, Oktober 9). *Productivity Apps Benefits for Work Focus: All You Must Know*. Retrieved from Opal.so: <https://www.opal.so/blog/productivity-apps-benefits>
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 55.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Andi.
- Rahma Novria, . B. (2022). Aplikasi Pemesanan Makanan Di Bebek dan Ayam. *Jurnal Informatika dan Komputer*, 16.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sri Soedewi, A. M. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihiuci. *Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 82.

- Sri Soedewi, W. S. (2021). INFORMATION ARCHITECTURE PADA APLIKASI E-COMMERCE (STUDI KOMPARASI APLIKASI SHOPEE DAN TOKOPEDIA). *JURNAL BAHASA RUPA*, 23.
- Sri Wahyuningsih, S. (2015). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. Bangkalan: UTM PRESS.
- Stevens, E. (2024, September 10). *7 fundamental user experience (UX) design principles all designers should know (2024)*. Retrieved from uxdesigninstitute: <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/ux-design-principles/>
- Tri Buana Ayu, N. W. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI PAYOPRINT BERBASIS ANDROID . *MDP Student Conference*, 71.
- USMAN, S. M. (2023). DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA IKLAN NUCIFERA CAFÉ MAKASSAR DI SOSIAL MEDIA INSTAGRAM. *Skripsi*, 7.
- William Yishmael Tangka, S. R. (2023). iOS Application Development for Gereja Kristus Manado MyGKM. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer vol.12 no. 1, 2*.
- Wiwesa, N. R. (2021). Tinjauan Pustaka. *USER IN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UN AN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA TUK MENGELOLA*, 20.
- Yale University. (2025). *Usability & Web Accessibility* . Retrieved from Yale University: <https://usability.yale.edu/understanding-your-user/user-goals>
- Yusuf, Y. (2024, November 24). *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya*. Retrieved from Bachelor of Informatics School of Computing Telkom University: <https://bif.telkomuniversity.ac.id/flowchart-adalah/#:~:text=Flowchart%20adalah%20representasi%20grafis%20dari,menyelesaikan%20suatu%20tugas%20atau%20masalah.>