

DAFTAR PUSTAKA

- Assidiq, M. Z. (2023, November 15). *Tipografi: Pengertian, Elemen, Fungsi, Klasifikasi dan Tips Penggunaan*. Telkom University. <https://telkomuniversity.ac.id/tipografi-pengertian-elemen-fungsi-klasifikasi-dan-tips-penggunaan/>
- Badan Kebijakan Pembangunan Kesehatan. (2022). *Hasil Survei Status Gizi Indonesia (SSGI)*.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2020). *10 Insightful Design Thinking Frameworks: A Quick Overview*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-a-quick-overview>
- Fadli, R. (2024, Februari). *9 Cara Menambah Berat Badan Secara Alami yang Mudah Dilakukan*. Halodoc. <https://www.halodoc.com/artikel/9-cara-menambah-berat-badan-secara-alami-yang-mudah-dilakukan>
- Fathoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Rineka Cipta.
- Firdausi, S. K. A. (2023, Oktober). *7 Prinsip Desain User Interface untuk UX*. Dibimbing. <https://dibimbing.id/en/blog/detail/prinsip-desain-ui-untuk-ciptakan-pengalaman-maksimal>
- Grass, J. (2021, Agustus). *The 5 Key UX Design Principles*. Careerfoundry. <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/5-key-principles-for-new-ux-designers/>
- Grundy, Q., & Bloomberg, L. S. (2022). A Review of the Quality and Impact of Mobile Health Apps. *Annu. Rev. Public Health*, 43, 2021. <https://doi.org/10.1146/annurev-publhealth>
- Hardian, A., & Adriyanto, A. R. (t.t.). *PERANCANGAN DESAIN APLIKASI GALERI NASIONAL INDONESIA MOBILE APPLICATION DESIGN FOR NATIONAL GALLERY OF INDONESIA*.
- Iswanto, R. (2023). *Buku Ajar Tipografi*. Universitas Ciputra.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodelogi penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Muna, N. F., Rachma, N., Hartati, E., & Ulliya, S. (2015). *GAMBARAN CITRA TUBUH REMAJA YANG UNDERWEIGHT DI SMA FUTUHIYYAH MRANGGEN DEMAK* [Thesis]. Diponegoro University.
- Olesen, J. (2021, Oktober). *7 Colors That Will Make You Hungry or Lose Your Appetite*. Color Meanings. <https://www.color-meanings.com/colors-hungry-lose-appetite/>
- Pressman, R. S. (2014). *Software Engineering : A Practitioner's Approach*. McGraw-Hill.
- Puhl, R. M., & Heuer, C. A. (2009). The stigma of obesity: A review and update. Dalam *Obesity* (Vol. 17, Nomor 5, hlm. 941–964). <https://doi.org/10.1038/oby.2008.636>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (Erang Risanto, Ed.). Penerbit ANDI.

- Rizki, M. D. (2019). *Apa itu UI dan UX*.
- Siahaan, M. (2023, November). *Number of smartphone users in Indonesia from 2018 to 2028*. STATISTA.
<https://www.statista.com/forecasts/266729/smartphone-users-in-indonesia>
- Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir* (Vol. 1). CV Dinamika Komunika.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual : Teori dan Aplikasi*. ANDI.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan Edisi Pertama* (Fitriyanti, Ed.). UNY Press.
- Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design? Dalam *Communication & Information Technology Journal* (Vol. 11, Nomor 1).
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.