

## DAFTAR PUSTAKA

- Boone, Louis E, David L Kurtz (2007). *Pengantar Bisnis Kontemporer, Edisi ke Sebelas*. Jakarta: Salemba Empat.
- Buyens, J. (2001). *Web Database Development*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Chijiwa, H. (1987). *Color Harmony: A Guide to Creative Color Combinations*. Rockport Massachusetts, United States.
- Dr. Rizal Fadli (01 October, 2019). *Dr. Orang yang Tinggal di Kota Besar Rentan Idap Gangguan Jiwa ?* Retrieved from [https://www.halodoc.com/artikel/orang-yang-tinggal-di-kota-besar-rentan-idap-gangguan-jiwa?srsId=AfmBOoqR5F9LST6z9CtUaWbiB1YTenWMgeGuhaQTTdFb\\_2LHGqxyuNkW](https://www.halodoc.com/artikel/orang-yang-tinggal-di-kota-besar-rentan-idap-gangguan-jiwa?srsId=AfmBOoqR5F9LST6z9CtUaWbiB1YTenWMgeGuhaQTTdFb_2LHGqxyuNkW)
- Fariz. (2019). *Living Harmony: Jati Diri, Ketekunan, dan Norma*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.
- Folmer, E. & Bosch, J. (2004). Architecting for usability: A survey. *Journal of Systems and Software*, 70(1-2), 61-78.
- Garrett, J. J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web*. New Riders.
- Guindon, M. H. (2010). *Self-Esteem Across the Lifespan*. New York: Taylor and Francis Group, LLC.
- Hunger, T. L. (2010). *Strategic Management and Business Policy* (12 ed.). Pearson Education.
- Hadianti. (2018). *Motion Graphic dampak handphone Terhadap Psikologi Anak*. Universitas Telkom.
- Kelley, T. & Kelley, D. (2013). *Creative confidence: Unleashing the creative potential within us all*. Currency
- Kem, S. (27 Januari, 2021). *Digital 2021: Wawasan Terbaru Tentang 'Keadaan Digital'* . Retrieved from <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insight-into-the-state-of-digital/>
- Kusrianto, A. (2007). *PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Landa, R. (2014). *Graphic Design Slutions (5th ed.)*. Clark Baxter.
- Manajemen., T. P. (2012). *Business Model Canvas*. Jakarta: Penerbit PPM.
- Mayhew, D. J. (1992). *Principles and Guidelines in Software User Interface Design*. Prentice Hall.

- Muhyidin, M. A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Digital of Information Technology*,10(2), 208-2019.
- Moth, D. (2013). Why do people prefer apps over mobile sites? Econsultancy. <https://econsultancy.com/why-do-prefer-apps-over-mobile-sites/>
- Naufal, H. & Persada, A. G. (2020). *Desain Interaksi Berbasis User Experince pada Mobile Application: Suatu Tinjau Literatur*. Automata, 1(2).
- Nugraha, Ali. (2008). Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini. Bandung. JILSI Foundation
- Plattner, H. (2010). *An Introduction to Design Thinking Process Guide*,. Stanford: Institute of Design at Stanford.
- Prajana, A. M. (2021). ANALISIS KOMPONEN VISUAL PADA IKLAN ANIMASI SHOOPPE "SEKOTAK HARAPAN DARI SHOPEE". *Jurnal Desain Vol. 99, No. 1, hlm 35. Telkom University*.
- Rahmiaji, F. &. (2019). *Analisis Body Positivity Movement Tentang Wanita Plus Size di Indonesia melalui Tiktok*, 152.
- RICKY W. GRIFFIN, R. J. (2006). *Bisnis, Edisi Kedepalan*. Pearson Education, Inc
- Riskinanti, K. L. (2019). Studi Komperatif Persepsi Bullying antara Siswa Laki-laki dan Perempuan di SMA Kota Bekasi. *Universitas Mercu Buana*, 3(2).
- rust, D. (2004). *Pendidikan Seni Rupa Kelas 1*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Rustan, S. (2001). *Huruf, Font, Typografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Safaat H, Nasrudin. (2011). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology*. McGraw-Hill.
- Soewaerdikoen, D. W. (2019). *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual*.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual-Edisi Revisi*. PT Kanisius.
- Suhartanto, D. (2023). *METODE RISET BISNIS: DASAR-DASAR MENDESAIN DAN MELAKUKAN RISET DI KONTEKS BISNIS* . Ponorogo Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta) . 65-66.
- Teixeira, C. S. (2015). Pereira Diamond: Benefits Management Framework. *The international Journal of Business & Management*,.

Wahana, K. (2013). *Android Programming with Eclipse*. Yogyakarta: Andi.

Wowor, H. A. F., & Putri, K .Y S. (2021). *Komunikasi interpersonal Keluarga sebagai Penunjang Kesehatan Mental Mahasiswa Rantau Asal Papua-Papua Barat*, 205-213.

Yuni Puspita Sari. (2016). Membangun Kamus Obstetri Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, vol. 16.