

DAFTAR PUSTAKA

- AA Razi, IR Mutiaz, P Setiawan. (2018) “Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer”. Jurnal Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung. Bandung.
- Aditya, B. R., Iradianty, A., & Kotama, I. N. D. (2024). Analisis Kualitatif Elemen Gamifikasi dalam Games Berbasis ICT untuk Anak Usia Dini. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 11(2), 123–130. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20241046285>
- Afandy, C., & Niangsih, F. F. (2020). *LITERASI KEUANGAN DAN MANAJEMEN KEUANGAN PRIBADI MAHASISWA DI PROVINSI BENGKULU*. <https://ejournal.unib.ac.id/a46/article/view/16329>
- Amadi, A. (2022). Pendidikan di era global: Persiapan siswa untuk menghadapi dunia yang semakin kompetitif. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(2), 153-164. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.9439>
- Amadi, A., Suwarta, N., Sholikhah, W., & Amrullah, M. (2023). Pemahaman pendidikan finansial sejak dini. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 1419-1428. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/356/276>
- Calonaci, D. (2021). Designing user interfaces (1st ed.). BPB Publications.
- Djamaris, A. (2023). *Design Thinking: Menyelesaikan masalah dengan kreativitas*. Universitas Bakrie.
- Garrett, J. (2011). *The elements of user experience: User-centered design for the Web and beyond* (2nd ed.). New Riders.
- Gassmann, O., Frankenberger, K., & Csik, M. (2014). The Business Model Navigator: 55 Models That Will Revolutionize Your Business. Pearson Education.
- Gray, D., Brown, S., & Macanuso, J. (2010). Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers. O'Reilly Media.
- Tham, J. C. K., Howard, T., & Verhulsdonck, G. (2024). UX writing: Designing user-centered content. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003274414>

- Kathleen, A., Sutanto, R. P., & Pranayama, A. (2021). *ANALISIS PERBANDINGAN USER FLOW DARI APLIKASI E-CATALOGUE IFURNHOLIC*.
- Kuleszo, A. (2024). How to design better UI 3.0 (3rd ed.). howtodesignbetter.
- Lewrick, M., Link, P., Leifer, L., & Langensand, N. (2018). The design thinking playbook: Mindful digital transformation of teams, products, services, businesses, and ecosystems. John Wiley & Sons, Inc.
- Maulida, S., Hamzah, R., Camalia, F., & Pardede, M. (2023). LITERASI KEUANGAN BAGI ANAK USIA DINI. In *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat eISSN* (Vol. 2, Issue 1). <https://jurnal.stiebi.ac.id/index.php/komunity/article/download/366/290>
- Solomon, M. R. (2018). Consumer Behavior: Buying, Having, and Being (12th ed.). Pearson Education.
- Mráz, J. (2022). UX/UI design process & principles. Atheros Intelligence Ltd.
- Onyango, O. (2014, November). Effect of financial literacy on management of personal finances among employees of commercial banks in Kenya. University of Nairobi.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business model generation. John Wiley & Sons Ltd.
- Purnama, R., & Putra, A. K. (2010). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI SMS GATEWAY DAN METODE FORWARD CHAINING PADA SISTEM INFORMASI BIMBINGAN DAN KONSELING (STUDI KASUS SMAK ST THOMAS AQUINO MOJOKERTO)*.
- Putra, Y., Novi, A., Natsir, F., Widhiyanti, A., Hasan, F., Somantri, M., & Maniah. (2020). Pengantar aplikasi mobile (1st ed.). Haura Utama.
- Rapih, S. (2016). *PENDIDIKAN LITERASI KEUANGAN PADA ANAK: Mengapa dan Bagaimana?* <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p14-28>
- Richardson, A. (2010). Using Customer Journey Maps to Improve Customer Experience. Harvard Business Review.
- Shanley, C. (2020). Colour in user interface design (1st ed.). RS Books.

- Sucipto, F., Yuda, R., Wijaya, R., & Ghifari, M. (2022). Buku ajar pengantar desain komunikasi visual. CV. Eureka Media Aksara.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Taroreh, G. R., & Resmadi, I. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Tentang Parenting dan Mengenal Karakter Anak Untuk Orang Tua di Indonesia. *e-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 2790–2799.
- Tham, J. C. K., Howard, T., & Verhulsdonck, G. (2024). *UX Writing: Designing User-Centered Content*. Routledge.
[https://doi.org/10.4324/9781003274414:contentReference\[oaicite:0\]{index=0}](https://doi.org/10.4324/9781003274414:contentReference[oaicite:0]{index=0}).
- Wahyuningsih, S. (2015). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL* (02 ed.). UTM PRESS.
- Watrianthos, R., & Purnama, I. (2018). Sistem operasi (1st ed.). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Yusa, I. M. M., Anggara, I. G. A. S., Muhdaliha, B., Putra, I. G. N. A. Y., Prasetyo, D., Ramadhani, N., Nurhadi, N., Negoro, A. T., Saputro, A. D., & Putra, R. W. (2024). *Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan Sampul Depan*. Bandung: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yulius, R., Nasrullah, M., Sari, D., & Alban, M. (2022). *Design thinking: Konsep dan aplikasinya*. Eureka Media Aksara.
- Yusuf, M., Romadhan, M., Toro, M., Maulana, A., Salsabil, B., Tambunan, N., & Gri, U. P. (2023). Mengembangkan kecerdasan finansial dengan matematika keuangan [Developing financial intelligence with financial mathematics]. *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengelolaan Alam*, 1(2), 172-180. <https://doi.org/10.59581/konstanta-widyakarya.v1i2.826>