

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiya, I. M. (2023). Proyeksi Kepemilikan Ponsel Pintar Masyarakat. Goodstats. Diakses pada https://goodstats.id/article/proyeksi-kepemilikan-ponsel-pintar-masyarakat-indonesia-Bqrlk?utm_source=chatgpt.com (25 April 2025, 12:00).
- APJII. (2024). *Laporan Survei Internet Indonesia 2024*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2024). APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. Diakses pada https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang?utm_source=chatgpt.com (25 April 2025, 10:40).
- Bari, A., & Hidayat, R. (2022). Teori Hirarki Kebutuhan Maslow Terhadap Keputusan Pembelian Merek Gadget. *Motivasi*, 7(1), 8-14. (6 Maret 2025, 22:30).
- BrandVM. (2024). *The psychology of typography: How fonts influence brand perception*. BrandVM. <https://www.brandvm.com/post/typography-influence>
- Cahyadi, D. (2023). Memahami Konsep Desain: *Menjadi Lebih Kreatif dan Efektif Dalam Mendesain*. Universitas Negeri Makassar. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/369230114>
- Coleman, C. V. (2018). *Visual Experience: A Concise Guide to Digital Interface Design*. CRC Press.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2025, Maret). *Personas – A Simple Introduction*. Interaction Design Foundation. Diakses dari Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/article/personas-why->

[and-how-you-should-use-them](#)

Dewita, E. (2021). Hubungan Pola Makan dengan Kejadian Obesitas pada Remaja di SMA Negeri 2 Tambang. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 2(1), 7-14. ISSN 2774-5848.

Direito, A., Pfaeffli Dale, L., Shields, E., Dobson, R., Whittaker, R., & Maddison, R. (2014). Do physical activity and dietary smartphone applications incorporate evidence-based behaviour change techniques?. *BMC public health*, 14(1), 646. <https://link.springer.com/article/10.1186/1471-2458-14-646>

Djamaly, M. F., Djumarno, D., Astini, R., & Asih, D. (2024). The Influence of Activity, Interest, Opinion (AIO), and Price Perception on the Decision to Watch a Film in the Cinema. *Indonesian Interdisciplinary Journal of Sharia Economics (IIJSE)*, 7(2), 2063-2073.

Ejike, J. (2024). Testing Digital Products the RITE Ways. UXmatters. <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2024/11/testing-digital-products-the-rite-way.php> (Diakses pada: 8 Mei 2025, 18:00).

Freitag, Sarah. UX research methods (part I): Avoiding user bias with observational user testing, openfieldx. Available at <https://openfieldx.com/ux-research-methods-user-observation/> (Diakses pada: 8 Mei 2025, 16:00).

Gibbons, S. (2018). Emphaty Mapping: The First Step in Design Thinking. Nielsen Norman Groups. Nngroup. <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/> (Diakses pada: 11 Mei 2025, 23:00).

<https://doi.org/10.31538/ijse.v7i2.4735>

https://ppid.kemkes.go.id/toapsoot/2024/10/FINAL_LAKIP-KEMENKES-2023_compressed.pdf

Januariyansah, S. (2018). Analisis Desain Logo Berdasarkan Teori: Efektif Dan Efisien. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

John Murphy & Michael Rowe. (1998). *How to Design Trademarks and Logos*. Cincinnati. Ohio: North Light Books.

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).

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2022). Factsheet Hasil Utama Riskesdas 2022. Diakses pada ayosehat.kemkes.go.id (4 Maret 2025, 22:00).

Kemp, K. (2024). Digital 2024 Indonesia. Datareportal. Diakses pada https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia?utm_source=chatgpt.com (25 April 2025, 11:00).

Kesehatan Republik Indonesia. (2023). *Laporan Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah (LAKIP) Kementerian Kesehatan 2023*. Badan Kebijakan Pembangunan Kesehatan.

Kim, Y., Park, J., & Lee, S. (2024). *The effect of eco-friendly package design on consumers' purchase intentions: Focused on the congruence between package color and sustainability claims*. *Sustainability*, 16(18), 8205. <https://www.mdpi.com/2071-1050/16/18/8205>

Lia, A. (2024). 5 Aplikasi yang paling banyak Diunduh di Indonesia Sepanjang 2024. Goodstats. Diakses pada <https://data.goodstats.id/statistic/5-aplikasi-yang-paling->

[banyak-diunduh-di-indonesia-sepanjang-2024-2P0iG?utm_source=chatgpt.com](https://www.google.com/search?q=banyak-diunduh-di-indonesia-sepanjang-2024-2P0iG?utm_source=chatgpt.com)

(25 April 2025, 15:00).

Manurung, P. (2020). *Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19*. Al-Fikru: Jurnal Ilmiah. Diakses pada <https://jurnal.staiserdanglubukpakam.ac.id/index.php/alfikru/article/download/33/26/312> (6 Maret 2025, 21:00).

Marcus, A. (2013, March 15). Color my UX readable | ACM Interactions. Retrieved October 10, 2021, from <https://interactions.acm.org/blog/view/color-my-ux-readable> (Diakses pada: 19 Maret 2025, 15:30).

Matlubah, H, et.al. (2016). Aplikasi Mobile Learning Berbasis Smartphone Android Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPA Universitas Wiraraja Sumenep. Jurnal Lentera Sains (Lensa).

Mehta, S. (2025, 3 Juni). *36 Best Handwriting Fonts for Stylish & Creative Designs*. *Octet Design Journal*. Diakses dari https://octet.design/journal/best-handwriting-fonts/?utm_source=chatgpt.com

Mestika, Zed. (2003). Metode Penelitian Kepustakaan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Misadiwana, I, et.al. (2024). *Analisis Potensi Pasar pada Produk Kosmetik Wardah*. Student Research Jurnal, 2(1), 458-469. <https://journal-stiayappimakassar.ac.id>

Oka, G. P. A. (2022). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Pascal Books.

Osterwalder, A, et al. (2019). *Value Proposition Design*. Elex Media Komputindo.

- Pantouvakis, A., dan Gerou, A. (2022). The Theoretical and Practical Evolution of Customer Journey and Its Significance in Services Sustainability. *Sustainability* 2022, 14, 9610. <https://doi.org/10.3390/su14159610> (Diakses pada: 11 Mei 2025, 21:00).
- Putra, Ricky W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Pengantar*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Putra, Yusuf Wahyu Setiya dkk. (2023). *Pengantar Aplikasi Mobile*. Jakarta: PT Widina.
- Rahayu, Sri dan Afrilliana, Nadia. (2021). *Buku Ajar Perilaku Konsumen*. Palembang: CV. Anugrah Jaya
- Razi, A. A. (2018). Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 1-10. <https://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/1549/883>
- Riyanto, G. P & Pratomo, Y. (2025). Pasar Smartphone Indonesia Tumbuh Pesat pada 2024. *Kompas.com*. Diakses pada https://tekno.kompas.com/read/2025/02/20/11040017/pasar-smartphone-indonesia-tumbuh-pesat-pada-2024?utm_source=chatgpt.com (25 April 2025, 14:00).
- Rodgers, P. A. (2013). Articulating design thinking. *Design Studies*, 34(4), 433-437.
- Rudkowski, J, et., al. (2019). Here Today, Gone Tomorrow? Mapping and modeling the pop-up retail customer journey. *J. Retail. Consum. Serv.* 2019, 54, 101698.
- Rustan Suarianto. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Rutter, R. (2017). *Web Typography: A handbook for Designing Beautiful and Effective Responsive Typography*. Brighton: Ampersand Type.
- Saifudin, A, et.al. (2024). Pengembangan Aplikasi Mobile pada Studi Kasus Penjualan Sayur dan Buah Berbasis Android. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Science*, 3(6), 1576-1582 <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Saprudin, S., Munaldi, M., Wijoyo, A., & Prasetyo, S. M. (2020). *Pembelajaran Multimedia (Studi Kasus: SMK Indonesia Global)*. Jamaika: Jurnal Abdi Masyarakat, 1(1), 63-70.
- Simamora, Hosiana. (2025). Bahaya, Faktor Penyebab, dan cara Mengatasi Pola Makan Tidak Sehat. WRI Indonesia. Diakses pada <https://wri-indonesia.org/id/wawasan/bahaya-faktor-penyebab-dan-cara-mengatasi-pola-makan-tidak-sehat-0#:~:text=Contohnya%2C%20angka%20ini%20mencapai%2032,kurang%20mengonsumsi%20sayur%20dan%20buah>. (21 April 2025, 14:30).
- Soewardikoen, D. W, et al. (2021). *Metodologi penelitian desain komunikasi visual*. Sleman: Kanisius.
- Sudargo, T, et.al. (2018). *Pola Makan dan Obesitas*. Yogyakarta: UGM PRESS.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Swasty, W., & Adriyanto, E. (2017). *Does Color Matter on Web UI Design? CommIT Journal*, 11(1), 17–24.

Syifa, E. D. A., & Djuwita, R. (2023). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Status Gizi Lebih/Obesitas pada Remaja Siswa SMA Negeri di Kota Pekanbaru. *Jurnal Kesehatan Komunitas (Keskom)*, 9(2), 368-378.
<https://doi.org/10.25311/keskom.Vol9.Iss2.1579>

System Icons – Material Design. (n.d.). Electronic Mail. Encyclopedia of Information Systems, 57-70. <https://material.io/design/iconography/system-icons.html#design-principles> (Diakses pada: 19 Maret 2025, 15:30).

Ta, A.H., et al. (2022). Customer Experience in Circular Economy: Experiential Dimensions Among Consumers of Reused and Recycled Clothes. *Sustainability*. 2022, 14, 509.
<https://doi.org/10.3390/su14010509> (Diakses pada: 11 Mei 2025, 22:00).

Teknologi Komputer Telkom University. (2024). *Mengenal Sistem Operasi Komputer: Fungsi dan Jenis*. Diakses pada https://dce.telkomuniversity.ac.id/mengenal-sistem-operasi-komputer-fungsi-dan-jenis/#pll_switcher (14 November 2024, 16:00).

The Color System – Material Design. (n.d.). Retrieved March 1, 2021, from Material Design website: <https://material.io/design/color/the-color-system.html#color-usage-and-palettes> (Diakses pada: 19 Maret 2025, 15:30).

Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Worthington, M. (2020). *Visual Elements of User Interface Design* | Coursera. America: Coursera. Retrieved from <https://www.coursera.org/learn/visual-elements-user-interface-design>

Yudhianto, Yudho dan Susilo, Aldi Sahid. (2024). *Panduan Aplikasi Digital UI/UX*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Zazhemi, N. N., & Marcos, H. (2025). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Aplikasi GhosyDonat dalam Meningkatkan Keterlibatan Pengguna. *Jurnal Media Informatika*, 6(2), 1380-1379.