Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, S. P. (2011). *Seductive Interaction Design.* Berkeley: New Riders.

Arnett, J., & Tanner, J. (2009). The Emergence of 'Emerging Adulthood. (A. Furlong, Penyunt.) *Handbook of Youth and Young Adulthood* , 39-45.

Barfield, L. (2004). *Design for New Media.* London: Pearson Education.

Basrowi, & Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif.* Jakarta: Rineka Cipta.

Benyon, D. (2010). *Designing Interactive Systems.* England: Pearson Education.

Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital: Dasar Teori + Pengembangannya.* Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Bodnar, J. (2005). *Raising Money Smart Kids.* Chicago: Dearborn Trade.

Gozhie, P. (2012). *Tips Ajarkan Anak Kelola Uang.* Dipetik April 28, 2016, dari Prita Gozhie's Financial Diary: https://pritaghozie.com/ 2012/08/05/tips-ajarkan-anak-kelola-uang/

Griffiths, S. (2015). *Mobile App UX Principles.* United Kingdom: Google.

Irwanto. (2007). *Focus Group Discussion: Sebuah Pengantar Praktis.* Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Kapoor, J. R., Dlabay, L. R., & Hughes, R. J. (2012). *Personal Finance.* New York: McGraw-Hill/Irwin.

Lal, R. (2013). *Digital Design Essentials.* Beverly: Rockport.

McKeehan, V. (2015). *The Complete Book of Chalk Lettering.* New York: Workman Publishing.

Perancangan Visual... Michael Gunawan, FSD UMN, 2016

Pant, P. (2015, November 21). *How Many Budgeting Techniques Can You Choose From?* Dipetik Februari 25, 2016, dari About Money: http://budgeting.about.com/od/Budgeting_101/tp/How-Many-Budgeting-Techniques-Can-You-Choose-From.htm

Ramsey, D. (2013). *Dave Ramsey*. Dipetik 2016, dari Dave Ramsey's Guide to Budgeting:http://www.daveramsey.com/media/broadcast/mytmmo/pdf/guide- to-budgeting.pdf

Safaat, N. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.

Senduk, S. (2009). *Mengatur Pengeluaran Secara Bijak.* Jakarta: Elex Media Komputindo.

Siswoyo, D. (2007). *Ilmu Pendidikan.* Yogyakarta: UNY Press.

Sundjaja, R. S., & Berlian, I. (2003). *Manajemen Keuangan 2, Edisi Keempat.* Jogjakarta: Literata Lintas Media.

Vaughan, T. (2010). *Multimedia: Making It Work, Eighth Edition.* New York: McGraw-Hill Technology Education.

Wibowo, R. (2016, 3 5). *Suitmedia Ungkap Tren Aplikasi Seluler 2016.* Dipetik 3 8, 2016, dari InfoKomputer: http://www.infokomputer.com/2016/03/berita/berita-reguler/suitmedia-ungkap-tren-aplikasi-seluler-di-2016/

Wiegley, J. (2015). *Ledger: Command-Line Accounting.* Dipetik 2016, dari Ledger, A Powerful Command-Line Accounting System: http://ledger-cli.org/3.0/doc/ledger3.pdf

Perancangan Visual... Michael Gunawan, FSD UMN, 2016

Willis, D. (2011). *Accounting and Bookkeeping Principles and Practice.* Dipetik 2016, dari Accounting and Bookkeeping Principles and Practice Information Center: www.mhhe.com/au/bookkeeping

Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Perancangan Visual... Michael Gunawan, FSD UMN, 2016