



### **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

- Cantor, P. (2015). *Symptoms, prevention, and treatment of attempted suicide*. Diakses pada 20 Februari 2018 dari <https://freepsychotherapybooks.org/suicide/product/202-symptoms-prevention-and-treatment-of-attempted-suicide>
- Christensson, P. (2008). *Application definition*. Diakses pada 11 September 2018 dari <https://techterms.com>
- CNN. 2017. Jumlah bunuh diri di Indonesia. Diakses pada 9 September 2018 dari <https://www.cnnindonesia.com/tv/20170911134237-403-240914/angka-bunuh-diri-di-indonesia>
- Dirgayunita, A. (2016). Depresi : ciri, penyebab dan penanganannya. *An-Nafs: Kajian Dan Penelitian Psikologi*, 1(1), 1–14.
- Gratzer, D., & Khalid-Khan, F. (2016). *Internet-delivered cognitive behavioural therapy in the treatment of psychiatric illness*. *Canadian Medical Association Journal*, 188(4), 263–272. Diakses pada 15 Mei 2018, dari <https://doi.org/10.1503/cmaj.150007>
- Kaufman J. 2016. *Principle of app design*. Diakses pada 13 September 2018 dari <https://www.apteligent.com/wp-content/uploads/2016/07/00-Whitepaper-Principles-of-App-Design-V1-1.pdf>
- Kolenda, N. (2016). *Color psychology*. Diakses pada 11 September 2018 dari <https://www.nickkolenda.com/the-members-area/>
- Kolenda, N. (2016). *Psychology of fonts*. Diakses pada 11 September 2018 dari <https://www.nickkolenda.com/the-members-area/>

- Lamprecht, E. (2017). *The difference between UX and UI design*. Diakses pada 9 September 2018 dari <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/the-difference-between-ux-and-ui-design-a-laymans-guide/>
- Moksnes, U. K. (2011). *Stress and health in adolescents*:. Trondheim: Norwegian University of Science and Technology.
- Samara, T. (2014). *Design element: second edition*. Massachusetts: Rockpot Publisher.
- Scott Lewis. 2016. *6 Easy steps to better icon design*. Diakses pada 6 September 2018 dari <https://www.smashingmagazine.com/2016/05/easy-steps-to-better-logo-design/>
- Statista. 2018. *Market share held by operating systems in Indonesia*. Diakses pada 10 September 2018 dari <https://www.statista.com/statistics/262205/market-share-held-by-mobile-operating-systems-in-indonesia/>
- Statista. 2018. *Mobile phone users in Indonesia*. Diakses pada 10 September 2018 dari <https://www.statista.com/statistics/274659/forecast-of-mobile-phone-users-in-indonesia/>
- Lam T. 2016. *UX design process*. Diakses pada 11 September 2018 dari <https://blog.prototypr.io/a-common-product-ux-design-process-55af4ab5665e>
- World Health Organization (WHO). 2016. *Suicide*. Diakses pada 9 September 2018 dari <http://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/suicide>
- Zeegen, L. (2005). *The fundamentals of illustration*. Swiss: AVA Publishing.