



### **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

- Alhassan, W. (2014). *Perbedaan, Kelebihan, dan Kekurangan iOS & Android*. <http://wafiq-agito.blogspot.co.id/2014/10/perbedaan-kelebihan-dan-kekurangan-ios.html>. (diakses pada Selasa tanggal 1 November 2016).
- Andrew, R. (2015). *Apa Itu Flat Design?*. <http://blog.riodesign-web.com/apa-itu-flat-design/>. (diakses pada Rabu tanggal 7 Desember 2016).
- Batubara, J. (2010). Adolescent Development (Perkembangan Remaja). *Sari Pediatri*, 12. <http://saripediatri.idai.or.id/pdf/12-1-5.pdf>.
- Benyon, D., Turner, P., Turner, S. (2005). *Designing Interactive Systems: People, Activities, Contexts, Technologies* (Harlow, England: Addison-Wesley).
- Buyens, J. (2001). *Web Database Development* (Jakarta: Elex Media Komputindo).
- Cousins, C. (2013). *Principles of Flat Design*. <https://designmodo.com/flat-design-principles/>. (diakses pada Rabu tanggal 7 Desember 2016).
- Duranno. (2015). *Sena Is | QT Guide*. <http://duranno.com/sena/guide/asp?div=1>. (diakses pada Selasa tanggal 8 November 2016).
- Galitz, W. O. (2002). *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. (edisi kedua; New York: Wiley).
- Goble, F.G. (1987). *Mazhab ketiga: Psikologi Humanistik Abraham Maslow* (Yogyakarta: Kanisius).
- Gopi. (2015). *Theory of Flat Design*. <http://www.winwire.com/theory-of-flat-design/>. (diakses pada Rabu tanggal 7 Desember 2016).
- Harding, B. A. (1989). *Windows & Icons & Mice, Oh My! The Changing Face of Computing*. *Frontiers in Education Conference* (19th Annual, hlm. 337-342).
- Hayes, F. & Baran, N. (1989). *A Guide to GUIs* (Vol. 4, hlm. 250-257).
- ISO FDIS 9241-210:2009. Ergonomics of human system interaction - Part 210: International Organization for Standardization (ISO). Switzerland.
- Julian, L. (2009). *God is My Success*. (Jakarta: BIP).

- Linschoten & Mansyur. (1983). *Pengantar Ilmu Jiwa Fenomenologi*. (Bandung: Jemmars).
- Maslow, Abraham. (1943). Disunting oleh David Webb. *A Theory of Human Motivation* (Martino Fine Books, June 2003).
- Maulana, I. (2012). *Sejarah dan Perkembangan Handphone dari Masa ke Masa*. <https://mazipanneh.wordpress.com/2012/01/04/sejarah-dan-perkembangan-handphone-dari-masa-ke-masa/>. (diakses pada Selasa tanggal 1 November 2016).
- Muttaqien, I. (2014). *Sejarah Perkembangan Aplikasi Mobile*. <https://prezi.com/ng0d-f3j1zvd/sejarah-perkembangan-aplikasi-mobile/>. (diakses pada Selasa tanggal 1 November 2016).
- Norman, D. (1988). *The Psychology of Everyday Things*. (New York: Basic Books).
- Panji, A. (2014). *Hasil Survei Pemakaian Internet Remaja Indonesia*. <http://tekno.kompas.com/read/2014/02/19/1623250/Hasil.Survei.Pemakaian.Internet.Remaja.Indonesia>. (diakses pada Jumat 11 November 2016).
- Pardede, V. F. (2013). *Saat Teduh*. <http://www.majalahpraise.com/saat-teduh-874.html>. (diakses pada Selasa tanggal 8 November 2016).
- Rada, R. (1995). *Interactive Media*. (New York: Springer-Verlag New York Inc.).
- Salz, P. A., & Moranz, J. (2013). *The Everything Guide to Mobile Apps: A Practical Guide to Affordable Mobile App Development for Your Business*. (Massachusetts: Adams Media).
- Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama).
- Tarigan, J. (2007). *Religiositas Agama & Gereja Katolik*. (Jakarta: Grasindo).
- Tselentis, J. (2012). *The Graphic Designer's Electronic-Media Manual: How to Apply Visual Design Principles to Engage Users on Desktop, Tablet, and Mobile Websites*. (Beverly, MA: Rockport Publishers).

- Zidny, I. (2016). *User Experience dan User Interface*. <http://uxindo.com/user-experience-dan-user-interface/>. (diakses pada Jumat tanggal 11 November 2016).
- Anonim. (2002). *Cara Terbaik untuk Memuaskan Kebutuhan Rohani Anda*. <http://wol.jw.org/en/wol/d/r25/lp-in/102002284>. (diakses pada Selasa tanggal 24 Mei 2016).
- Anonim. (2012). *Pola Hidup Remaja Kristen Masa Kini*. <http://artc-rohani.blogspot.co.id/2012/06/pola-hidup-remaja-kristen-masa-kini.html>. (diakses pada Selasa tanggal 1 November 2016).
- Anonim. (2014). *Mengenal Generasi X, Y, dan Z Sebagai Generasi Dominan Masa Kini*. <http://4muda.com/mengenal-generasi-x-y-dan-z-sebagai-generasi-dominan-masa-kini/>. (diakses pada Selasa tanggal 1 November 2016).

UMMN