

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. M., Utami, N. I., & Fatimah, M. (2025). *Pengaruh dimensi temperamen pada motivasi belajar anak yang belajar dari rumah*. 13(1), 588–592.
- Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Adi Nugroho, S., Rudjiono, D., & Rahmadhika, F. (2021). Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentukstationery Desain Di Rumah Kreasi Grafika. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(1), 48–57.
<https://doi.org/10.51903/pixel.v14i1.456>
- Ahmad, J., Solang, M., Ibrahim, M., Santoso, B., Saman, W. R., Danial, M. I. R. A., Butungale, S., Yasin, I. A., Nurdin, St. S. I., & Maesarah, M. (2024). Pemanfaatan Web-Site Sebagai Media Informasi Pengolahan Pangan Lokal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Pertanian*, 3(1), 55–60.
- Alla Kholmatova. (2017). *Design Systems*.
<https://www.smashingmagazine.com/provide/eBooks/design-systems.pdf>
- Amatullah, D. C., & Sutrisno, J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 142–149.
<https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>
- Antonius, S., & Sama, H. (2020). Studi Komparasi Bitmap Dan Vektor Terhadap Kualitas Digital Art: Case Study Deviantart Nabhan Dan Pixeljeff1995. *Universitas Internasional Batam*, 1(1), 596–603.
<http://journal.uib.ac.id/index.php/cbssit>
- Arifin, M. J. (2018). *Harmonisasi dalam Warna*.
<https://medium.com/@neveraemje/harmonisasi-dalam-warna-a19297af1b68>
- Astuti, F. K., & Agustina, D. S. (2022). Membangun Website MTS Negeri 01 OKU Timur Menggunakan Php dan Mysql. *Jurnal Informatika Dan Komputer (JIK)*, 13(1), 7–14.

- Atika, A. N., & Rasyid, H. (2018). Dampak Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Keterampilan Sosial Anak. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 7(2), 111–120. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v7i2.1601>
- Audriani, A. (2024). *Orang Tua Temperamen Ciptakan Anak People Pleaser? Simak Kata Psikolog*.
<https://www.haibunda.com/parenting/20240625113533-62-340611/orang-tua-temperamen-ciptakan-anak-people-pleaser-simak-kata-psikolog>
- Ayyubi, I. I. Al, Noerzanah, F., Herlina, A., Halimah, S., & Sa'adah, S. (2024). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(02), 83–90.
- Dihni, V. A. (2022). *41% Warga SES A Memiliki Literasi Digital Rendah*.
<https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/1f5a59ee9868804/41-warga-ses-a-memiliki-literasi-digital-rendah>
- Fahlevi, R., Fitriani, A., Adymas Pranajaya, S., Nasution, E., Hananto, I., Aini, F., & Lay, A. E. (2024). *PSIKOLOGI KEPERIBADIAN ANAK*.
- Gumelar, R. G. (2014). Layout Majalah Sebagai Sebuah Cerminan Identitas Pembaca Studi Kasus Layout Majalah Cosmopolitan dan Aneka Yes. *Jurnal Komunikasi*, 2(3), 51. <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/LONTAR/article/view/341/385>
- Hikmah Alim, R., Komarudin, O., & Carudin, C. (2023). Perancangan Desain Ui/Ux Pada Website Sman 5 Karawang Dengan Metode User Centered Design. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3274–3280. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7319>
- Hipson, W. E., Spatial, G., & Solutions, T. (2017). Goodness of Fit Model. *Encyclopedia of Personality and Individual Differences*, January. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/NIRMANA.23.2.123-129>
- Karja, I. W. (2021). Makna warna. *Seminar Nasional Republik Seni Nusantara*, 1. <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/bdw/article/view/260>
- Kelley Gordon. (2020). *5 Principles of Visual Design in UX*.
<https://www.nngroup.com/articles/principles-visual-design/>
- Khotimah, K. (2020). *Panduan Desain Grafis*.
https://www.researchgate.net/publication/351316912_Panduan_Desain_Grafis

- Lakshmi, V. (2023). *Journal of Biotechnology & Bioinformatics Research Studies*. 5(2), 1–2.
- Mayasari, R., Karawang, U. S., Heryana, N., & Karawang, U. S. (2023). *Konsep dan Teori Perangkat Lunak* (Issue February).
- Mcclowry, S. G., Rodriguez, E. T., & Koslowitz, R. (2008). Temperament-Based Intervention: Re-examining Goodness of Fit. *Eur J Dev Sci*, 2(2), 120–135.
- Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326. <https://doi.org/10.21512/HUMANIORA.V4I1.3443>
- Meylana, D. (2021). *PENERAPAN ILUSTRASI DAN DESAIN GRAFIS PADA MEDIA SOSIAL PT SEMEN INDONESIA (PERSERO) TBK*.
- Mourin, L., Gunta, A. B., Naafi, I., & Putri, A. (2024). Ekplorasi Pengaruh Warna Terhadap Perkembangan Psikologi dan Mental Anak di SDN Kalirungkut 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(December), 158–161.
- Mueller Roterberg, C. (2018). Handbook of Design Thinking. In *researchGate* (Issue November 2018). https://www.researchgate.net/publication/329310644_Handbook_of_Design_Thinking
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1), 63–71.
- Nelwati, S., & Rahman, H. K. (2022). Analisis Teori Kognitif Jean Piaget Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 4(1), 13–22.
- Nuraeni, F., & Lubis, M. (2022). Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 137–143. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.46054>
- Pradana, J. M., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Karakter Anak Terbentuk Berdasarkan Didikan Orang Tua dan Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7834–7840.
- Prasetyo, S. M., & Ariesta, F. A. (2023). Mengenal User Interface dan User Experience dalam Dunia Desain dan Teknologi. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer ...*, 2(10), 2671–2679.
- Radhitanti, A. (2023). Komposisi Elemen Grafis pada Produk Kreatif dalam Membangun Identitas Visual Jenama (Studi Kasus: Produk Aksesoris “Tulisan”). *Jurnal Komunikasi Visual*, 3(2), 53–64.

- Rikke Friis Dam, & Mads Soegaard. (2014). *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (2nd ed.). <https://www.interaction-design.org/literature/book/overview>
- Rochmawati, I. (2019). IWEARUP.COM USER INTERFACE ANALYSIS. *VISUALITA*, 7(2), 31–44. <https://doi.org/10.33375/VSLT.V7I2.1459>
- Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1–15.
- Shiner, R. L., Buss, K. A., Mcclowry, S. G., Putnam, S. P., Saudino, K. J., & Zentner, M. (2012). What Is Temperament Now? Assessing Progress Temperament Research on the Twenty-Fifth Anniversary of Goldsmith et al. *Child Development Perspectives*, 6(4), 436–444. <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2012.00254.x>
- Uce, L. (2015). THE GOLDEN AGE : MASA EFEKTIF MERANCANG KUALITAS ANAK. *International Journal*, 64(1), 205–221. <https://doi.org/10.1177/002070200906400118>
- Widyantoro, A. (2023). *Jenis-jenis Button yang Wajib Diketahui UI Desainer* | by Ardy Widyantoro | TLabCircle | Medium. <https://medium.com/tlabcircle/jenis-jenis-button-yang-wajib-diketahui-ui-desainer-b46989f25d39>
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3, 659–667.
- Yashilva, W. (2024). 56,7% Orang Tua di Indonesia Tidak Memantau Pertumbuhan Anaknya Sesuai Standar - GoodStats Data. <https://data.goodstats.id/statistic/567-orang-tua-di-indonesia-tidak-memantau-pertumbuhan-anaknya-sesuai-standar-aReOk>
- Yuwono, A. R., & Anggraeni, N. S. (2023). Persepsi Elemen Visual dan Layout User Interface Aplikasi Alfa Gift dan Klik Indomaret. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 55–72. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v5i1.135>