

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. M., Hariyati, T., Yudestia Pratiwi, M., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian. *Education Journal*, 2(2).
- Amalia, R. (2022). *Makna Warna Kuning dan Penggunaanya Sehari-Hari*. <https://Binus.Ac.Id/Bandung/2022/11/Makna-Warna-Kuning-Dan-Penggunaanya-Sehari-Hari/>.
- Amatullah, D. C., Sutrisno, J., Pgri, S., & Lampung, B. (2022). Joko Sutrisno AB Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang... Lentera. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243–250.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 1–9. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini Sebuah kajian teori dan Praktek* (1st ed.). Adjie Media Nusantara.
- Asthararianty, & Lesmana, F. (2018). Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana. *NIRMANA*, 18. <https://doi.org/10.9744/nirmana.18.1.13-19>
- Brodlo, W. (2023, April 16). *UX Design Principle #003: Jakob's Law*. <https://Www.Perpetualny.Com/Blog/Ux-Design-Principle-003-Jakobs-Law>.
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. HarperBusiness.
- Cresswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications, Inc.
- Febrianto, F., & Andhika, W. (2021). Penggunaan Metode User Persona dalam Upaya Penambahan Kebutuhan Fitur Learning Management System. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(7), 1245–1256. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i7.274>
- Fitri, S., Widaraeni, V., Informasi, P. T., & Yogyakarta, U. T. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AUGMENTED REALITY MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 8(2), 186–201.
- Gana Hartadi, M., Wayan Swandi, I., & Wayan Mudra, I. (2020). *WARNA DAN PRINSIP DESAIN USER INTERFACE (UI) DALAM APLIKASI SELULER "BUKALOKA."* 5(1). <https://doi.org/10.25105/jdd.v5i1.6865>

- Geriatric.id. (2024, March 5). *10 Provinsi dengan Persentase Lansia Tertinggi di Indonesia*. <https://www.geriatric.id/artikel/2048/10-provinsi-dengan-persentase-lansia-tertinggi-di-indonesia>.
- Himawan, H., & Yanu, M. (2020). *Buku Ajar Interface User Experience*. UPN Veteran Yogyakarta.
- Interaction Design Foundation. (2016, June). *What is Visual Representation?* https://www.interaction-design.org/literature/topics/visual-representation?srsltid=AfmBOop2P4hRdo4SYqnysrSTvJZLn6K_Xe5ADy40UjbS-_MgSaScgQ5&utm_source=chatgpt.com#illustrations_and_drawings-4.
- Interaction Design Foundation. (2024, June). *What is Iconography?* https://www.interaction-design.org/literature/topics/iconography?srsltid=AfmBOoqyniB76tzEmxV4O7AHKU3EsJUT_eLL1_AwdJzrVLyVJUmbtdMl&utm_source=chatgpt.com.
- Irfansyah, An. (2022, December 16). *5 Tahap Design Thinking yang Perlu Kamu Pahami*. <https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking/#:~:Text=Selain%20memecahkan%20masalah%2C%20design%20thinking,Ideate%2C%20Prototype%2C%20dan%20Test>.
- Isya, R., & Ariffudin Islam, M. (2024). REDESIGN IDENTITAS VISUAL PT WANA SAKHI WILWATIKA. *Jurnal Barik*, 6(2), 184–198. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Juego Studio. (2025, January 28). *9 Major Game Design Element That Define Successful Games*. <https://www.juegostudio.com/blog/game-design-elements>.
- Kamila, S., & Dewi, T. K. (2023). BEBAN PENGASUHAN BAGI KELUARGA YANG MERAWAT LANSIA DENGAN SINDROM GERIATRI CAREGIVER BURDEN FOR FAMILIES THAT CARE FOR ELDERLY WITH GERIATRIC SYNDROME. *Jurnal Ilmu Psikologi Dan Kesehatan*, 2(1). <https://doi.org/10.47353/sikontan.v2i1.1124>
- Krause, R. (2023, July). *Using Imagery in Visual Design*. <https://www.nngroup.com/articles/imagery-in-visual-design/>.
- Kuswanti, A., & Oktarina, D. S. (2019). PEMANFAATAN MEDIA INFORMASI DI ERA DIGITAL BAGI KEMANDIRIAN IBU RUMAH TANGGA. *Suluh Pembangunan: Journal of Extension and Development*, 1(1), 8–13.
- Landa, R. (2019). *Graphic Design Solutions 6th* (Vol. 6). Cengage.

- Lidwell, William., Holden, Kritina., & Butler, Jill. (2023). *Universal principles of design : 200 ways to increase appeal, enhance usability, influence perception, and make better design decisions*. Rockport Publishers.
- Liedfray, T., Waani, F. J., & Lasut, J. J. (2022). Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara. *Jurnal Ilmiah Society*, 2.
- lzyvisual. (2024, April 19). *Media Interaktif: Pengertian, Manfaat, Ciri, dan Contohnya*. <https://www.lzy.co.id/post/media-interaktif-adalah#:~:Text=Media%20interaktif%20memungkinkan%20penyajian%20informasi,Mengeksplorasi%20informasi%20secara%20lebih%20mendalam.>
- Masripah, S., & Ramayanti, L. (2020). PENERAPAN PENGUJIAN ALPHA DAN BETA PADA APLIKASI PENERIMAAN SISWA BARU. *JURNAL SWABUMI*, 8(1), 2020.
- Mayasari, R., & Heryana, N. (2023). *Konsep dan Teori Desain User Experience*. PT. Neo Santara Indonesia.
<https://www.researchgate.net/publication/377968095>
- Mykhasyak, Y. (2025). *Introducing the Enterprise App Design Fundamentals Handbook*. <https://cieden.com/introducing-enterprise-app-design-handbook>.
- MySkill. (2024, August 19). *Memahami Pentingnya Layout dalam UI/UX Design*. https://blog.myskill.id/istilah-dan-tutorial/memahami-pentingnya-layout-dalam-ui-ux-design/#2_Layout_Berbasis_Kolom.
- National Council on Aging. (2022, October 7). *Stres Pengasuh: Dampaknya pada Kesehatan Fisik*. https://www.ncoa.org/translate/goog/article/caregiver-stress-the-impact-on-physical-health/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sge&_x_tr_hist=true.
- Nuraini, A., & Hartini, N. (2021). Peran Acceptance and Commitment Therapy (Act) untuk Menurunkan Stres pada Family Caregiver Pasien Kanker Payudara. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 14(1), 27–39.
<https://doi.org/10.24156/jikk.2021.14.1.27>
- Nurfitri, A., Aknuranda, I., & Muslimah Az-Zahra, H. (2019). Pemetaan User Journey untuk Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 2548–2964. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Ochwani, J. (2025, May 25). *Arti Warna Jingga, Psikologinya, dan Banyak Lagi*. <https://octet.design/journal/orange-color-meaning/>.

- Paccoud, I., Baumann, M., Le Bihan, E., Pétré, B., Breinbauer, M., Böhme, P., Chauvel, L., & Leist, A. K. (2021). Socioeconomic and behavioural factors associated with access to and use of Personal Health Records. *BMC Medical Informatics and Decision Making*, 21(1). <https://doi.org/10.1186/s12911-020-01383-9>
- Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2021). *Buku Ajar Pemrograman Mobile Berbasis Android*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
- Prasetyo, I. (2024, December 17). *Apa Itu Aplikasi Mobile?* <https://Docif.Telkomuniversity.Ac.Id/Apa-Itu-Aplikasi-Mobile/#:~:Text=Salah%20satu%20keunggulan%20terbesar%20aplikasi,Yang%20serba%20cepat%20dan%20dinamis.>
- Rahmawati, A., Halimah, N., Karmawan, & Setiawan, A. A. (2024). Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*. <https://doi.org/https://doi.org/10.37640/japd.v4i2.2100>
- Rahmawati, T., & Rahayu, S. (2019). Karakteristik dan kesediaan caregivers keluarga dari pasien dengan penyakit kronis tentang pembentukan support group. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Altruistik*, 3.
- Rapri, H. P., Rokhmawati, R. I., & Hanggara, B. T. (2022). Perancangan dan Pengembangan User Experience Sistem Penilaian Karyawan 360 Derajat PT. Kaltim Daya Mandiri. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(4), 1921–1930. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Risnarita, D., Pribadi, T., Furqoni, P. D., & Elliya, R. (2022). Depresi, kecemasan, stress dan beban perawatan pengasuh utama (caregiver) pasien dengan stroke. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 16(7), 625–635. <https://doi.org/10.33024/hjk.v16i7.8843>
- Rochmawati, D. H., Susanto, H., & Edianti, A. (2022). Tingkat stres caregiver terhadap kemampuan merawat orang dengan skizofrenia (ODS). *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Ilmiah Keperawatan*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.30659/nurscope.8.1.1-9>
- Rohmah, A. I. N., & Rifayuna, D. (2021). Kebutuhan family caregiver pada pasien stroke. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(1).
- Ross, A., Shamburek, R., Wehrle, L., Klagholz, S. D., Yang, L., Stoops, E., Flynn, S. L., Remaley, A. T., Pacak, K., Shelburne, N., & Bevans, M. F.

- (2017). Cardiometabolic risk factors and health behaviors in family caregivers. *PLoS ONE*, 12(5). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0176408>
- Santika, E. F. (2024, July 28). *Mayoritas “Caregiver” Lansia di RI Adalah Keluarga Sendiri*. <https://Databoks.Katadata.Co.Id/Layanan-Konsumen-Kesehatan/Statistik/66a6392090f24/Mayoritas-Caregiver-Lansia-Di-Ri-Adalah-Keluarga-Sendiri>.
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- Sari, G. I., Nurtiani, A. T., & Salmina, M. (2021). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKS IT MINA ACEH BESAR. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1).
- Savavibool, N. (2020). Effects of color schemes on aesthetic response of the work environment. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 41(3), 581–586. <https://doi.org/10.34044/j.kjss.2020.41.3.20>
- Sidlama, V., Radich, Q., & Kumaran, J. (2024, September 26). *Perataan, margin, padding*. <https://Learn.Microsoft.Com/Id-Id/Windows/Apps/Design/Layout/Alignment-Margin-Padding>.
- Slametningsih, Septiawardani, R., Yunitri, N., Nurjanah, S., Kurnati, N., & Wildan. (2024). Overview of Family Caregiver Burden of Care Caring for People with Mental Health Disorder. *Jurnal Ilmiah Keperawatan (Scientific Journal of Nursing)*, 10(1).
- Sukatmi, & Pitri, E. S. (2018). APLIKASI ABSENSI SISWA BERBASIS WEB DENGAN DUKUNGAN SMS GATEWAY PADA SMK KRIDAWISATA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 6(1), 20–30.
- Sun, Y., Qi, N., Zhan, J., & Yin, J. (2024). The Impact of Cool and Warm Color Tones in Classrooms on the Perceived Emotions of Elementary School Students in Northwest China. *Buildings*, 14(10). <https://doi.org/10.3390/buildings14103309>
- Sutarsih, T., & Hasyiyati, A. N. (2018). *Statistik Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Badan Pusat Statistik.
- Tan, J., & Copeland, A. (2024, September). *Embracing vibrant universality in Fluent illustrations*. https://Microsoft.Design/Articles/Embracing-Vibrant-Universality-in-Fluent-Illustrations/?Utm_source=chatgpt.Com.
- Tondreau, Beth. (2019). *Layout Essentials Revised And Updated: 100 Design Principles For Using Grids*. Rockport ; RotoVision [distributor].

Von Känel, R., Mausbach, B. T., Patterson, T. L., Dimsdale, J. E., Aschbacher, K., Mills, P. J., Ziegler, M. G., Ancoli-Israel, S., & Grant, I. (2018). Increased Framingham coronary heart disease risk score in dementia caregivers relative to non-caregiving controls. *Gerontology*, 54(3), 131–137. <https://doi.org/10.1159/000113649>

Wahyuni, S., Tasril, V., & Prayoga, J. (2022). *DESAIN APLIKASI GAME EDUKASI PADA SISWA KELAS 2 SD NEGERI 024777 BINJAI*. 16(4).

whereyoulivematters, org. (2025). *Biaya Merawat Orang Tercinta*. https://www-whereyoulivematters-org.translate.goog/resources/high-costs-of-caring-for-a-loved-one/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sge&_x_tr_hist=true.

Wiana, W., Syaom Barliana, M., & Riyanto, A. A. (2018). The effectiveness of using interactive multimedia based on motion graphic in concept mastering enhancement and fashion designing skill in digital format. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 4–20. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7830>

Youngs, T. (2020). *What Is a Gutter in Adobe Indesign?* https://imagy-app.translate.goog/what-is-an-indesign-gutter/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sge#:~:Text=Istilah%20gutter%20secara%20khusus%20merujuk,Dan%20seterusnya.

Zainudin, A. (2021). *TIGA LEVEL HIERARKI TIPOGRAFI*. <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/tiga-level-hierarki-tipografi/fb633dd4fb7c18c39806acf7d6487775553e463a>.