

BIBLIOGRAPHY

- Agustini, D. P. S., & Purnamawati, I. G. A. (2022). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Pemahaman Akuntansi, Skala Usaha dan Budaya Organisasi terhadap Implementasi Sak EMKM. *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi)*, 13(3), 822–832.
- Ahdiat, A. (2022). *Jumlah Mahasiswa di Indonesia dan Sebarannya pada 2022*.
<https://Databoks.Katadata.Co.Id/Demografi/Statistik/7d75bbaf59b5581/Ini-Jumlah-Mahasiswa-Di-Indonesia-Dan-Sebarannya-Pada-2022#:~:Text=Pada%202022%20mahasiswa%20paling%20banyak,%2C%20Sumatera%20Barat%2C%20dan%20Aceh.>
- Amelia, S., & Sugiharto, B. (2020). Analisis Pola Prilaku Keuangan Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Berdasarkan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya Dengan Menggunakan Variabel Kontrol Diri Sebagai Variabel Intervening. *Journal of Accounting for Sustainable Society (JASS)*, 2(1), 67–80. <https://doi.org/10.35310/jass.v2i01.616>
- Andini, D. P., & Ahmad, A. (2021). The Accountability of the Village Fund Allocation Management at Jenggawah Village, Jember Regency. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 514, 74–78.
- Arum, L. S., Zahrani, A., & Duha, N. A. (2023). Karakteristik Generasi Z dan Kesiapannya Dalam Menghadapi Bonus Demografi 2030. *Accounting Student Research Journal*, 2(1), 59–72. <https://doi.org/10.62108/asrj.v2i1.5812>
- Bafadal, R., & Rosyid, F. (2025). Memahami Kebutuhan Belajar Generasi Z melalui Asesmen Personal Berbasis Artificial Intelligence. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 182–188. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p182-188>
- Briz, L., Pereira, A., Juanes, J. A., & García-Peñalvo, F. J. (2017). *Evaluation of M-Learning among students according to their behaviour with apps*. <https://www.researchgate.net/publication/316609178>
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. Harper Collins.
- Chawla, M. S. (2023, September 20). *The Impact Of Mobile Apps On Modern eLearning*.

- Cuello, J., & Vittone, J. (2013). *Designing Mobile Apps* (1st ed.). CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. UNJ Press.
- French, D., McKillop, D., & Stewart, E. (2021). Personal finance apps and low-income households. *Strategic Change*, 30(4), 367–375. <https://doi.org/10.1002/jsc.2430>
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design* (3rd ed.). Wiley.
- Garrett, J. James. (2011). *The elements of user experience : user-centered design for the Web and beyond*. New Riders.
- Hartawan, M. S. (2021). Analisa Desain User Interface Aplikasi Prototype Smart System IP Camera Security Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Elektro & Informatika*, 1(2).
- Hulukati, W., & Djibrani, M. R. (2018). Analisis Tugas Perkembangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. *Jurnal Bikotetik*, 2(1). <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v2n1.p73-80>
- Husna, M. D. I. N., & Kuswandi, D. (2017). Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs*.
- Ismail, S., Koe, W.-L., Halim Mahphoth, M., Abu Karim, R., Yusof, N., & Ismail, S. (2020). Saving Behavior Determinants in Malaysia: An Empirical Investigation. *KnE Social Sciences*, 731–743. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i6.6639>
- Laturette, K., Patricia Widianingsih, L., & Subandi, L. (2021). *Literasi Keuangan Pada Generasi Z* (Vol. 9, Issue 1). JPAK.
- Lestari, E., Setyawati, Y., & Sarjo, S. (2022). Pengaruh Tingkat Literasi Keuangan terhadap Personal Finance pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Akutansi*, 10(1), 71–76. <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/refrensi/index>
- Ling, H. (2021). Determinants of Saving Behaviour among Universities Students in Guangdong Province. *The Frontiers of Society, Science and Technology*, 3(5), 51–70. <https://doi.org/10.25236/fsst.2021.030510>
- Male, A. (2017). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* (2nd Edition). Bloomsbury Publishing.
- Malewicz, M. (2020). *Designing User Interfaces*. Hype4.

- Marini, P. L., Pekerti, L. G. P. K., & Gayatri, I. G. A. S. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan, Kualitas Pembelajaran Keuangan dan perencanaan Keuangan Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi Mahasiswa. *Jurnal Satyagraha*, 07, 201–211.
<https://ejournal.universitasmahendradatta.ac.id/index.php/satyagraha>
- Moeloeng, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Remaja Rosdakarya.
- Nacke, L. E., & Deterding, S. (2017). The maturing of gamification research. *Computers in Human Behavior*, 71, 450–454.
<https://doi.org/10.1016/J.CHB.2016.11.062>
- Nasution, A. K. P. (2020). Integrasi Media Sosial dalam Pembelajaran Generasi Z. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 80–86.
<https://doi.org/10.24036/tip.v13i1>
- Ningrum, H. A. D. (2021). Faktor yang Memengaruhi Personal Financial Planning pada Masyarakat Kota Kediri. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 9(2), 359–372. <https://doi.org/10.26740/jim.v9n2.p359-372>
- Poulin, R. (2012). *The Language of Graphic Design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles* (illustrated, reprint). Rockport Publishers.
- Rahayu, N. K. D. S., & Meitriana, M. A. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan dan Sikap Keuangan Terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Undiksha. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 219–225.
<https://doi.org/10.23887/ekuitas.v11i2.65999>
- Remund, D. L. (2010). Financial literacy explicated: The case for a clearer definition in an increasingly complex economy. *Journal of Consumer Affairs*, 44(2), 276–295. <https://doi.org/10.1111/j.1745-6606.2010.01169.x>
- Ritakumalasari, N., & Susanti, A. (2021). Literasi Keuangan, Gaya Hidup, Locus of Control, dan Parental Income terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 9(4), 1440–1450.
<https://doi.org/10.26740/jim.v9n4.p1440-1450>
- Santoso, M. H. (2023). Pengembangan Aplikasi Mobile yang User-Friendly: Strategi Desain UX. *Literacy Notes*, 1(1).
- Soegaard, M. (2025). *UI Color Palette 2025: Best Practices, Tips, and Tricks for Designers*.

Soge, D. D., Wijayanti, N., Annisa, N., Sanjaya, R., Surya, J., No, K., & Selatan, K. T. (2024). Financial Apps sebagai Media Edukasi Literasi Manajemen Keuangan. *Jurnal Riset Dan Inovasi Manajemen*, 2(4), 7–16. <https://doi.org/10.59581/jrim-widyakarya.v2i3.4128>

Sugiyono. (2004). *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta.

Ultavia, A. B., Jannati, P., Malahati, F., Qathrunnada, & Shaleh. (2023). Kualitatif : Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 341–348.

Xi, N., & Hamari, J. (2019). Does gamification satisfy needs? A study on the relationship between gamification features and intrinsic need satisfaction. *International Journal of Information Management*, 46, 210–221. <https://doi.org/10.1016/J.IJINFOMGT.2018.12.002>

