

DAFTAR PUSTAKA

- Anastacia, C., Anggraeni, D. F., Cahya Eka, S., Putri, Z., & Miftah, Z. (2022). *Kemampuan Membaca Label Gizi dengan Konsumsi Makanan dan Minuman Kemasan Tinggi Gula*. <https://www.researchgate.net/publication/366578320>
- Aziza, R. F. A., Nurmasani, A., & Azizah, M. (2024). *Teori dan Praktik Desain UI/UX: Studi Kasus Implementasi dengan Metode Design Thinking* (E. Risanto, Ed.; 1 ed.). Penerbit ANDI.
https://books.google.co.id/books?id=XOArEQAAQBAJ&pg=PA91&dq=ui+ux&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwiwpZGvt8WLAxWrZWwGHfajJ00Q6AF6BAGMEAM#v=onepage&q=ui%20ux&f=false
- Basiroen, V. J., Putra, I. N. A. S., Judijanto, L., Anggara, I. G. A. S., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., Nurhadi, Afandi, H. R., Prasetyo, D., Ramadhani, N., Dwitasari, P., Setiasih, N. W., & Wijaya, W. (2024). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV)* (E. Rianty, Ed.). PT. Green Pustaka Indonesia.
https://www.google.co.id/books/edition/Dasar_Dasar_Desain_Komunikasi_Visual_DKV/QlcrEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=warna+adalah&pg=PA55&printsec=frontcover
- Boyd, K., & Bond, R. (2021, April 26). Can micro interactions in user interfaces affect their perceived usability? *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3452853.3452865>
- Burkhart, S., Mathews, E., Beckford, C., Daba, A. K., Milton, A. H., & Tessema, M. (2024). *Nutrition and Sustainable Development Goal 4: Quality Education*. Frontiers in Nutrition dan Frontiers in Public Health.
https://books.google.co.id/books?id=EAYSEQAAQBAJ&pg=PA90&dq=nutrition+literacy&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwj2zsDf99OLAxWMwjgGHd3lL8cQ6AF6BAGJEAM#v=onepage&q&f=false
- Conference proceedings. (2024). *Human-Centric Smart Computing: Proceedings of ICHCSC 2023* (J. S. Banerjee, M. Köppen, & S. Bhattacharyya, Ed.). Springer Nature Singapore.
https://www.google.co.id/books/edition/Human_Centric_Smart_Computing/S_8CEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Microinteraction&pg=PA18&printsec=frontcover
- Correia, A. (2024). *Navigating Usability and User Experience in a Multi-Platform World*.
<https://books.google.co.id/books?id=IPkuEQAAQBAJ&pg=PA56&dq=user>

+persona&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwiw_vyf0PyNAXNR2wGHZtnAk0Q6AF6BAgKEAM#v=onepage&q=user%20persona&f=false

- DeRosa, J. (2024). *Building DIY Websites for Dummies*. Wiley.
https://www.google.co.id/books/edition/Building_DIY_Websites_For_Dummies/1e73EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=CTA+website&pg=PA262&printsec=frontcover
- DeSawal, D., & Peck, A. (2021). *Applying Design Thinking to the Measurement of Experiential Learning* (D. DeSawal & A. Peck, Ed.). Information Science Reference. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7768-4>
- Direktorat Standardisasi Pangan Olahan, Deputy Bidang Pengawasan Pangan Olahan, & Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia. (2023). *Edukasi Nutrisi Seimbang Edukasi Nutrisi Seimbang Edisi: Masyarakat Umum Edisi: Masyarakat Umum*.
https://standarpangan.pom.go.id/dokumen/pedoman/KIE_Label_Gizi_-_Masyarakat_Umum.pdf
- Elmunsyah, H., Hidayat, W. N., Bramastya, R., & Kusumadyahdewi. (2025). *Buku Ajar Teknik Multimedia*. PT. Star Digital Publishing.
https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Teknik_Multimedia/Vy5fEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=low+fidelity&pg=PA40&printsec=frontcover
- FAO. (2023). *The State of Food Security and Nutrition in The World 2023*.
<https://openknowledge.fao.org/server/api/core/bitstreams/f1ee0c49-04e7-43df-9b83-6820f4f37ca9/content/state-food-security-and-nutrition-2023/annexes3.html>
- Fitri, N., Metty, & Yuliaty, E. (2020). Hubungan Pengetahuan Dan Kebiasaan Membaca Label Informasi Nilai Gizi Makanan Kemasan Dengan Status Gizi Pada Mahasiswa Asrama Kutai Kartanegara Di Yogyakarta. *Jurnal GIZIDO*, 12(1), 45–54. <https://doi.org/10.47718/gizi.v12i1.1120>
- Fretheim, E., & Deschene, M. (2023). *Secure Software Systems*.
https://www.google.co.id/books/edition/Secure_Software_Systems/FGqwEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=alpha+test&pg=PA278&printsec=frontcover
- Gonzales, B. M. (2025). *Library Website Design and Development*. Rowman & Littlefield.
https://www.google.co.id/books/edition/Library_Website_Design_and_Development/xxk1EQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=60+30+10+rule+web+design&pg=PA12&printsec=frontcover

- Harti, L. B., & Cempaka, A. R. (2021). *Individual Meal Planning: Pengaturan Makan Individu Dewasa Sehat*. Universitas Brawijaya Press.
https://www.google.co.id/books/edition/Individual_Meal_Planning/bXIYEA-AAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=tabel+informasi+gizi+adalah&pg=PA88&printsec=frontcover
- Hertzum, M. (2022). *Usability Testing A Practitioner's Guide to Evaluating the User Experience*. Springer Nature.
https://books.google.co.id/books?id=fYlyEAAAQBAJ&pg=PA29&dq=low+fidelity&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&sqi=2&ved=2ahUKEwjVh5Df0fyNAxXYTWwGHbFDN-cQ6AF6BAgKEAM#v=onepage&q=low%20fidelity&f=false
- Hirda, D. A., Rakhma, L. R., & Widiyaningsih, E. N. (2023). Perbedaan Tingkat Literasi Gizi dan Status Gizi Antara Mahasiswa Gizi dan Mahasiswa Non Gizi Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Health Information : Jurnal Penelitian*, 15(2). <https://myjurnal.poltekkes-kdi.ac.id/index.php/hijp/article/view/1248/1187>
- Hulu, V. T., Evimalinda, R., Bunga, F. A., & Saleleubaja, S. (2024). Membuka Imajinasi: Dampak Interaktivitas Multimedia terhadap Pemikiran Kreatif Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 184–198.
<https://doi.org/10.62282/juilmu.v1i2.184-198>
- Ismiati, T. T., Widhawati, R., Mahmudatussaadah, A., Dewi, F. R., Prihatina, R. A., Lestari, N. E., Laksono, R. D., Ulfa, L., & Judijanto, L. (2024). *DASAR - DASAR GIZI: Pengantar Lengkap untuk Nutrisi dan Kesehatan Optimal*. PT. Green Pustaka Indonesia.
https://books.google.co.id/books?id=1vIMEQAAQBAJ&pg=PA7&dq=gizi+adalah&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwiz3ZPt-NOLAxXKxjgGHfriHgAQ6AF6BAgHEAM#v=onepage&q=gizi%20adalah&f=false
- Kumparan. (2023, Juli 23). *5 Kota Tersibuk di Indonesia yang Menarik untuk Diketahui*. Kumparan.com. <https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/5-kota-tersibuk-di-indonesia-yang-menarik-untuk-diketahui-20qkBOft5mM/2>
- Lestari, I. (2022). Interaktivitas Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. Dalam *Jurnal Kependidikan* (Vol. 11, Nomor 2). <https://jurnaldidaktika.org>
- Lidwina, A. (2021). *Siapa Konsumen Terbesar Makanan Ringan di Indonesia?* Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/produk-konsumen/statistik/d34b572006cf7ea/siapa-konsumen-terbesar-makanan-ringan-di-indonesia>

- Lievrouw, L. A., & Livingstone, S. (2006). *Handbook of New Media*.
- Lubis, R. E. L. (2024, Agustus 2). *Konsumsi gula berlebihan, pasien cuci darah menyesal “setiap hari minum kopi dan teh kemasan.”*
<https://www.bbc.com/indonesia/articles/cy793g1y3j5o>
- Madani, A., & Supandi, F. P. (2024). Analisis Warna Ikon Fitur Layanan Aplikasi Gojek Terhadap Psikologi Persepsi Konsumen. *Jurnal Visual Ideas*, 4, 60.
<https://journal.widyatama.ac.id/index.php/visualideas/article/view/1934/997>
- Meadows, M. Stephen. (2004). *Pause [&] effect : the art of interactive narrative*. New Riders.
- Meidiawali, Y., Alfiani, D. R., Hidayati, I., Taufiq, Z., Khoiriyah, R. A., Arief, R. Q., L, S. H., Widayanti, L. P., Andiarna, F., Pratiwi, R. A., & Pribadi, E. T. (2024). *Gizi dan Kesehatan Masyarakat* (Z. Taufiq, Ed.; 1 ed.). CV. Gita Lentera.
https://books.google.co.id/books?id=sVshEQAAQBAJ&pg=PA60&dq=literasi+gizi+adalah&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwiFk7r7hdSLAxWT4jgGHQxTC5oQ6AF6BAGNEAM#v=onepage&q&f=false
- Novitamanda, A. D., Prayitno, N., & Nurdianty, I. (2020). Information exposure relating with reading behavior on packaged food product among college students in Fikes Uhamka. *ARGIPA (Arsip Gizi dan Pangan)*, 5(2), 92–99.
<https://doi.org/10.22236/argipa.v5i2.3968>
- Pranita, E., & Wibawa, S. W. (2020, Oktober 24). *Literasi Gizi Rendah, Alasan Utama Kental Manis Masih Dikira Susu*.
<https://www.kompas.com/sains/read/2020/10/24/190600823/literasi-gizi-rendah-alasan-utama-kental-manis-masih-dikira-susu?page=all>
- Prasetya, I. (2022). *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik* (Akrim & E. Sulasmi, Ed.). UMSU Press.
https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Pendekatan_Teori_d/CaeBEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Metode+penelitian+kualitatif:+Teori,+metode+dan+praktik+indra+prasetya&printsec=frontcover
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*.
https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Desain_Komunikasi_Visual_dalam/yQwVEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=prinsip+desain&printsec=frontcover
- Putra, Y. W. S., Dawis, A. M., Novi, N., Natsir, F., Fitria, F., Widhiyanti, A. A. S., Hasan, F. N., Somantri, S., & Maniah, M. (2023). *Pengantar Aplikasi Mobile*. Penerbit Widina.
https://www.google.co.id/books/edition/PENGANTAR_APLIKASI_MOBIL

E/2tLcEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=aplikasi+mobile+adalah&printsec=frontcover

- Ratnatika, G. (2024, Oktober 11). *DPR: Angka Kematian Akibat Tiga Penyakit Tidak Menular Terus Meningkat*. <https://sinpo.id/detail/82435/dpr-angka-kematian-akibat-tiga-penyakit-tidak-menular-terus-meningkat>
- Ravelino, C., Alfa Susetyo, Y., & Satya Wacana, K. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 7(1), 2023. <https://doi.org/10.35870/jti>
- Ristanti, E. Y. (2024). *Gizi Seimbang Dalam Daur Kehidupan* (E. Y. Ristanti, Ed.). Deepublish. https://books.google.co.id/books?id=8b4yEQAAQBAJ&newbks=0&printsec=frontcover&pg=PA158&dq=10+pesan+gizi+seimbang&hl=id&source=newbks_fb&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Rohajawati, S., & Sari, D. A. P. (2022). *Mobile Apps and Organic Waste*. Deepublish. https://www.google.co.id/books/edition/Mobile_Apps_and_Organic_Waste/4V50EQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=karakteristik+aplikasi+seluler&pg=PA31&printsec=frontcover
- Santosa, L. W. (2024, Juli 9). *Hampir separuh penduduk Jakarta kini generasi milenial dan gen Z*. Antaranews.com. <https://www.antaranews.com/berita/4189557/hampir-separuh-penduduk-jakarta-kini-generasi-milenial-dan-gen-z>
- Sinaga, Y. L. D. Y., Susilawati, E., Pratama, R., Yulianie, R., & Silviana, N. (2023). Peningkatan Literasi Gizi Untuk Mengurangi Konsumsi Sugar Sweetened Beverages pada Siswa SMA. *Karya Kesehatan Siwalima*, 2(1). <https://doi.org/10.54639/kks.v2i1.965>
- Steane, Jamie. (2024). *The Principles and Processes of Interactive Design*. Bloomsbury Visual Arts.
- Sugarda, Y. B. (2020). *Panduan Praktis Pelaksanaan Focus Group Discussion Sebagai Metode Riset Kualitatif*. Gramedia Pustaka Utama. https://www.google.co.id/books/edition/Panduan_Praktis_Pelaksanaan_Focus_Group/gWIFEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=FGD+adalah&pg=PA3&printsec=frontcover
- Sulianta, F. (2025). *WARNA: Makna, Sejarah & Kekuatannya*. https://www.google.co.id/books/edition/WARNA_Makna_Sejarah_Kekuatannya/dx89EQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=hierarki+tombol&pg=PA61&printsec=frontcover

- Supriyono, A., Idrus, S. I., Buana, I. C., Sihombing, I. N., & Noviar, M. H. (2019). *Modul Presentasi dengan Infografis*. Bidang Perencanaan Diklat DPR RI.
https://www.google.co.id/books/edition/Modul_Presentasi_dengan_Infografis/8taXDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ikon+desain&pg=PA32&printsec=frontcover
- Syamsiah, S. (2024). ANALYSIS OF THE RELATIONSHIP BETWEEN EATING PATTERNS, PHYSICAL ACTIVITY, AND SOCIO-ECONOMIC FACTORS WITH OBESITY IN WOMEN OF REPRODUCTIVE AGE IN NORTH JAKARTA. *THE 2TH INTERNATIONAL CONFERENCE ON HEALTH SCIENCES*.
- Tojiri, Y., Putra, H. S., & Faliza, N. (2023). *Dasar Metodologi Penelitian: Teori, Desain, dan Analisis Data*. Takaza Innovatix Labs.
https://www.google.co.id/books/edition/Dasar_Metodologi_Penelitian/RTQmEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=wawancara+adalah&pg=PA56&printsec=frontcover
- Williams, B. (2024). *Innovating with Empathy Design Thinking*.
https://books.google.co.id/books?id=7PQ5EQAAQBAJ&pg=PT19&dq=user+journey&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwiwt6KN0fyNAXUmR2wGHZuqNpkQ6AF6BAGKEAM#v=onepage&q=user%20journey&f=false
- Yablonski, J. (2020). *Laws of UX Using Psychology to Design Better Products & Services*. O'Reilly Media, Inc.

