

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, K. (2025, Maret 3). *Manfaat dan risiko memiliki hewan peliharaan*. Diakses pada 3 Maret 2025, dari <https://www.alodokter.com/sisi-positif-dan-negatif-memelihara-hewan>
- Amalia, Y. (2024, November 10). *Generasi milenial ternyata paling banyak punya hewan peliharaan, ini datanya*. Diakses pada 3 Maret 2025, dari <https://www.merdeka.com/uang/generasi-milenial-ternyata-paling-banyak-punya-hewan-peliharaan-ini-datanya-232487-mvk.html?page=3>
- Halodoc. (2021, Maret 1). *Berapa lama sasa menstruasi pada anjing betina?*. Diakses pada 5 Maret 2025, dari https://www.halodoc.com/artikel/berapa-lama-masa-menstruasi-pada-anjing-betina?srsId=AfmBOopU6UGs8cR0y8lxXxG7vVYNJ8P_-N7-Op_1GEprqGVBjZHHY3XR
- Halodoc. (2020, November 27). *Seberapa sering harus memandikan anjing?*. Diakses pada 3 Maret 2025, dari https://www.halodoc.com/artikel/seberapa-sering-harus-memandikan-anjing?srsId=AfmBOopdU146wvTS7fraHYd7U5P_WFDODkUNvpHxDz1sNbNKUW_Yg2U2
- Halodoc. (2021, Februari 3). *Seberapa seringkah kucing harus dimandikan?*. Diakses pada 3 Maret 2025, dari <https://www.halodoc.com/artikel/seberapa-seringkah-kucing-harus-dimandikan?srsId=AfmBOooaeRg8fAv2ndQAcCQszVdMYkQwfqAz7Lz1hrd2NYhRv5-w2O6->
- IDFMads. (2018). *The Basics of user experience design by Interaction Design Foundation*.
- Lubis, R. B. (2024, Maret 18). *Survei intage: Orang Indonesia rata-rata habiskan Rp1,41 juta sebulan buat si "Anabul"*. Diakses pada 4 Maret 2025, dari <https://goodstats.id/article/survei-intage-orang-indonesia-rata-rata-habiskan-rp1-41-juta-sebulan-buat-si-anabul-nlh73>
- Nisaputra, R. (2023, Maret 29). *Tech savvy! 80% masyarakat RI gunakan smartphone untuk berbelanja*. Diakses pada 5 Maret 2025, dari <https://infobanknews.com/tech-savvy-80-masyarakat-ri-gunakan-smartphone-untuk-berbelanja/>
- Putri, S. I., Yudiarti, D., & Lukito, W. (2024). Perancangan mobile apps platform untuk pemenuhan kebutuhan hewan peliharaan. *eProceedings of Art & Design*, 11(4), 5946-5954.

- Ridwan, P. P. (2023, Januari 3). *Ragam statistik hewan peliharaan di Indonesia*. Diakses pada 4 Maret 2025, dari <https://goodstats.id/article/ragam-statistik-hewan-peliharaan-di-indonesia-GbtcU>
- Sanobar, Y. (2023). *Exploring the influence of prototyping fidelity on feedback for an app with multi-sided interaction model* (Tesis). Diakses dari <https://open.library.ubc.ca/soa/cIRcle/collections/ubctheses/24/items/1.0437959>
- Setiawan, S. R. D. (2020, November 4). *Kenali jenis vaksin untuk anjing dan kucing*. Diakses pada 9 Maret 2025, dari <https://www.kompas.com/homey/read/2020/11/05/062400476/kenali-jenis-vaksin-untuk-anjing-dan-kucing>
- Wisnubrata. (2023, Juli 30). *Lebih mahal mana, merawat kucing atau anjing?* Diakses pada 9 Maret 2025, dari <https://lifestyle.kompas.com/read/2023/07/30/070000820/lebih-mahal-mana-merawat-kucing-atau-anjing->

