

DAFTAR PUSTAKA

Affordances. (2016). IxDF.

Anggraini, I. A., Utami, W. D., & Rahma, S. B. (2020). Analisis Minat dan Bakat Peserta didik terhadap Pembelajaran. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* (Vol. 7, Nomor 1).
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>

Arifrahara, G. (2021). *ANALISIS PENGGUNAAN TIPOGRAFI SPASIAL SANS SERIF DALAM RUANG PUBLIK TAMAN TEMATIK KOTA BANDUNG* (Vol. 07). <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>

Arzuna, B. (2023). *PERANCANGAN UI/UX PEMILIHAN PEMINATAN DAN UJIAN KOMPREHENSIF MAHASISWA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA PADA PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI*.

Athallah Rangga Allifiandi K, & Nanda Nini Anggalih. (2022). *PERANCANGAN ILUSTRASI PRODUK PADA APLIKASI RILIV*.

Aulia, S. N., Sukmawati, & Rosidin, U. (2024). *SEDENTARY LIFESTYLE BERHUBUNGAN DENGAN STATUS GIZI PADA REMAJA*. 61–69.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joting.v6i1.8883>

Bag Charm, Tren Gantungan Tas yang Nyontek Gaya Jane Birkin. (2024). *CNN Indonesia*.

Cheng, W. T., & Shanat, M. (2020). THE APPLICATION OF NORMAN’S THREE LEVELS DESIGN-THEORY FOR ARTEFACT ANALYSIS OF CULTURAL RELATED DESIGN PROCESS. *International Journal of Applied and Creative Arts*, 3(1), 21–30.
<https://doi.org/10.33736/ijaca.2201.2020>

Color. (2025). Atlassian.

Color Harmony. (2024). IxDF.

Color Symbolism. (2021). IxDF.

Creswell, J. W., & Guetterman, T. C. (2019). *Educational Research Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*.

Design Principles. (2024). IxDF.

Detina, H. I. L., Dellia, P., Astutik, R. P., Mubarok, A., & Darmasaputra, A. (2024). Perancangan UI/UX Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Mata

Pelajaran Peminatan Siswa Baru dengan Metode Design Thinking. *bit-Tech*, 7(1), 97–103. <https://doi.org/10.32877/bt.v7i1.1523>

Emotional Design (ED). (2024). IxDF.

Empathy Map – Why and How to Use It. (2025). IxDF.

Esti Setianik, A. (2020). PENGALAMAN MENJALANI KARIER SEBAGAI SENIMAN LUKIS: SEBUAH INTERPRETATIVE PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS. Dalam *Jurnal Empati* (Vol. 8, Nomor 4).

Femas Aji Saputra, Adityawarman Adityawarman, & Salwa Rahman Nursyabani. (2024). Analisis Dampak Kesalahan Pemilihan Jurusan terhadap Prestasi Akademik dan Kesejahteraan Psikologis Mahasiswa. *Corona: Jurnal Ilmu Kesehatan Umum, Psikolog, Keperawatan dan Kebidanan*, 2(2), 180–192. <https://doi.org/10.61132/corona.v2i2.418>

Frost, B. (2016). *Atomic Design*.

Gamification (GF). (2016). IxDF.

Hasanah, A. (2023). *Kesesuaian Minat Karir dengan Keputusan Memilih Jurusan di Perguruan Tinggi*.

Hasyim, F. F., Setyowibowo, H., & Purba, F. D. (2024). Factors Contributing to Quarter Life Crisis on Early Adulthood: A Systematic Literature Review. Dalam *Psychology Research and Behavior Management* (Vol. 17, hlm. 1–12). Dove Medical Press Ltd. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S438866>

Hayati, S. A., Prasetya, M. E., Islam, U., Muhammad, K., Al-Banjari, A., & Banjarmasin, I. (2023). *PENGARUH USIA TERHADAP KESIAPAN MENIKAH PADA WANITA REMAJA*. <http://ejurnal.uji.ac.id/index.php/CONS>

High-Fidelity Prototypes. (2018). IxDF.

Information Architecture (IA). (2025). IxDF.

Isnaini, A., & Sasana, H. (2022). *DETERMINAN PERTUMBUHAN EKONOMI DI DKI JAKARTA*. <https://transpublika.co.id/ojs/index.php/Transekonomika>

Jatiningsih, O., Habibah, S. M., Wijaya, R., & Sari, M. M. K. (2021). PERAN ORANG TUA DALAM PEMENUHAN HAK PENDIDIKAN ANAK PADA MASA BELAJAR DARI RUMAH. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 10(1), 147. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v10i1.29943>

Karyati, A. (2023). AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal 1665. *Aksara*, 09(03). <https://doi.org/10.37905/aksara.9.3.1665-1674.2023>

- Landa, R. (2019). *Graphic design solutions 6th edition*.
- Larasati, A., Upn, D., Veteran, ", & Timur, J. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN WARNA RUANG TERHADAP PSIKOLOGIS PASIEN RUMAH SAKIT IBU DAN ANAK* (Vol. 20, Nomor 1).
<http://journals.ums.ac.id/index.php/sinektika>
- Made Suyasa, I., & Sedana, N. (2020). *MEMPERTAHANKAN EKSISTENSI MEDIA CETAK DI TENGAH GEMPURAN MEDIA ONLINE MAINTAIN THE EXISTENCE OF PRINTED MEDIA IN THE MIDDLE EXPOSED TO MEDIA ONLINE*. <http://journal.unbara.ac.id/index.php/JKB>
- Mads Soegaard. (2021). *Consistency: MORE than what you think*. IxDF.
- Muharam, S., Aminanti, D. S., & Handayani, P. (2024). MANAJEMEN FORUM GROUP DISCUSSION (FGD) ANALISIS SWOT DALAM MENINGKATKAN KUALITAS KEPEMIMPINAN MAHASISWA. Dalam *Communnity Development Journal* (Vol. 5, Nomor 1).
- Mustaridi. (2020). UPAYA MENINGKATAN KEMAMPUAN GURU DALAM MENGGUNAKAN KOMPUTER PADA PEMBELAJARAN MELALUI PELATIHAN TIK DI SMK NEGERI 1 MESUJI RAYA. *Jurnal Edukasi*, 6(2).
- Nugraha, T. A., Aisyah, S., Purba, J., Murni, M., Sinaga, A. A., & Purba, L. (2023). *Jurnal Bidang Penelitian Advertising dan Desain Grafis PENGARUH SPESIFIKASI TIPE LAPTOP TERHADAP PERFORMA AKTIVITAS MAHASISWA MATAKULIAH MDG 4 (3D ARSITEKTUR) UPAYA MENINGKATKAN PEMBELAJARAN* (Vol. 1, Nomor 1).
<https://ejournal.kreatifcemerlang.id/index.php/jbpadg>
- Nurlila Kamsi, Mita Safitri, & Roybah. (2021). latar blkg kamsi. *Edification, Vol. 4*(PENDIDIKAN DAN MASA DEPAN : TINGKAT KESADARAN MASYARAKAT TENTANG PENDIDIKAN DI KELURAHAN RAHMAH). <https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.297>
- Nurwijayanti, R. A., Fauzan, M., Afitio, R. I., Sitanggang, B. B. P., Kristyawan, N., Maulana, F. A., Ghufon Purnama, M., & Dhiyaasyauqii, A. N. (2025). Pengaruh Smartphone Terhadap Kesehatan Fisik dan Perkembangan Psikososial Remaja. Dalam *Jurnal Angka* (Vol. 2, Nomor 1).
<http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/angka>
- Palevi, M. R., & Indra, Z. (2024). Implementasi Algoritma K-Means Clustering Dengan Pendekatan Active Learning Pada Siswa SMA Untuk Menentukan Jurusan Ke Perguruan Tinggi. *Februari*.
<https://doi.org/10.53513/jis.v23i1.9553>

- Pangkalan Data Pendidikan Tinggi. (2023). Dalam *Pangkalan Data Pendidikan Tinggi*.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*.
- Personas – A Simple Introduction*. (2024). IxDF.
- Pramudiya, R., Asyraq, C., Kadafi, A., & Sardika, R. P. (2024). *ANALISIS GAMBAR MENGGUNAKAN METODE GRAYSCALE DAN HSV (HUE, SATURATION, VALUE)*.
- Rachel Krause. (2023). Using Imagery in Visual Design. *Nielsen Norman Group*.
- Ramadhan, N. (2024). THE ROLE OF TECHNICAL SUPPORT IN THE EXPERT TEAM SECTION AT PT. PRODUKSI FILM NEGARA PERAN TECHNICAL SUPPORT DALAM BAGIAN EXPERT TEAM DI PT. PRODUKSI FILM NEGARA. Dalam *Journal Visioner : Journal of Television*.
- Rangga Wiwesa, N. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. Dalam *Jurnal Sosial Humaniora Terapan* (Vol. 3, Nomor 2).
- Rimbawati, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Smartphone Pascapandemi Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IX SMPN 6 Tangerang Selatan. *Journal on Education*, 05(04), 17835–17842.
- Rista Yonanda, N., Iswari, M., & Daharnis, D. (2022). PENTINGNYA MINAT DAN BAKAT DALAM MEMILIH PROGRAM STUDI YANG PROSPEKTIF DI INDUSTRI MELALUI BIMBINGAN DAN KONSELING KARIR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN THE IMPORTANCE OF INTEREST AND TALENT IN CHOOSING A PROSPECTIVE STUDY PROGRAM IN INDUSTRY THROUGH CAREER GUIDANCE AND COUNSELING IN VOCATIONAL SECONDARY SCHOOL. Dalam *Multidisciplinary Journal of Counseling and Social Research* (Vol. 1, Nomor 1).
- Rozan Fajri Irfani. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE “website X” UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN. *Conference SENATIK STT Adisutjipto Yogyakarta*, 7. <https://doi.org/10.28989/senatik.v2i0.77>
- Salsa Bila, D., & Rosa Indah, D. (2023). Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera

- Selatan dengan Metode Design Thinking. *Media Online*), 3(6), 746–753.
<https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.870>
- Sari, D. N., Abdilah, A., Ferdiyansyah, A., Egasaputro, B., Fikri Haikal, M., & Kurniawan, B. E. (2023). *Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer Perancangan dan Pengembangan Desain UI/UX pada Website Layanan Pilih Jurusan di PT. Pilihanmu Indonesia Jaya*. 5(3), 399–411.
<https://restikom.nusaputra.ac.id>
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction Design*.
- Simanjuntak, S., Simbolon, F. P., & Hutapea, F. C. (2025). Karakteristik Perkembangan Kognitif Sosial dan Moral pada Masa Remaja dan Dewasa. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Katolik*, 2, 159–167.
<https://doi.org/10.61132/sabar.v2i1.518>
- Tasmin, B. S., & Paita Yunus, P. (2022). *ANALISIS ILUSTRASI DIGITAL OPENING SCREEN COREL DRAW “VECTOR QUEEN” KARYA FIRMAN HATIBU*.
- Umam, K., Uin, A., Kalijaga, S., & Korespondensi, Y. (2024). Perkembangan Peserta didik SMA (Sekolah Menengah Atas). *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 1(3), 75–85. <https://doi.org/10.61722/jinu.v1i3.1532>
- Unthari, P. D., Balqis, R., Martin, W., & Johan, T. M. (2022). *Hubungan Antara Perilaku Penggunaan Laptop dengan Kesehatan pada Mahasiswa Kebidanan Universitas Sumatera Barat*. 3(2), 42–47.
- Uthama, M. R., & Saefulrahman, I. (2021). EFEKTIVITAS MEDIA INFORMASI DALAM PENYELENGGARAAN PEMERINTAHAN DI KOTA BANDUNG (Studi Tentang Pemanfaatan Media Sosial Humas Kota Bandung Dalam Penyebarluasan Informasi Program Kerja Pemerintah Bidang Kesehatan Tahun 2020). *Jurnal Administrasi Pemerintahan (Janitra)*, 1(2), 157–159. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/34295/h>
- Visual Hierarchy*. (2024). IxDF.
- Wirastania, A., Lianawati, A., Hartanti, J., Sutijono Sutijono, & Munawaroh, A. Q. (2023). Pemberian Layanan Tes Bakat dan Minat Karier (Analisis Artistik dan Sosial). *ABDIMAS TERAPAN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Terapan*, 1(1), 97–103. <https://doi.org/10.59061/abdimasterapan.v1i1.191>
- Wireframes*. (2025). IxDF.