

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Afandi, N. H., Afandi, S. A., & Erdayani, R. (2023). Measuring the Difficulties of Early Adulthood: The Development of the Quarter Life Crisis Scale. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 8(3), 167-176.
- Al Kholidy, M. A. (2023). Work Readiness Bagi Gen Z: Peluang Dan Tantangan. Digital Bisnis: Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen dan E-Commerce, 2(3), 197-205.
- Albert, T., Nugroho, J. A., & Hapsari, R. W. (2021). *Perancangan Ulang UI/ UX Website sebuah Perusahaan Farmasi*. 90–96.
- Albert, T., Nugroho, J. A., & Hapsari, R. W. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Website sebuah Perusahaan Farmasi. *Rupaka*, 4(1).
- Aldrich, Wi. N. (2021). *Becoming a UX Designer Learn User Experience Design*.
- Amailia, K. &. (2026, January 13). Overwork: Jutaan Pekerja RI Kerja Terlalu Lama. CNBC Indonesia.
<https://www.cnbcindonesia.com/research/20260113120258-128-701959/overwork-jutaan-pekerja-ri-kerja-terlalu-lama#:~:text=Dalam%20catatan%20Badan%20Pusat%20Statistik,mencapai%20146%2C54%20juta%20orang.&text=Berdasarkan%20distribusi%20jam%20kerja%2C%20mayoritas,dalam%20skema%20lima%20hari%20kerja>.
- Amesha, S. A., Adinda, T., Nazira, N., & WILLYANSAH, W. (2025). PENGARUH DESAIN UI/UX YANG EFEKTIF DALAM MENINGKATKAN PENGALAMAN DAN KEPUASAN PENGGUNAAN. *JURNAL DATA SAINS DAN TEKNOLOGI INFORMASI (DASTIS)*, 2(02), 1-10.
- Anabillah, A. R., Febriansyah, M. R., & Atmaja, M. Z. D. (2022, May). Kemampuan manajemen waktu dalam mengatasi prokrastinasi akademik pada mahasiswa. In *Seminar Nasional Psikologi dan Ilmu Humaniora (SENAPIH)* (Vol. 1, No. 1, pp. 189-195).
- Anisha, D. (2024). Memahami dampak faktor sosial ekonomi terhadap pemerataan pendidikan dan keberhasilan siswa. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(2), 57-62.
- Ari Anggara, D., Harianto, W., & Aziz, A. (n.d.). id/index.php/kurawal Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean UX 58

PROTOTIPE DESAIN USER INTERFACE APLIKASI IBU SIAGA
MENGUNAKAN LEAN UX. In *Informasi dan Industri* (Vol. 4).

- Assajjadiyyah, S. (2020, September 8). *Hustle Culture: Tren bagi si Penggiat Kerja*. Economica.Id. Assajjadiyyah, S. (2020, September 8). *Hustle Culture: Tren bagi si Penggiat Kerja*. <https://Economica.Id/Hustle-Culture-Tren-Bagi-Si-Penggiat-Kerja/>.
- Assholekhah, A. F., Fitriani, A., Sarwono, S., Fatoni, S. A., & Suryandari, M. (2023). Problem Solving Mahasiswa Dalam Menghadapi Tantangan Dunia Kerja. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(1), 345-352.
- Assholekhah, A. F., Fitriani, A., Sarwono, S., Fatoni, S. A., & Suryandari, M. (2023). Problem Solving Mahasiswa Dalam Menghadapi Tantangan Dunia Kerja. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(1), 345-352.
- Astuti, N. W., & Nurwidawati, D. (2023). Hubungan work life balance dengan subjective well-being pada mahasiswa yang bekerja part-time di Surabaya. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 10(3), 122-144.
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian mixed method research untuk disertasi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8010-8025.
- Aziz, K. S., & Adnans, A. A. (2023). *The Effect of Hustle Culture on Job Satisfaction Among Startup Workers in Indonesia Pengaruh Hustle Culture Terhadap Kepuasan Kerja pada Pekerja Perusahaan Rintisan di Indonesia*.
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2022). *Statistik Pendidikan Tinggi*. Jakarta: BPS.
- Bartlett, M. J., Arslan, F. N., Bankston, A., & Sarabipour, S. (2021). Ten simple rules to improve academic work–life balance. *PLoS computational biology*, 17(7), e1009124.
- Bela, A., Thohiroh, S., Efendi, Y. R., & Rahman, S. (2023). Prokrastinasi akademik dan manajemen waktu terhadap stres akademik pada mahasiswa di masa pandemi: review literatur. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 37-48.
- Bilgili, A., & Akadal, E. (2025). THE EFFECT OF HEALTHCARE APPLICATION LOGO DESIGNS ON USER’S RELIABILITY PERCEPTION. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 9(2), 150-170.
- Bishop, R., Boo, S., Cruz, M. R., & Gadea, L. (2021). Fundamentals of Character Design How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation Visual Development. 52–82.

- Bokhua, G. (2022). *Principles of Logo Design: A Practical Guide to Creating Effective Signs, Symbols, and Icons*. Quarto Publishing Group USA.
- Cahyani, A., Agustin, D., Muslimah, I., & Khulliyatunnisa, N. (2023). Peran Aplikasi Notion dalam Perkuliahan untuk Mewujudkan Produktivitas Mahasiswa. In *Juni* (Vol. 02, Issue 2). <http://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/>
- Dannaway, A. (2022). *Practical UI* (1st ed.).
- Deligoz, K., & Ünal, S. (2021). The effect of anthropomorphic mascot on the purchasing intention of consumers: An experimental study. *Sosyoekonomi*, 29(50), 229-254.
- Devi, R. S., & Widagdo, P. B. (2025). MOBILE APPLICATION USER INTERFACE & USER EXPERIENCE DESIGN WITH GAMIFICATION AS A SOLUTION TO GADGET DEPENDENCY. Abdi Dosen: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 9(2), 807-818.
- Fadhilah, F., Sudirman, S., & Zubair, A. G. H. (2022). Quarter life crisis pada mahasiswa ditinjau dari faktor demografi. *Jurnal Psikologi Karakter*, 2(1), 29-35.
- Fathoni, A. F. C. A. (2023). Design thinking for sustainable mascot character design. In *E3S Web of Conferences* (Vol. 388, p. 01025). EDP Sciences.
- Filipiuk, M. (2021). *UI Design Principles: Learn to create beautiful and usable interfaces from scratch*.
- Fitriana, K., & Priharsari, D. (2021). *Perancangan User Experience (UX) Aplikasi Manajemen Waktu Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking dan Human-Centered Design* (Vol. 5, Issue 5). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Franz, B., & Franz, M.-K. (2024). *Usability and User Experience Design : The Comprehensive Guide to Data-Driven UX Design*. SAP Press.
- Hamidli, N. (2023). Introduction to UI/UX design: key concepts and principles. *Preuzeto*, 28(3), 2024
- Hussain, K., & Hussain, F. (2024). *Mastering UI/UX Design: Theoretical Foundations and Practical Applications* (1st ed.). Sonar Publishing.
- Hyzy, Mike., Wardle, Bret., & Zichermann, Gabe. (2023). *Gamification for product excellence : make your product stand out with higher user engagement, retention, and innovation*. Packt Publishing.
- Interaction Design Foundation - IxDF. (2016, June 5). What is User Centered Design (UCD)?. Interaction Design Foundation - IxDF.

- Iskandar, R., & Rachmawati, N. (2022). PERSPEKTIF “HUSTLE CULTURE” DALAM MENELAAH MOTIVASI DAN PRODUKTIVITAS PEKERJA. *JUPEA*, 2(2), 108–117.
- Juana, N., & Nurlela, A. (2025). Persepsi Mahasiswa Universitas Terbuka Jakarta terhadap Fenomena Kerja Sampingan di Era Digital. *Jurnal Masyarakat Digital*, 1(2), 37-47.
- Kaplan, K. (2022, February 6). How to create a UX-Vision Statement. nngroup.com. Retrieved January 11, 2026, from <https://www.nngroup.com/articles/ux-vision-statements/>
- Kriyantono, R. (2024). *TEKNIK PRAKTIS RISET KOMUNIKASI KUANTITATIF DAN KUALITATIF Disertai Contoh Praktis Skripsi, Tesis, dan Disertasi Riset Media, Public Relations, Advertising, komunikasi Pemasaran* (2nd ed.). KENCANA.
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan UI/UX aplikasi manajemen penelitian dan pengabdian kepada masyarakat menggunakan aplikasi figma. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5(1), 1-7.
- Kusumaningtyas, K., Salim, R. D., Habibah, M. N., & Dwiansari, M. (2022). Hubungan Hustle Culture (Workeholism) terhadap Well Being Anggota UKESMA UGM.
- Maharani, A. P., Martono, N., & Rizkidarajat, W. (2024). The behavior of hustle culture among students in faculty of social and political science Jenderal Soedirman University. *International Journal of Multidisciplinary Sciences*, 2(1), 24-36.
- Malewicz, M., & Malewicz, D. (2021). *Designing User Interfaces* (2nd ed.).
- Maulana, A., Wardana, F. B., Hanafri, M. I., & Laela, N. L. B. (2024). Aplikasi Jadwal Pintar Berbasis Gamifikasi untuk Optimalkan Produktivitas Waktu bagi Mahasiswa. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 6(2), 168–180. <https://doi.org/10.35746/jtim.v6i2.565>
- Metris, D., Sulaeman, M., Wakhidah, E. N., Teknologi, I., Bisnis, D., & Purbalingga, M. (2024). Hustle Culture: Mencermati Tren Perilaku Yang Mendorong Kesuksesan Tanpa Henti. *Jurnal Komunikasi Bisnis Dan Manajemen*, 11(1).
- Muzaki, A. N., Fadholi, L., Rohana, P. A., Riseva, S. D., Wijaya, T. W. H., & Mardiyana, I. I. (2025). STATUS SOSIAL EKONOMI PESERTA DIDIK DENGAN PERFORMA AKADEMIK: AKANKAN BERHUBUNGAN ATAU BERTOLAK BELAKANG?. *Masokan Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 5(1), 64-77.

- Nielsen Normal Group [NNgroup]. (2023, May 5). FAQs about UX Vision & Strategy [Video]. YouTube. Retrieved January 11, 2026, from <https://www.youtube.com/watch?v=dV48Dhv4ghM>
- Novria, R., Kurniawan, B., & Suryanto. (2022). Aplikasi Pemesanan Makanan Di Bebek dan Ayam Tekaeng Menggunakan Php dan Mysql. 13, 15–26.
- Oliveira, W., Hamari, J., Joaquim, S., Toda, A. M., Palomino, P. T., Vassileva, J., & Isotani, S. (2022). The effects of personalized gamification on students' flow experience, motivation, and enjoyment. *Smart Learning Environments*, 9(1), 16.
- Pamungkas, P. R., & Hendrastomo, G. (2024). Quarter life crisis di kalangan mahasiswa. *Saskara: Indonesian Journal Of Society Studies*, 1.
- Perangin Angin, E. D. C. (2024). Pengaruh Hustle Culture terhadap Work Life Balance pada Karyawan Indopro Event Organizer Medan.
- Perić, N. (2024). Hustle culture and mental health. *Psychē: Časopis studenata psihologije*, 7, 104-116.
- Plowden, T. (2024, June 16). Species spotlight: Smooth-Coated otter behaviour. Tim Plowden. <https://www.timplowden.co.uk/wildlife-behaviour/species-spotlight-smooth-coated-otter-behaviour/>
- Pratiwi, F. S. (2023, August 14). Ini Sederet Gejala *Burnout* Yang Dialami Gen Z Indonesia. Data Indonesia: Data Indonesia for Better Decision. Valid, Accurate, Relevant. <https://dataindonesia.id/kesehatan/detail/ini-sederet-gejala-burnout-yang-dialami-gen-z-indonesia> Hamdan, N. (2019). Komunikasi Satu Arah dan Dua Arah. *Al-Hikmah Media Dakwah Komunikasi Sosial Dan Kebudayaan*, 10(2), 20–30. <https://doi.org/10.32505/hikmah.v10i2.1709>
- Ramauddina, S. F., Asyraf, M. F. A., & Mustika, I. (2024). Teknik Pomodoro untuk Mengatasi Prokrastinasi Akademik di Kalangan Mahasiswa. *Proceedings of PsychoNutrition Student Summit*, 1(1), 401-408.
- Reddy, B. V. V., & Sathish, A. S. (2023). Creating Connections Through Characters: A Study of Brand Mascots and Their Influence on Consumer Purchase Intentions. *Advances in Decision Sciences*, 27(4), 1-17.
- Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2023). *Interaction Design Beyond Human-Computer Interaction*, 6th Edition.
- Sari, A. N., Abidin, Z., & Poerana, A. F. (2024). Presentasi Diri dan Praktik Hustle Culture pada Mahasiswa. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(1), 296-307.

- Sari, A. R., Al Husnawati, H., Suryono, J., Marzuki, M., & Mulyapradana, A. (2025). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D. YPAD Penerbit.
- Schmidt, L. (2025, March 26). Why Otters are one of nature's most friendly animals. Tanganyika Wildlife Park. <https://twpark.com/blog/why-otters-are-one-of-natures-most-friendly-animals/>
- Setyadinsa, R., Nofarita, E., Darmayunata, Y., Aditama, D., Siswanto, D., Hasani, A. R., Wibowo, F., Suheri, Adam, S., & Faisal, F. (2024). *PERANCANGAN APLIKASI MOBILE* (N. Mayasari, Ed.; 1st ed.). PT Penamuda Media.
- Shirley, S. E. (2024). Perancangan Purwarupa Mobile App Pemanfaatan Food Waste untuk Mendorong Ekonomi Sirkular sebagai Solusi Pangan. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 6(1), 37-44.
- Sholeha, R. S. J. I., & Alifia, N. (2025). Analisis Work Life Balance Dan Upaya Mengatasi Peran Konflik Pada Mahasiswa Yang Bekerja Paruh Waktu. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 705-713.
- Smits, E. J., Wenzel, N., & de Bruin, A. (2025). Investigating the Effectiveness of Self-Regulated, Pomodoro, and Flowtime Break-Taking Techniques Among Students. *Behavioral Sciences*, 15(7), 861.
- Sulistio, G. S., Chrisantyo, L., & Raharjo, W. S. (2024). *Perancangan Aplikasi Time Management Untuk Mahasiswa Berbasis Gamification. 1*. <https://doi.org/10.21460/jutei.81.317>
- Suswandono, A. R., Mustaqimah, U., & Marlina, A. (2024). Pusat Inkubator Industri Kreatif di Kabupaten Tangerang. *Senthong*, 7(1).
- Waworuntu, E. C., Kainde, S. J., & Mandagi, D. W. (2022). Work-life balance, job satisfaction and performance among millennial and Gen Z employees: a systematic review. *Society*, 10(2), 384-398.
- Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). In *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia*.