

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S., Dita Puteri, A., Yanto, N., Studi, P. S., Ilmu Kesehatan, F., & Pahlawan Tuanku Tambusai, U. (n.d.). *HUBUNGAN KONTROL DIRI DAN INTENSITAS PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DENGAN TINGKAT NOMOPHOBIA PADA SISWA SMA NEGERI 1 KUANTAN MUDIK*.
- Algifari, I., Darmawan, S. S., Tanaya, P., Azzahra, M., Withari, F. N., Ulil, K., Universitas, A., & Malang, N. (2024). *KAMPANYE KESADARAN DIGITAL: MENCEGAH KECANDUAN GADGET DI KALANGAN REMAJA 1**
<https://journal2.um.ac.id/index.php/jgp/article/view/52087/14071>
- Anggraeni, E. K. (2021). *Fear Of Missing Out (FOMO), Ketakutan Kehilangan Momen*.
- Anon. (2021). *THE SMARTPHONE ADDICTION RESTRICTION IT'S ALMOST TOO LATE...* <https://archive.org/details/smartphoneaddict00000conc>
- Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. (2020). *Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja*.
- Aziza, R. F. A., Nurmasani, A., & Azizah, M. (2024). *Teori dan Praktik Desain UI/UX: Studi Kasus Implementasi dengan Metode Design Thinking*.
- Beaird, J., & Kuswanto, H. (n.d.). *Analisis Prinsip Layout and Composition pada Web Design Perusahaan PT. Bank Rakyat Indonesia, Tbk dan PT. FIF Group berdasarkan Buku "The Principle of Beautifull Website Design (2nd Edition)*. <http://fifgroup.co.id>
- Bragazzi, N. L., & Del Puente, G. (2014). A proposal for including nomophobia in the new DSM-V. *Psychology Research and Behavior Management*, 7, 155–160. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S41386>
- Carlisle, P. A. (2022). *NOMOPHOBIA - A Rising Trend in. Students*.
<https://archive.org/details/nomophobiarising0000carl>
- Chipman, A. (2021). *UX/UI design 2022: A complete beginners to pro step by step guide to UX/UI design and mastering the fundamentals of web design with latest tips & techniques*. Dokumen.pub.
<https://dokumen.pub/ux-ui-design-2022-a-complete-beginners-to-pro-step-by-step-guide-to-ux-ui-design-and-mastering-the-fundamentals-of-web-design-with-latest-tips-amp-techniques.html>
- Dipstrategy. (2021). *Profil SES Indonesia 2021 (Nasional)*.
<https://dipstrategy.co.id/blog/data-profil-konsumen-indonesia-2022-terbaru-dan-lengkap/>

- Duku, S. (n.d.). *MENGENAL KAMPANYE KOMUNIKASI*.
- Fadhilah, L., Hayati, E. N., & Bashori, K. (2021). Nomophobia di Kalangan Remaja. *JURNAL DIVERSITA*, 7(1), 21–29.
<https://doi.org/10.31289/diversita.v7i1.4487>
- Hamdi, M., & Gautama, M. I. (2024). *Nomophobia di Kalangan Siswa Pengguna Smarthpone SMA Negeri 1 Lembah Gumanti*. 7, 2622–1748.
<https://doi.org/10.24036/perspektif.v7i1.564>
- Hans-Dieter Klingemann & Andrea Römmele. (2002). *Public Information Campaigns & Opinion Research*.
- Isti Pujiastuti. (2010). *teknisi212, +Journal+manager, +5-809-2896-1-PB*.
- Juwariyah, S., Made Ayu Wulan Sari, N., & Amalia, P. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial dan Kecemasan (Nomophobia) pada Remaja Di RW 02 Dusun Keling. *Jurnal Manajemen Asuhan Keperawatan*, 7(1), 27–33.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2021). *Status Literasi Digital di Indonesia 2021*.
- Kriyantono, R. (2020). Efektivitas website perguruan tinggi negeri sebagai penyedia informasi bagi mahasiswa. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 4(1), 117.
<https://doi.org/10.25139/jsk.v4i1.1799>
- Krug, S. (2000). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability*. www.newriders.com
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions* (4th edition).
- McGinnis, P. (n.d.). *FOMO—Fear of Missing Out: Bijak Mengambil Keputusan di Dunia yang Menyajikan Terlalu Banyak Pilihan*.
- Nuh, M., Tinggi, S., kepada masyarakat dilaksanakan di Yayasan Peradaban Islam Pesantren Hidayatullah Jonggol, P., Raya Selawangi, J., Pasirpeteuy, D., Karya Mekar, D., Cariu, K., & Bogor Jawa Barat Keberadaan Pesantren Hidayatullah, K. (n.d.). *PENYULUHAN MENGELOLA WEBSITE SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI, KOMUNIKASI DAN INFORMASI PADA PESANTREN HIDAYATULLAH JONGGOL*.
- Opara, Eddie, Cantwell, & John. (2014). *Best Practices for Graphic Designers, Color Works*.
- Pardede, A., Sidik, A., Diterbitkan Pertama Kali Oleh, Md., Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Jl Adhyaksa No, U., Banjarmasin, K., & Selatan Indonesia, K. (2019). *Desain Cover dan Layout*.

- Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (2011). *Understanding Innovation Series Editors*. <http://www.springer.com/series/8802>
- Putri, J. N., Sumiatin, T., Udi, S. ', Yunariyah, B., Program,), D3, S., Tuban, K., & Surabaya, K. (n.d.). *PENGUNAAN GADGET DAN PERUBAHAN PERILAKU REMAJA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS TUBAN*. <https://journal-mandiracendikia.com/jikmc>
- Ramadhani, atuzzakiyah, Tristiadi Ardi Ardani, dan, & Psikologi, F. (n.d.). *Studi Literatur: Nomophobia dan Distres Psikologis di Kalangan Generasi Muda terhadap Penggunaan Media Sosial*.
- Ramaita, R., Armaita, A., & Vandelis, P. (2019). *Hubungan Ketergantungan Smartphone dengan Kecemasan (Nomophobia)*. 10, 89–93. <https://doi.org/10.35730/jk.v10i2.xxx>
- Raynaldi, M., Riyanto, D. Y., & Yurisma, D. Y. (2024). *PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL MENGATASI FOMO PADA REMAJA USIA 18-21 TAHUN TUGAS AKHIR Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Oleh*.
- Safaria, T. S., Nofrans Eka, & Arini, D. P. (2022). *Nomophobia: Riset Teori dan Pengukurannya*.
- Shaw, M. (2012). *Copywriting Successful writing — For design, advertising, and marketing*. <https://archive.org/details/copywritingsucce0000shaw>
- Sinaga, D. (2018). *Dampak Candu Gadget pada Remaja dan Tips Mengatasinya*. <https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20180214111614-445-276100/dampak-candu-gadget-pada-remaja-dan-tips-mengatasinya>
- Sugiyama, K., & Andree, T. (2010). *The Dentsu Way: Secrets of Cross Switch Marketing from the Worlds Most Innovative Advertising Agency*.
- Syahdana, D. J. (2018). *80,45 Persen Pengguna Internet di Banten Hanya untuk Aktivitas di Medsos*. <https://bantenhits.com/2018/03/04/8045-persen-pengguna-internet-di-banten-hanya-untuk-aktivitas-di-medsos>
- Theresa Sarmawati, R., & Achmad Perguna, L. (2024). *PHUBBING, SMOMBIE DAN NOMOPHOBIA: STUDI FENOMENOLOGIS PERUBAHAN PERILAKU PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS* (Vol. 9, Issue 1).
- Utibe Monday, T. (2020). Impacts of Interview as Research Instrument of Data Collection in Social Sciences. *Journal of Digital Art & Humanities*, 1(1), 15–24. https://doi.org/10.33847/2712-8148.1.1_2
- Venus, A. (2018). *MANAJEMEN KAMPANYE EDISI REVISI* (A. Venus, Ed.; Revisi).

- Wahyu, B., Pratama, A., & Prasetyaningrum, P. T. (2024). Implementasi Metode Certainty Factor Dalam Sistem Pakar Diagnosa Nomophobia Pada Remaja Berbasis Web. In *Journal of Computer and Information Systems Ampera* (Vol. 5, Issue 3). <https://journal-computing.org/index.php/journal-cisa/index>
- Wahyudi, M. A., Abdillah, M., Astuti, P., Mustofa, A., Purwandari, E., & Bakri, S. (2021). Mewujudkan Generasi Cerdas melalui Sosialisasi Nomophobia di Ma'had Al-Jami'ah IAIN Surakarta. *Community Empowerment*, 6(3), 432–437. <https://doi.org/10.31603/ce.4523>
- Wahyuni, R. (2017). Hubungan Intensitas Menggunakan Facebook dengan Kecenderungan Nomophobia pada Remaja. In *Jurnal Psikologi* (Vol. 13, Issue 1).
- Warouw, D. M. D. (n.d.). *PENTINGNYA WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DESTINASI WISATA DI DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KABUPATEN MINAHASA Oleh YUNICE ZEVANYA SURENTU*.
- Yalanska, M. (2023, August 14). *Small elements, big impact: types and functions of UI icons*. Tubik Blog: Articles About Design. https://blog-tubikstudio-com.translate.goog/small-elements-big-impact-types-and-functions-of-ui-icons/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc
- Zhafirah, F., Kosasih, E., & Zakariyya, F. (2023). Pengaruh Kontrol Diri terhadap Nomophobia yang Dimediasi oleh Fear of Missing Out (FOMO) pada Generasi Z di Bandung Raya. *Jurnal Diversita*, 9(2), 249–259. <https://doi.org/10.31289/diversita.v9i2.9554>