

DAFTAR PUSTAKA

- Andrew, A. (n.d.). *Jenis-jenis Gambar Ilustrasi: Pengertian, Fungsi, Unsur, dan Langkah-langkah*.
https://www.gramedia.com/literasi/gambarilustrasi/?srsltid=AfmBOoqHgB4Mv23rPGjasI_5LTbbYQQFB3woxRK5s Qg-ZH6YOJumtNdC#4_Gambar_Ilustrasi_Karya_Sastra
- Ariska, I. (2021). Aplikasi penerimaan siswa baru berbasis web. *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi (JURSISTEKNI)*, 3(2), 1-13.
- Armayuda, E., & Pragadeva, R. (2020). Metode desain Dari brand menjadi maskot berdasarkan adaptasi metode Alina Wheeler ke dalam model 5m. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(02), 277-287.
- Batubara, J. R. (2016). Adolescent development (perkembangan remaja). *Sari pediatri*, 12(1), 21-29.
- BBC News Indonesia. (2025). *Hari Anak Nasional: "Kondisi kesehatan mental anak Indonesia tidak baik-baik saja."*
<https://www.bbc.com/indonesia/articles/cx2481zd7exo>
- Binus. (2024). Tantangan Menghadapi Anak Gen Z di Era Digital.
<https://parent.binus.ac.id/2024/05/tantangan-menghadapi-anak-gen-z-diera-digital/>
- Chairunnisa, D. (2022). Gambaran Stressor Pada Remaja di Masa Pubertas di SMP Muhammadiyah Al Kautsar Kartasura Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
<https://eprints.ums.ac.id/103745/13/02.%20NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>
- Data, T. P. (2019). *Observasi, Wawancara, Angket Dan Tes*.
- Doriza, S., Andini, S., & Nugraheni, P. L. (2022). Stres Remaja pada Pendidikan dan Hubungannya dengan Analisis Status Sosial Ekonomi. *Parameter : Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 34(2), 119-140.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond* (2nd ed.). New Riders.
- Hanafiah, M. (2025). Kerapuhan Pada Anak Di Masa Perkembangan Remaja Awal. *Jurnal At-Tarbiyyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 11(1), 57-66.

- Himmah, A. F., & Shofiah, N. (2021). Pengaruh self efficacy dan manajemen waktu terhadap stres akademik pada siswa. *Journal of Indonesian Psychological Science (JIPS)*, 1(1), 31-38.
- Ilmiyah, N. (2024). The Impact of Communication Patterns on Attention Span.
- Khasanah, S. M. R., Nurmaguphita, D., & Mamnu'ah, S. (2020). Hubungan Tingkat Stres dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Pada Remaja di SMP PGRI Kasihan Bantul Yogyakarta (Doctoral dissertation, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta).
- Kochhar, D., & Singh, P.P., (2019). *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)*, Vol7, 265-268
- Lexy J Moleong. (2008). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Rineka Cipta.
- Lumingkewas, C. S., & Rofi'i, A. (2023). The implementation of user centered design method in developing UI/UX. *Journal of Information System, Technology and Engineering*, 1(2), 26-31.
- Mahardika, A. (2022). Perilaku Sosial Dan Gaya Hidup Remaja Di Era Modernisasi. In *Proceeding Conference on Psychology and Behavioral Sciences* (Vol. 1, pp. 18-23).
- Mentari, A.Z.B., Liana, E., & Pristya, T.Y.R. (2020). Teknik Manajemen Stres yang Paling Efektif pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 12(4), 191-196.
- M, H. (n.d.). Teori warna menurut para ahli & Color Wheel.
https://www.gramedia.com/literasi/teoriwarna/?srsId=AfmBOoq1YAsEsj1KsEiXB4HGYnZsi1AgLC5sowTfAskIX0QMoJ_ZipAj
- Mamis, S., Paharuddin, P., Handayani, E. A., Rumra, F., & Hermanto, Y. A. L. (2023). Desain komunikasi visual.
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096.
- Natsir, E. (2023). Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis iOS untuk Pelacakan Aktivitas Kesehatan dan Kebugaran dengan Integrasi Wearable Devices.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
- Poltekkes KDI. (2020). *Penggunaan aplikasi mobile mindfulness GFR bermanfaat untuk pengelolaan stres*. Jurnal Poltekkes

KDI. <https://myjurnal.poltekkes-kdi.ac.id/index.php/HIJP/article/download/205/140>

Rianingtyas, A. K., & Wardani, K. K. (2019). Perancangan user Interface aplikasi mobile sebagai media promosi digital UMKM tour dan travel. *J. Sains Dan Seni ITS*, 7(2).

Samrgandi, N. (2021). User interface design & evaluation of mobile applications. *International Journal of Computer Science & Network Security*, 21(1), 55-63.

Sari, MPH. (2023). Analisis Manajemen Stres di Kalangan Remaja Indonesia. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 12(4).

Setiawan, A., Rahmatulloh, A., & Adi, M. (2024). Analisis penggunaan warna berdasarkan teori warna menurut Brewster pada UI Google Home Assistant dengan pendekatan design thinking. *Jurnal Multi Media dan IT*, 8(2), 138-144. <https://doi.org/10.46961/jommit.v8i2>

Setyaningrum, A., Rahman, A. M., & Ngesti, M. (2024). Dampak Harapan Orang Tua yang Tidak Realistis terhadap Akademik Remaja: Kajian Sistematis. *Jurnal Psikologi*, 1(4), 16-16.

S.Kep.,Ns Bambang. (2025). Hubungan Pengetahuan dan Sikap Remaja Tentang Perubahan Fisik Pubertas dengan Tingkat Stres di SMP Negeri 38 Medan Marelan. S1 Keperawatan STIKes Flora Medan. <https://jurnal.stikesfloramedan.ac.id/index.php/jkpf/article/download/27/27/80>

Smith, J. (2020). Middle School or PK-8: The Impact of Grade-Span Configuration on Student Achievement and Attendance (Doctoral dissertation, Saint Peter's University).

Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan remaja awal, menengah dan implikasinya terhadap pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 1917-1928.

Sutanto, S., Oktafiana, R., Shalom, J. P., & Togatorop, C. S. A. (2024). Pengenalan Kompetensi Sosial Emosional: Wawasan dan Keterampilan untuk Remaja. *Devotion: Jurnal Pengabdian Psikologi*, 3(02), 52-58.

Telkom University. (2021). *Perancangan aplikasi meditasi untuk mengatasi stres dan burnout*. Repositori Telkom University. https://repositori.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/161386/jurnal_eproc/perancangan-aplikasi-meditasi-untuk-mengatasi-stres-dan-burnout.pdf

- Telkom University. (2024). Tipografi: Pengertian, Elemen, Fungsi, Klasifikasi dan Tips Penggunaan. Telkom University.
<https://telkomuniversity.ac.id/tipografi-pengertian-elemen-fungsiklasifikasi-dan-tips-penggunaan/>
- Universitas Islam Syekh Yusuf (Unisi). (2021). *Pengembangan media interaktif gerakan yoga berbasis multimedia*. Sistemasi FTIK UNISI. <https://sistemasi.ftik.unisi.ac.id/index.php/stmsi/article/download/1345/396>
- Wijonarko, D., & Mulya, B. W. R. (2018). Pengembangan Antarmuka Pemrograman Aplikasi Menggunakan Metode RESTful pada Sistem Informasi Akademik Politeknik Kota Malang. *SMATIKA JURNAL*, 8(02), 63–66. <https://doi.org/10.32664/smatika.v8i02.202>
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).
<https://scholarhub.ui.ac.id/cgi/viewcontent.cgi?article=1071&context=jsht>
- Ying, C. L., & Aditya, Y. (2023). Pengaruh differentiation of self terhadap emotional regulation pada remaja di Jabodetabek. *Jurnal Psikohumanika*, 15(2), 73-84.
- Yola, E. P., & Rahmadini, A. (2025). Penerapan Teknik Self Instruction untuk Menurunkan Tingkat Stres pada Remaja. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(5), 392-397.
- Zainudin, A. (2021). Tipografi. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, 1-131.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA