

DAFTAR PUSTAKA

- Abukhair, A., Herawati, N., Solihat, S., & Pratiwi, Y. N. A. (2022). Perancangan Aplikasi Curhat Online Untuk Membantu Dalam Menyelesaikan Gangguan Kesehatan Mental Remaja. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 4(1), 19–26. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17509/v4i1.xx>
- Andriani, R., Suhrawardi, & Hapisah. (2022). Hubungan Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Remaja Dengan Perilaku Seksual Pranikah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 10(2), 3441–3446. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i10.1341>
- Ashari, F. (2023, October 14). *Masalah Kesehatan Mental Bisa Dialami Dari Usia Remaja Hingga Dewasa*. Antara Kantor Berita Indonesia. <https://www.antaranews.com/berita/3773235/masalah-kesehatan-mental-bisa-dialami-dari-usia-remaja-hingga-dewasa>
- Azis, V. D., Tolle, H., & Herlambang, A. D. (2020). Perancangan User Experience dan Gamifikasi Pada Aplikasi Pembelajaran Online Jurusan Sistem Informasi Menggunakan Octalysis Framework. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JPTIIK)*, 4(11), 4132–4138. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Buana Ayu, T., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Andeoid. *MDP Student Conference*, 68–75. <https://www.payoprint.id/>.
- Cunha, L. (2024). *A Guide To Click Heatmaps In Maze*. <https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052722953-A-guide-to-click-heatmaps-in-Maze>
- Defriani, M., Islami, L. N., & Hermanto, T. I. (2022). UI/UX Design Of Ineffable Psychological Counseling Mobile Application Using Design Thinking Method. *Sinkron : Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika*, 7(3), 962–973. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i3.11582>
- Diananda, A. (2018). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>
- Dzikriany Azis, V., Tolle, H., & Herlambang, A. D. (2020). Perancangan User Experience dan Gamifikasi Pada Aplikasi Pembelajaran Online Jurusan Sistem Informasi Menggunakan Octalysis Framework. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(11), 4132–4138. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Erlinda, & Masriadi. (2020). Perancangan Aplikasi Mobile Kamus Istilah Untuk Mahasiswa Baru Bidang Ilmu Komputer Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(1), 30–43. <https://doi.org/10.36378/jtos.v3i1.551>

- Fatmawati. (2019). Peran Keluarga Terhadap Pembentukan Kepribadian Islam Bagi Remaja. *Jurnal RISALAH*, 27(1), 17–31. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/jdr.v27i1.2509>
- Fatmawaty, R. (2017). Memahami Psikologi Remaja. *Jurnal Reforma*, 2(1), 55–65. <https://doi.org/10.30736/rfma.v6i2.33>
- Gloriabarus. (2022, October 24). *Hasil Survei I-NAMHS: Satu dari Tiga Remaja Indonesia Memiliki Masalah Kesehatan Mental*. Universitas Gadjah Mada. <https://ugm.ac.id/id/berita/23086-hasil-survei-i-namhs-satu-dari-tiga-remaja-indonesia-memiliki-masalah-kesehatan-mental/>
- Glowdy, A. G., Fauzi, R., & Alam, E. N. (2020). Perbaikan Tampilan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Pada Aplikasi Nggangur.Id Menggunakan Metode User Centered Design. *E-Proceeding of Engineering*, 7–2. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/12863/12575>
- Hafiz, L. A., & Andreswari, D. (2018). Sistem Pakar Untuk Diagnosa Penyakit Tulang Berbasis Web Menggunakan Metode Forward Chaining. *Jurnal Rekursif*, 6(1), 105–114. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/rekursif.v6i1.4270>
- Indriyana, S., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan User Experience Aplikasi Humaira Cakes Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan User Experience Aplikasi Humaira Cakes. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1487–1496. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i2.1086>
- Irfansyah, A. (2022, December 16). *5 Tahap Design Thinking Yang Perlu Kamu Pahami*. Eduparx. <https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking/>
- Kementrian Kesehatan. (2018, June 8). *Pengertian Kesehatan Mental*. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.
- Krisantyo, D. A., & Hidayat, D. (2021). Perancangan Aplikasi Mobile Apps Konsultasi Online Pusat Inovasi Psikologi Unpad. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(2), 48–59.
- Kurnianto, F., & Wahyuni, E. G. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung. In *Jurnal Automata* (Vol. 4, Issue 2).
- Kurniawan, Y., & Sulistyarini, I. (2020). Komunitas Sehati (Sehat Jiwa Dan Hati) Sebagai Intervensi Kesehatan Mental Berbasis Masyarakat. *INSAN Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.20473/jpkm.v1i22016.112-124>

- Kusumawardani, N. (2021, October 7). *Gamifikasi dalam Desain UX: Merancang Pengalaman Menyenangkan untuk Situasi Serius*. <https://sis.binus.ac.id/2021/10/07/gamifikasi-dalam-desain-ux-merancang-pengalaman-menyenangkan-untuk-situasi-serius/>
- Mandala, I. P., & Indah, D. R. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Aplikasi Giwang Sumsel. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 688–697. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.872>
- Mardiana, Mulyani, Y., & Muda, A. M. (2022). Perancangan UI/UX Gamifikasi Aplikasi RP Jual-Beli Sampah Menggunakan Metode Design Sprint. *Seminar Nasional Ilmu Teknik Dan Aplikasi Industri (SINTA)*, 5, 1–9. <https://sinta.eng.unila.ac.id/prosiding/index.php/ojs/article/view/106/>
- Maze. (2023). *How your Usability Score Is Calculated*. <https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052723353-How-your-Usability-Score-is-calculated>
- Mirabal, C. (2023, June 9). *7 Key Usability Metrics To Unlock User Insights*. <https://maze.co/blog/measure-usability-metrics/>
- Muhammad, F. A., Kharisma, A. P., & Sianturi, R. S. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Online Di Masa Pandemi Berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(7), 3111–3121. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi MY CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208–219. <https://doi.org/https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nababan, W. M. C. (2023, February 1). *Cita-cita Indonesia 2045 Terhalang Masalah Kesehatan Mental Remaja*. Kompas.Id. <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/02/01/cita-cita-indonesia-2045-terhalang-masalah-kesehatan-mental-remaja>
- Nabila, G., Stephanie, & Wahyuni, S. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *MDP Student Conference*, 231–238.
- Prakarsa, F. B. P. (2021). Desain Aplikasi Mobile Gamifikasi untuk Pramuka dengan Metode UI/UX. *Jurnal Buana Informatika*, 12(1), 58–67. <https://doi.org/10.24002/jbi.v12i1.4424>
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>

- Purbaningrum, S. A. S. C., & Mustika, W. P. (2023). Analisa Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Gas Elpiji (APALJI) Berbasis Android Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(10), 862–870. <https://doi.org/https://doi.org/10.59188/journalsostech.v3i10.921>
- Putra, H. D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinkinh Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Radiani, W. A. (2019). Kesehatan Mental Masa Kini Dan Penanganan Gangguannya Secara Islami. *Journal of Islamic and Law Studies*, 3(1), 87–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.18592/jils.v1i1.2659>
- Rahmah, C. N. M. (2022, May 12). *3 Fase Remaja Berdasarkan Usianya, Parents Perlu Tahu!* Association of Maternal and Child Programs. <https://id.theasianparent.com/fase-remaja>
- Rizieq, M. T. (2023, June 27). *Peran Desain UI/UX dalam Gamifikasi*. <https://sis.binus.ac.id/2023/06/27/peran-desain-ui-ux-dalam-gamifikasi/>
- Rosyda, S. S., & Sukoco, I. (2020). Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja. *Organum: Jurnal Sainifik Manajemen Dan Akuntansi*, 3(1), 1–12.
- Rozali, Y. A., Sitasari, N. W., & Lenggogeni, A. (2021). Meningkatkan Kesehatan Mental Di Masa Pandemic. *Jurnal Abdimas*, 7(2), 109–113. <https://doi.org/DOI: 10.47007/abd.v7i2.3958>
- Santika, E. F. (2023, February 14). *Jutaan Remaja Indonesia Disebut Terdiagnosis Gangguan Kesehatan Mental, Ini Jenisnya*. Katadata. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/04/14/jutaan-remaja-indonesia-disebut-terdiagnosis-gangguan-kesehatan-mental-ini-jenisnya>
- Shirvanadi, E. C., Idris, M., Kom, S., & Kom, M. (2021). *Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*. 2(2). <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438>
- Sianturi, R. A. (2021). Penerapan User Experience Design Pada Pengembangan Aplikasi Mobile Markopi. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(4), 703–712. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202182840>
- Sugiyarti, N., Hasani, R. A., & Nuryanto. (2023). Re-Design UI/UX IBS Core Dengan Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(1), 93–102. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1028>
- Sukatmi, & Pitri, E. S. (2018). Aplikasi Absensi Siswa Berbasis Web Dengan Dukungan SMS Gateway Pada SMK Kridawisata Bandar Lampung. *Jurnal*

Informasi Dan Komputer, 6(1), 20–30.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35959/jik.v6i1.58>

Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* , 8(3), 1917–1928.
<https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.3494>

Syafiq, M. H. I., & Rahma, F. (2021). Usability Testing pada Fitur Saved Design dalam Website E-Commerce. *Automata*, 2(2).

Trianasari, A., & Husin, N. (2018). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Kulit Menggunakan Metode Forward Chaining Berbasis Web. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 2(1), 64–72.
<https://ibn.e-journal.id/index.php/KOMPUTASI/article/view/379>

Triyono, Safitri, R., & Gunawan, T. (2018). Perancangan Sistem Informasi Absensi Guru Dan Staff Pada SMK Pancakarya Tangerang Berbasis Web. *Journal Sensi: Strategic of Education in Information System*, 4(2), 2461–1409.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33050/sensi.v4i2.638>

Wardana, F. C., & Prisma, I. G. L. P. E. P. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(4), 1–11.

