

PERANCANGAN MEDIA APLIKASI UNTUK PENGIDAP *ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER* (ADHD) DI KALANGAN MAHASISWA

Muhammad Daffa Zhafiri¹, Arry Mustikawan², Sri Soedewi³

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom,
Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot,
Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257*

daffaz@student.telkomuniversity.ac.id, arrysoe@telkomuniversity.ac.id, srisoedewi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)* merupakan gangguan psikologis yang ditandai dengan rentang perhatian yang buruk, kesulitan mempertahankan fokus pada satu hal, sangat aktif, dan impulsif. Biasanya gangguan ADHD sudah terlihat gejala utamanya sejak dari kecil, dan ada kemungkinan terbawa hingga beranjak dewasa. Karena terdapat data survey yang menyatakan bahwa sekitar 2-8% mahasiswa melaporkan secara pribadi mengalami gejala signifikan ADHD, mereka hidup dan menempuh pendidikan secara normal namun sayangnya mereka tidak luput dari gangguan kekurangannya bahkan tidak jarang berimbas ke prestasi akademik mereka. Pengidap ADHD juga hanya memiliki sedikit media pembelajaran atau terapi yang kreatif dan inovatif dikarenakan masih kurangnya kesadaran masyarakat akan gangguan ADHD. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini ialah metode campuran dengan cara observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Selanjutnya dilakukan analisis dengan metode matriks dan deskriptif. Hasil perancangan prototipe aplikasi sangat diperlukan untuk menciptakan sebuah media visual yang mudah digunakan dan menjadi alternatif terapi yang bisa diakses secara digital. Perancangan ini difokuskan untuk membantu pengidap ADHD dan mengedukasi masyarakat sebagai acuan dalam elemen visual pada media yang meliputi aplikasi visual, media *online*, poster, stiker, dan media pendukung lainnya. Diharapkan, dengan adanya perancangan ini mampu membantu pihak Kementerian Kesehatan (Kemenkes) hingga keluarga yang memiliki sanak saudara mengidap ADHD dapat terbantu proses terapi dan belajarnya serta dapat meningkatkan kesadaran khalayak lebih luas mengenai ADHD.

Kata Kunci : *Attentions Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*, Media Aplikasi Visual, Mahasiswa

Abstract : *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)* is a psychological disorder characterized by poor attention span, difficulty maintaining focus, excessive activity, and impulsivity. ADHD symptoms typically manifest from childhood and may persist

into adulthood. Survey data indicates that approximately 2-8% of college students report experiencing significant ADHD symptoms. They live and pursue education normally, but unfortunately, they are not immune to these impairments, often impacting their academic performance. ADHD sufferers also have few creative and innovative learning or therapy tools due to the lack of public awareness of the disorder. This study used a mixed-methods data collection method, using observation, interviews, questionnaires, and literature review. Analysis was then conducted using matrix and descriptive methods. The resulting application prototype design is essential for creating user-friendly visual media and a digitally accessible alternative therapy. This design focuses on helping ADHD sufferers and educating the public as a reference for visual elements in media, including visual applications, online media, posters, stickers, etc. It is intended that this design will be able to assist the Ministry of Health (Kemenkes) and families who have relatives suffering from ADHD in the therapy and learning process, as well as increase wider public awareness about ADHD.

Keywords: *Attentions Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), Visual Application media, Students*

PENDAHULUAN

Attentions Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) merupakan gangguan psikologis yang cukup sering terjadi dan mengganggu keseharian penderita dengan beberapa kondisi, seperti inatensi, hiperaktivitas, impulsivitas, dan sulit untuk tenang (Leonardo Alpha Diaz, 2024).

Persentase mahasiswa yang didiagnosis dengan ADHD di setiap perguruan tinggi cukup beragam dari setiap penelitian yang dilakukan. Diestimasikan sekitar 2–8% mahasiswa melaporkan gejala ADHD yang signifikan secara pribadi (Eva Aprilia, 2017). Mahasiswa dengan ADHD mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri di perguruan tinggi karena mereka tidak mendapatkan dukungan yang tepat dari orang-orang di sekitar mereka. (Eva Aprilia, 2017).

Stevens menyatakan bahwa individu dengan ADHD yang masuk perguruan tinggi cenderung bersifat malas dan memiliki IPK yang lebih rendah (Kerstin Erdal, 2025). Menurut Combs & Hirvikoski, Mahasiswa dengan gejala ADHD yang juga

bekerja sampingan memiliki resiko lebih tinggi untuk mengalami stress berat (Kerstin Erdal, 2025).

Dalam beberapa hipotesis, individu dengan gejala ADHD lebih rentan terhadap adiksi digital atau internet karena mereka lebih cenderung mencari cara yang mudah untuk menghilangkan kebosanan (Roberti dalam JIN-LIANG WANG, 2024). Konsumsi konten digital yang sangat cepat dan berpotensi memberikan "*Dopamine Hits*" secara instan, seperti konten singkat di TikTok atau Instagram Reels, melatih otak untuk mencari rangsangan cepat dan merusak kemampuan untuk berkonsentrasi dalam jangka waktu yang lama dan akan mengganggu regulasi mood. Hal ini merupakan gejala-gejala ADHD (Dewan, 2023).

Oleh karena itu, penting adanya perancangan prototipe aplikasi yang dapat membantu memberikan bantuan yang lebih efektif dan mendukung mahasiswa ADHD dalam mengorganisir jadwal harian agar menjadi lebih produktif khususnya di bidang akademik dan pekerjaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*Mixed Methods*) yang mengkombinasikan metode kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini dipilih agar data yang diperoleh sesuai menggambarkan data di lapangan serta mendukung konsep analisis pada proses perancangan media.

Metode kualitatif dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Pertama, observasi dilakukan dengan meneliti data dan informasi dari website Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, serta dari sumber lainnya yang relevan tentang ADHD di Indonesia. Peneliti juga mengobservasi aplikasi sejenis yang sudah ada untuk mengetahui keunggulan atau kelemahan pada masing-masing aplikasi. Peneliti juga melakukan observasi dengan melihat berbagai interview atau podcast yang berbicara mengenai

topik ADHD di platform Youtube. Kemudian, wawancara dilakukan dengan calon user yaitu mahasiswa kemudian juga seorang ahli yang kredibel mengenai topik ADHD yaitu Psikolog Professional. Terakhir, studi pustaka digunakan sebagai metode mengumpulkan data-data pendukung, terutama teori-teori yang berhubungan dengan prototyping, UI/UX aplikasi, desain komunikasi visual, dan strategi komunikasi AISAS yang akan diterapkan ke perancangan media.

Sementara itu, metode kuantitatif yang peneliti lakukan ialah menyebarkan kuesioner secara *online* kepada mahasiswa di kota Bandung. Kuesioner berisi pertanyaan tertutup yang disesuaikan dengan tujuan menggali pengalaman mereka terhadap ADHD ataupun gejalanya termasuk ketertarikan, minat, dan preferensi mereka.

Data yang dikumpulkan selanjutnya akan dianalisis menggunakan metode analisis matriks dan deskriptif. Analisis matriks digunakan untuk membantu membandingkan fitur dan elemen visual dalam aplikasi serupa yang kemudian diidentifikasi perbedaan, keunggulan, dan kekurangannya. Analisis deskriptif digunakan untuk menarik kesimpulan secara deskriptif dari berbagai data yang sudah dikumpulkan ke dalam beberapa paragraf rangkuman.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil perancangan dari penelitian ini akan berupa prototipe aplikasi mobile produktivitas yang difokuskan untuk membantu mahasiswa yang memiliki gejala ADHD. Perancangan dilakukan berdasarkan hasil dari pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif yang sudah dilakukan. Selanjutnya, data tersebut dianalisis dengan metode matriks dan deskriptif.

Kemudian akhirnya diolah menjadi sebuah konsep kreatif dengan landasan ilmu UI/UX, desain komunikasi visual, dan strategi komunikasi AISAS.

Konsep Media

Konsep Perancangan media utama akan berfokus pada aplikasi produktivitas terkhusus untuk yang memiliki gejala ADHD dengan gangguan seperti kesulitan untuk mengorganisir rutinitas, mengendalikan impuls, dan susah untuk fokus jangka panjang. Berdasarkan analisis sebelumnya aplikasi ini akan memiliki fitur utama organisir jadwal harian atau rutinitas, skor dan kalender produktivitas, konsultasi, dan komunitas ADHD. Diharapkan perancangan aplikasi ini dapat menjadi platform produktivitas yang nyaman serta fungsional digunakan dan menjadi wadah komunitas bagi pengidap ADHD

Design Thinking

A. *Emphatize* (Empati)



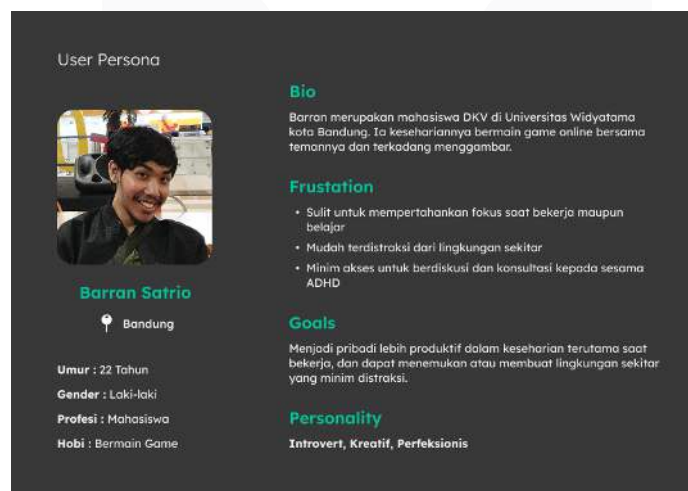
Gambar 1 Empathy Map
Sumber: M.Daffa Zhafiri, 2025

Tahapan pertama adalah *Empathize*, tahap ini melibatkan pengamatan, observasi, dan wawancara bersama calon pengguna. Observasi

dilakukan untuk mengetahui apa kebutuhan dari pengguna dan bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dari pengguna (Pressman dalam Sri Soedewi A. M., 2022)

Berdasarkan wawancara dengan 2 mahasiswa yang memiliki gejala ADHD dan Psikolog Klinis, terdapat inti masalah pada mahasiswa pengidap ADHD yaitu kesulitan dalam mempertahankan fokusnya saat belajar maupun bekerja. Lingkungan yang penuh dengan distraksi menjadi faktor yang utama gangguan ini terjadi. Belum adanya penanganan khusus untuk gejala ADHD meliputi jasa professional seperti psikolog dan psikiater dalam satu platform yang khusus menjadi salah satu masalah.

B. *Define* (Mendefinisikan)



Gambar 2 User Persona
Sumber: M.Daffa Zhafiri, 2025

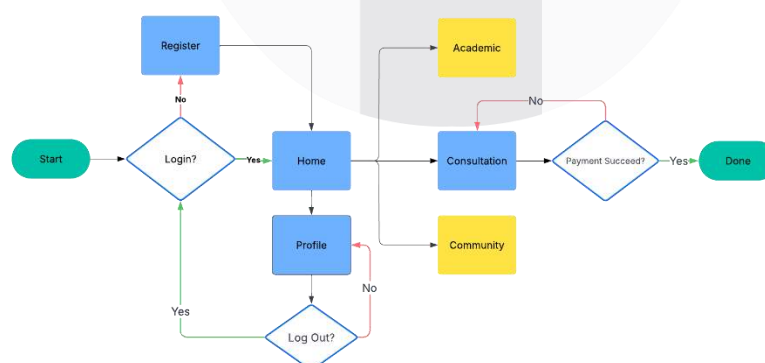
Proses *define* merupakan tahap identifikasi inti masalah sesuai dengan kebutuhan pengguna yang sudah diamati pada tahap *empathize* (Tri Buana Ayu, 2023)

User persona untuk aplikasi ini adalah Barran dengan umur 22 tahun yang merupakan seorang mahasiswa DKV di Universitas Widyatama kota Bandung. Ia merasakan kesulitan mempertahankan fokus dalam kesehariannya terutama saat bekerja karena lingkungan sekitar yang kurang kondusif dan penuh distraksi. Menurutnya dengan adanya aplikasi produktivitas yang menyediakan fitur-fitur seperti list/daftar rutinitas, konsultasi, hingga komunitas untuk sharing, hal tersebut dapat membangun lingkungan yang produktif dan sehat.

C. Ideate (Ideasi)

Ideate atau ideasi merupakan tahap menghasilkan ide kreatif pada sebuah perancangan desain, dengan tujuan dapat menyelesaikan permasalahan yang sudah diidentifikasi pada tahap *empathize*. Hasilnya akan berupa pendapat, saran, ide, dan opini untuk diterapkan ada perancangan (Tri Buana Ayu, 2023)

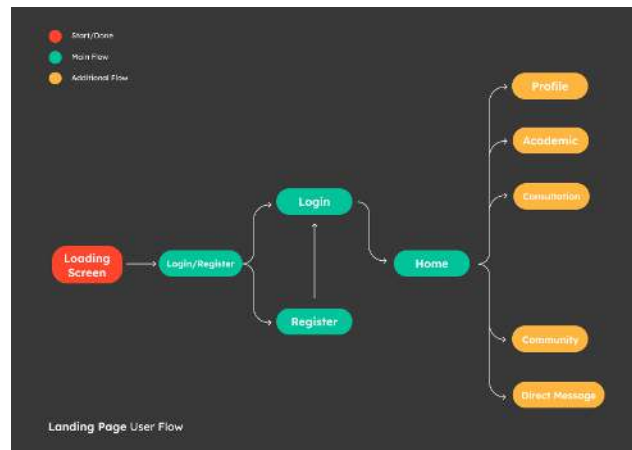
Pada tahap ideasi ini, penulis membuat konsep sebuah aplikasi produktivitas untuk membantu mengurangi gejala ADHD khususnya pada mahasiswa. Perancangan konsep diawali dengan membuat *user flow*, *task flow*, dan *wireframe low fidelity* untuk tampilan aplikasi.



Gambar 3 User Flow

Sumber: M.Daffa Zhafiri, 2025

User Flows berfokus pada bagaimana target audiens berinteraksi dengan produk. Memberi pilihan alur kepada pengguna saat menjalankan tugas, dengan menekankan bahwa pengguna dapat menjalankan tugas melalui jalur yang berbeda dan tidak dengan cara yang sama. Namun, tugas atau tujuannya biasanya sama (Browne, 2024).



Gambar 4 Task Flow Landing Page
Sumber: M.Daffa Zhafiri, 2025



Gambar 5 Task Flow Home Page
Sumber: M.Daffa Zhafiri, 2025

Task Flows berfokus di bagaimana pengguna menggunakan aplikasi dengan tujuan yang spesifik. Umumnya hanya menampilkan satu alur tanpa

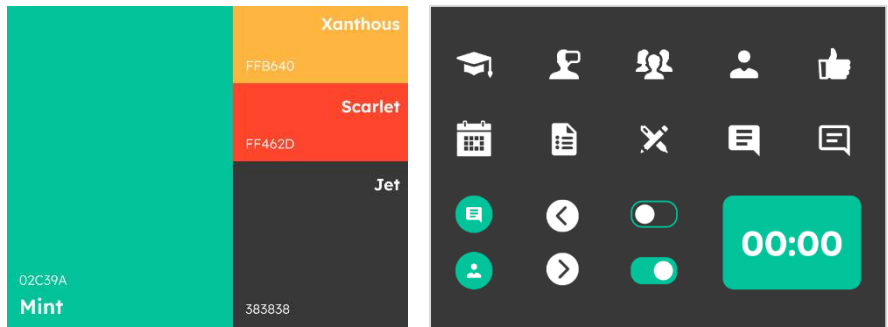
banyak cabang yang berkaitan. Ini paling baik digunakan kalau semua pengguna melakukan tugas dengan tujuan yang sama. Saat menggunakan task flows, harus diasumsikan bahwa pengguna akan start dititik yang sama tanpa ada variasi lain bagaimana tugas dilaksanakan (Browne, 2024).

D. Prototype (Prototipe)

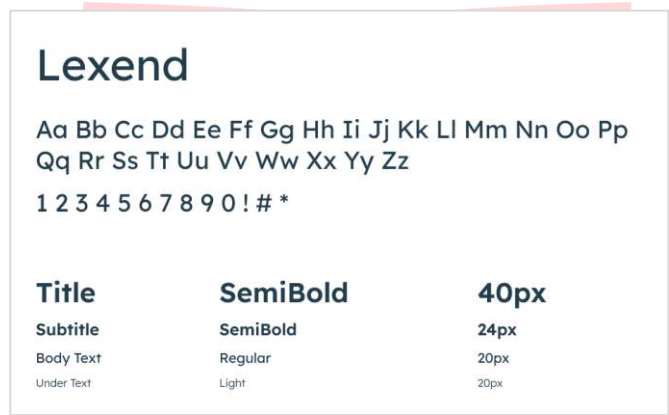
Prototype merupakan tahap produk dikembangkan dalam versi yang mentah atau simulasi, biasanya bentuknya masih berupa sketsa, mockup, dan sebagainya (Tri Buana Ayu, 2023). Tujuannya adalah untuk menguji elemen tertentu dari solusi yang sudah diimplementasi (Sri Soedewi A. M., 2022)

Fitur dalam Prototipe :

- 1. Home Page** : Pada halaman home akan ditampilkan skor produktivitas, kalender produktivitas, notifikasi, direct message, dan Navigation Bar (Academic, Consultation, Community)
- 2. Academic** : Pada bagian academic terdapat biodata singkat pengguna, list rutinitas, dan timer belajar
- 3. Consultation** : Pada bagian consultation terdapat pilihan untuk berkonsultasi dengan psikolog atau psikiater, bisa juga berdiskusi dengan sesama pengguna
- 4. Community** : Pada bagian community pengguna dapat melihat timeline berisi postingan pengguna dan bisa berinteraksi dengan komen dan like
- 5. Profile** : Pada bagian profile, pengguna bisa mengedit bio akun, melihat foto profilnya, dan mengetahui detail akun
- 6. Direct Message** : Pada direct message pengguna dapat melihat obrolan dengan psikolog atau psikiater dan sesama pengguna



Gambar 6 Palte Warna & Ikon
Sumber: M.Daffa Zhafiri, 2025



Gambar 7 Tipografi
Sumber: M.Daffa Zhafiri, 2025



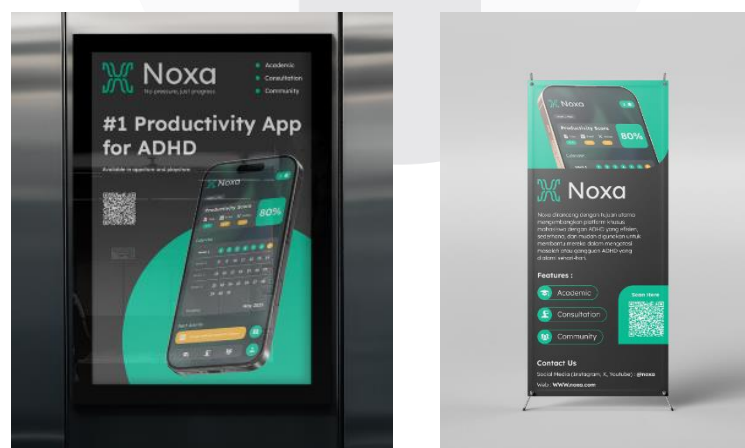
Gambar 8 *User Interface* aplikasi Noxa
Sumber: M.Daffa Zhafiri, 2025



Gambar 9 *Mockup Home Page*
Sumber: M.Daffa Zhafiri, 2025



Gambar 10 *Mockup Ikon Noxa*
Sumber: M.Daffa Zhafiri, 2025



Gambar 11 *Mockup Poster & X-banner*
Sumber: M.Daffa Zhafiri, 2025



Gambar 12 Mockup Stiker, Pulpen, Notebook
Sumber: M.Daffa Zhafiri, 2025

E. Test (Pengujian)

Menurut Ambrose & Harris, tahap *Test* merupakan tahap uji coba untuk mengumpulkan *feedback* dari pengguna yang kemudian bisa dijadikan solusi agar menjadi produk yang lebih baik dari sebelumnya. *Feedback* dilakukan untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan dari produk (Sri Soedewi A. M., 2022)

Test akan diuji dengan mahasiswa yang mempunyai gejala ADHD dan membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat meningkatkan produktivitas dan meminimalisir distraksi.

Konsep Komunikasi AISAS

Agar dapat mempromosikan produk dengan baik dan tepat diperlukan tabel analisis AISAS untuk mengetahui bagaimana cara yang tepat dalam menarik perhatian demografis pasar. Serta media pendukung apa saja dan bagaimana yang tepat sebagai media promosi yang efektif dan dapat menarik target dan potensial pasar untuk menggunakan aplikasi Noxa

AISAS	Capaian	Media
<i>Attention</i>	Proses komunikasi dalam perancangan ini untuk menarik perhatian target audiens (Mahasiswa dan Pekerja ADHD atau gejalanya) dengan cara melakukan promosi melalui media cetak seperti poster dan banner yang ditempatkan di wilayah kampus (mading, tembok, tiang, dll), kemudian Billboard yang ditampilkan di wilayah jalanan kota, dan <i>instagram ads</i> untuk mempromosikan dengan skala yang lebih luas (internet/sosial media)	Poster Banner Billboard <i>Instagram Ads</i>
<i>Interest</i>	Setelah mendapat <i>attention</i> dari calon pengguna, brand akan membuat <i>merchandise</i> seperti <i>sticker</i> , <i>notebook</i> , pulpen, <i>tote bag</i> , dll. yang bisa dibeli oleh masyarakat atau publik. Akan ditampilkan juga pada <i>Booth</i> pameran start-up sebagai upaya mempromosikan dan menarik minat investor terhadap brand	<i>Sticker</i> <i>Notebook</i> Pulpen <i>Tote Bag</i> <i>Booth</i> Pameran
<i>Search</i>	Setelah target audiens mulai tertarik dengan identitas brand, mereka akan mencari informasi lebih lanjut mengenai brand melalui internet ataupun sosial media. Kata kunci terkait seperti "Aplikasi ADHD mahasiswa" akan mengarahkan audiens kepada profile brand. Dari sana audiens akan mendapatkan informasi lebih detail mengenai apa yang ditawarkan oleh aplikasi	Media sosial App-store
<i>Action</i>	Target audiens yang telah mengetahui informasi secara detail dan tertarik, akan melakukan pengunduhan aplikasi melalui Playstore secara langsung atau meng-klik link yang terdapat pada profil instagram, atau bisa dengan scan <i>QR Code</i> yang ada pada poster dan banner	Aplikasi Poster <i>Banner</i>
<i>Share</i>	Target audiens yang telah mengunduh dan menggunakan aplikasi, akan memberikan pengalaman mereka mengenai fitur-fitur dalam aplikasi dan pengalaman mereka selama menggunakannya.	Media sosial

Tabel 1 Tabel analisis AISAS

Sumber: dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Berdasarkan pengumpulan dan analisis data yang sudah dilakukan, penulis memilih media yang dirancang akan berupa prototipe aplikasi produktivitas untuk mahasiswa dengan gejala ADHD. Dipilihnya demografi ini sebagai target user karena mahasiswa cenderung bekerja secara multitasking dan terpapar media sosial cukup sering, hal tersebut berpotensi memperparah gejala ADHD. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah campuran meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Analisis data dilakukan dengan pendekatan analisis matriks perbandingan dari proyek sejenis, serta analisis deskriptif hasil wawancara dan kuesioner. Dari identifikasi masalah penelitian ini, terjawab bahwa :

1. Perancangan aplikasi produktivitas khusus mahasiswa ini dibutuhkan karena belum ada sebelumnya aplikasi yang memiliki fitur lengkap dalam menangani gejala ADHD, fitur-fiturnya meliputi: skor produktivitas yang menilai seberapa produktif pengguna dalam satu minggu, alarm jadwal, timer belajar dengan durasi yang bisa dikustomisasi, jasa konsultasi dengan psikolog atau psikiater dan juga sesama pengguna aplikasi, dan terdapat komunitas yang memberi kesempatan pengguna untuk sharing pengalaman tentang ADHD serta berinteraksi bersama pengguna lainnya
2. Dengan adanya perancangan ini, kesadaran masyarakat akan secara perlahan bertambah karena adanya media pendukung seperti akun instagram Noxa, poster-poster yang dipajang di publik, dan penjualan *merchandise*.
3. Maraknya konten pada sosial media yang serba cepat membuat pengguna terbiasa *doom scrolling* dan kerap membutuhkan stimulasi yang instan. Fitur pada aplikasi seperti skor produktivitas dan alarm

jadwal dapat setidaknya membantu pengguna untuk sadar akan prioritas dan tidak lupa apa yang harus diselesaikan. Jika gejala semakin parah, fitur konsultasi ke psikolog atau psikiater bisa menjadi pilihan pengguna yang terpercaya

Untuk strategi promosi media pendukung, perancangan ini menggunakan konsep komunikasi AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*). Jenis media yang digunakan berupa media cetak hingga digital. Untuk media cetak diantaranya berupa poster, banner, dan merchandise, hal ini dilakukan dengan upaya dapat menarik perhatian masyarakat untuk berinteraksi secara langsung (membeli merchandise) maupun sekadar melihat. Untuk media digital menggunakan platform app-store untuk halaman pengunduhan dan media sosial (instagram) sebagai akun resmi developer aplikasi sekaligus komunitas.

Diharapkan prototipe aplikasi ini bisa menjadi media alternatif yang efektif untuk mahasiswa dengan gejala ADHD untuk mendapatkan bantuan dan sarana yang dapat mengubah pola hidup menjadi lebih produktif tanpa distraksi

REFERENCES

- Adriandhy, R. (2025, Maret 31). UNBOXING BARENG IDOLA SAYA, RYAN ADRIANDHY! SAMBIL NGOBROLIN GHIBLI, AI, & FILM JUMBO. (M. Renaldy, Interviewer)
- Anis Maysarah Rahmanida, M. T. (2022). Ilustrasi. *PERANCANGAN VISUAL BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN GIGI DAN MULUT KEPADA ANAK*, 39.
- Ansori, Y. Z. (2019). ISLAM DAN PENDIDIKAN MULTIKULTURAL. *JURNAL CAKRAWALA PENDAS*, 111.
- Bisma, L. (2023, Oktober 11). *User Persona: Pengertian, Manfaat, dan Proses Pengembangannya*. Retrieved from MyEduSolve: <https://myedusolve.com/id/blog/user-persona-pengertian-manfaat-dan-proses-pengembangannya>

- Browne, C. (2024, Januari 22). *What are User Flows in User Experience (UX) Design?* Retrieved from CareerFoundry: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-are-user-flows/#what-are-user-flows>
- Cahyono, A. D. (2020). STUDI KEPUSTAKAAN MENGENAI KUALITAS PELAYANAN. *Jurnal Ilmiah Pamenang - JIP*, 2.
- Carissa. (2023, Maret 21). *Mobile Apps Adalah: Sejarah hingga Pengembangan Masa Kini*. Retrieved from TERRALOGIQ: <https://terralogiq.com/mobile-apps-adalah/>
- Choirunnisa Rezky Ramadhani, A. K. (2021). PERANCANGAN BUKU STORYTELLING UNTUK ORANGTUA MUSLIM SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN SEKSUAL KEPADA ANAK DENGAN TEORI FITRAH BASED EDUCATION (STUDI KASUS DI BANTEN). *e-Proceeding of Art & Design : Vol.8, No.6*, 2534.
- Danur Wijayanto, A. S. (2025). PERANCANGAN UI/UX UNTUK SISTEM PEMANTAUAN DATA BRIDGING BPJS BERBASIS WEB DI RSU QUEEN LATIFA. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1987.
- Datya, A. I. (2019). Implementasi Elemen User Interactive (UI) Dan User Experience (UI) Dalam Perancangan Antarmuka Sistem Informasi E-Tourism Di Bali Berbasis Web . *Sintesa Prosiding*, 155-156.
- Dewan, M. (2023). DIGITAL ADDICTION AND ITS IMPACT ON YOUTH MENTAL HEALTH. *Future 4.0 National Round* , 1-24.
- Eva Aprilia, D. O. (2017). *Isi. Kemampuan Akademik Penderita Attention Deficit – Hyperactivity Disorder*, 2.
- Fatih, M. T. (2024, Oktober 28). *Memahami Apa Itu Aplikasi dan Fungsinya di Era Digital*. Retrieved from [dif.telkomuniversity.ac.id: https://dif.telkomuniversity.ac.id/memahami-apa-itu-aplikasi-dan-fungsinya-di-era-digital/#:~:text=Aplikasi%20adalah%20sebuah%20program%20atau,yang%20berarti%20perangkat%20lunak%20aplikasi](https://dif.telkomuniversity.ac.id/memahami-apa-itu-aplikasi-dan-fungsinya-di-era-digital/#:~:text=Aplikasi%20adalah%20sebuah%20program%20atau,yang%20berarti%20perangkat%20lunak%20aplikasi).
- Geraldo Reforman Taroreh, I. R. (2020). PERANCANGAN UI /UX APLIKASI MOBILE TENTANG PARENTING DAN MENGENAL KARAKTER ANAK UNTUK ORANG TUA DI INDONESIA. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.7, No.2* , 2791.
- Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie. (2024, Juni 27). *Pengertian dan Jenis-jenis Kuesioner*. Retrieved from [kwikkiangie: https://kwikkiangie.ac.id/2024/06/27/pengertian-dan-jenis-jenis-kuesioner/#:~:text=Kuesioner%20adalah%20alat%20pengumpulan%20data,yang%20bersifat%20kuantitatif%20maupun%20kualitatif](https://kwikkiangie.ac.id/2024/06/27/pengertian-dan-jenis-jenis-kuesioner/#:~:text=Kuesioner%20adalah%20alat%20pengumpulan%20data,yang%20bersifat%20kuantitatif%20maupun%20kualitatif).
- Katie Terrell Hanna, I. W. (2023, Februari). *mobile app*. Retrieved from TechTarget: <https://www.techtarget.com/whatis/definition/mobile-app>
- Kerstin Erdal, G. A. (2025). Stress and burnout in university students with ADHD-like symptoms: The role of memory bias and daily stress. *International Journal of Educational Research Open*, 2.
- Leonardo Alpha Diaz, C. B. (2024). ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER IN ADULTS. *Essence of Scientific Medical Journal*, 37.
- Loman Regina, E. (2022). Pembahasan. *Perbandingan Proses Perancangan UI/UX Secara Teori dan Praktik Saat INTERNSHIP DI EYESIMPLE CREATIVE STUDIO*, 2.
- Mokry, N. (2024). *INSTANT GRATIFICATION: A DECLINE IN OUR ATTENTION AND A RISE IN DIGITAL DISINFORMATION*. Texas: The University of Texas at Austin.
- Muallimah, H. (2022). KAJIAN PENERAPAN STRATEGI KOMUNIKASI AISAS TERHADAP PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *KREATIF(Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif)*, 3.

- Mukhlas Ikhsanudin, N. (2022). APLIKASI PENJUALAN SPAREPART MOTOR PADA TOKO MN MOTOR BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Comasie*, 72.
- Mukti Budiarto, Y. A. (2012). Desain Media Komunikasi Visual Sebagai Penunjang Kegiatan Promosi Kampus. *EKSPLORA INFORMATIKA*, 113-114.
- MySkill. (2023). *Mengenal Lebih Dekat User Goals dalam UI/UX Design*. Retrieved from Blog MySkill: <https://blog.myskill.id/istilah-dan-tutorial/mengenal-lebih-dekat-user-goals-dalam-ui-ux-design/>
- Nasution, L. M. (2017). Statistik Deskriptif. *Jurnal Hikmah*, 52.
- Nouval Noor Muhammad, A. M. (2020). PERANCANGAN WEBSITE PENCEGAHAN DIABETES TIPE II MELALUI POLA HIDUP SEHAT PADA REMAJA DI KOTA BANDUNG. *e-Proceeding of Art & Design*, 2754.
- Nur Azis, G. P. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika Vol 4 No 3*, 2.
- Nur Azis, G. P. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika Vol 4*, 2.
- Nurchaliza, R. (2024, Januari 10). *Kenali 6 Prinsip Dasar dalam Mendisain UI yang Baik*. Retrieved from bif.telkomuniversity: <https://bif.telkomuniversity.ac.id/kenali-6-prinsip-dasar-dalam-mendisain-ui-yang-baik/>
- ocasta engage. (n.d.). *Apa itu Aplikasi Produktivitas?* Retrieved from ocastaengage: https://ocastaengage-com.translate.google/internal-comms-explained/what-is-a-productivity-app?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sge#:~:text=Aplikasi%20produktivitas%20adalah%20alat%20digital,lunak%20penjadwalan%2C%20dan%20platform%20kolaborasi.
- Opal. (2023, Oktober 9). *Productivity Apps Benefits for Work Focus: All You Must Know*. Retrieved from Opal.so: <https://www.opal.so/blog/productivity-apps-benefits>
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 55.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Andi.
- Rahma Novria, . B. (2022). Aplikasi Pemesanan Makanan Di Bebek dan Ayam. *Jurnal Informatika dan Komputer*, 16.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sri Soedewi, A. M. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kiriuhuci. *Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 82.
- Sri Soedewi, W. S. (2021). INFORMATION ARCHITECTUREPADA APLIKASI E-COMMERCE (STUDI KOMPARASI APLIKASI SHOPEEDAN TOKOPEDIA). *JURNAL BAHASA RUPA*, 23.
- Sri Wahyuningsih, S. (2015). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. Bangkalan: UTM PRESS.
- Stevens, E. (2024, September 10). *7 fundamental user experience (UX) design principles all designers should know (2024)*. Retrieved from uxdesigninstitute: <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/ux-design-principles/>
- Tri Buana Ayu, N. W. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI PAYOPRINT BERBASIS ANDROID. *MDP Student Conference*, 71.
- USMAN, S. M. (2023). DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA IKLAN NUCIFERA CAFÉ MAKASSAR DI SOSIAL MEDIA INSTAGRAM. *Skripsi*, 7.
- William Yishmael Tangka, S. R. (2023). iOS Application Development for Gereja Kristus Manado MyGKM. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer vol.12 no. 1*, 2.
- Wiwesa, N. R. (2021). Tinjauan Pustaka. *USER IN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UN AN USER EXPERIENCE UNTUK MENGEL TUK MENGELOLA*, 20.

- Yale University. (2025). *Usability & Web Accessibility* . Retrieved from Yale University: <https://usability.yale.edu/understanding-your-user/user-goals>
- Yusuf, Y. (2024, November 24). *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya*. Retrieved from Bachelor of Informatics School of Computing Telkom University: <https://bif.telkomuniversity.ac.id/flowchart-adalah/#:~:text=Flowchart%20adalah%20representasi%20grafis%20dari,menyelesaikan%20suatu%20tugas%20atau%20masalah.>

