

141/S/PM-KCBR/PK.03.08/05/JANUARI/2024

**PERANCANGAN *WEBSITE* "ANXIE" SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PENYAKIT *ANXIETY DISORDER* PADA REMAJA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Multimedia



Disusun Oleh

Ibnu Aji Wicaksono

2007541

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA

KAMPUS UPI DI CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

LEMBAR HAK CIPTA
PERANCANGAN *WEBSITE* “ANXIE” SEBAGAI MEDIA INFORMASI
***PENYAKIT ANXIETY DISORDER* PADA REMAJA**

Oleh
Ibnu Aji Wicaksono
2007541

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Ibnu Aji Wicaksono
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru
Januari, 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-undang. Tidak diperkenankan skripsi ini untuk
diperbanyak seluruhnya maupun sebagian, baik melalui pencetakan ulang,
fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PERANCANGAN WEBSITE "ANXIE" SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PENYAKIT ANXIETY DISORDER PADA REMAJA

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Intan Permata Sari, S.St., M.Ds.

NIP. 9201171219900606201

Pembimbing II



Agus Juhana, S.Pd., M.T.

NIP. 920230219940805101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1

Pendidikan Multimedia



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP. 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Perancangan Website “Anxie” Sebagai Media Informasi Penyakit Anxiety Disorder Pada Remaja**” dan keseluruhan kontennya merupakan hasil pengembangan dan pribadi saya. Saya tidak melakukan tindakan plagiarisme ataupun pengutipan tanpa mematuhi norma etika keilmuan yang ada. Saya bersedia menerima konsekuensi dari pelanggaran etika atau keilmuan yang ada pada karya ini

Bandung, Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Ibnu Aji Wicaksono

NIM. 2007541

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji serta rasa Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan serangkaian penyusunan skripsi yang berjudul “Perancangan *Website “Anxie”* sebagai Media Informasi Penyakit *Anxiety Disorder* pada Remaja”. Tidak lupa shalawat serta salam tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penyusunan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana pada program studi Pendidikan Multimedia.

Penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini tidak luput dari dukungan, bimbingan serta doa dari rekan, dosen pembimbing juga orang terdekat penulis. Dalam hal ini, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sangat besar kepada :

1. Ibu Intan Permata Sari, S.St., M.Ds. selaku dosen pembimbing I penulis yang telah memberikan ilmu dan meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.
2. Bapak Agus Juhana, S.Pd., M.T. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan ilmu dan meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.
3. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Multimedia yang telah membimbing penulis selama perkuliahan.
4. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Multimedia yang telah memberikan seluruh ilmu, pengalamannya selama proses perkuliahan.
5. Ibu Esti Sulistyawati, S.Psi. selaku validator ahli materi yang telah meluangkan waktunya dan dapat membantu penulis dalam penelitian ini.
6. Kedua orang tua tersayang penulis, Bapak Yudi Santoso dan Ibu Rinna Herlina yang telah memberikan dukungan, do’a, kasih sayang, nasihat serta semangatnya kepada penulis selama perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
7. Erlin Riyani Putri selaku saudara penulis yang sudah memberikan semangat selama perkuliahan
8. Partner Magang, Ajeng, Faris dan Rachman yang telah membantu dan memberi dukungan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.

9. Tim Odelia Hijab yang telah memberikan kesempatan belajar serta memberikan dukungan dan semangatnya kepada penulis selama penyusunan skripsi.
10. Tim PKM RSH, Lucky, Regina, Selina, Khansa yang telah bersama membantu dan mendukung penulis dalam penelitian skripsi yang dilakukan.
11. Sahabat penulis yang berada di kampus maupun luar kampus yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
12. Gemay People yakni Alifia, Felia, Eva dan joya yang sudah memberikan semangatnya kepada penulis selama penulisan skripsi.
13. Naufal Nabila Faza yang telah membantu memberi saran penulis ketika kesulitan dalam penyusunan skripsi dan memberikan pengalaman serta motivasinya bagi penulis sehari-hari penulis menyusun skripsi.
14. Terakhir, Penulis sangat berterima kasih kepada diri sendiri karena sudah kuat bertahan hingga akhir. Selama perkuliahan hingga akhirnya penyusunan skripsi merupakan hal yang tidak mudah dan penulis bersyukur bisa melewati hal itu dan selalu semangat menghadapinya.

Semoga Allah SWT membalas seluruh kebaikan dan bantuan yang telah diberikan seluruh pihak kepada penulis. Penulis sangat menyadari pastinya masih terdapat kekurangan dari penulisan skripsi ini. Penulis mengharapkan adanya kritik maupun saran yang dapat membangun untuk menyempurnakan penelitian selanjutnya dan harapannya penelitian ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang membutuhkan.

Bandung, Januari 2024



Ibnu Aji Wicaksono

NIM. 2007541

PERANCANGAN *WEBSITE* "ANXIE" SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENYAKIT *ANXIETY DISORDER* PADA REMAJA

Ibnu Aji Wicaksono

2007541

ABSTRAK

Penelitian ini merancang sebuah media informasi berbasis *website* yang memberikan informasi tentang penyakit *anxiety disorder* pada remaja. Media informasi berbasis *website* akan memudahkan setiap orang dalam mengakses informasi dengan mudah kapanpun dan dimanapun. Tujuan pembuatan *website* ini adalah menciptakan media informasi mengenai penyakit *anxiety disorder*. Tingginya angka remaja yang mengalami *anxiety disorder* dari tahun ketahun sehingga dibuatlah media informasi berbasis *website* ini berdasarkan riset dan data yang didapatkan dari studi pendahuluan penelitian mengenai *anxiety disorder*. Metode yang digunakan dalam pembuatan *website* ini adalah metode *Double Diamond*, yang memiliki empat tahapan diantaranya *discover*, *define*, *develop* dan *deliver*. Tahapan *discover* merupakan bagian mencari data riset serta studi pendahuluan melalui masalah yang diteliti. Tahap *define* peneliti membuat *user persona*, *pain & how might we*, serta *information architecture* dari hasil *discover* yang telah dilakukan. Tahapan ketiga menjadi tahapan dimana peneliti melakukan pembuatan *website* yang dimulai dari pembuatan *user flow*, *low fidelity design*, *medium fidelity design*, *design system*, *high fidelity design*, *develop website*, dan diakhiri dengan melakukan *hosting website* pada platform GitHub. Lalu pada tahapan terakhir dilakukanlah tahapan *deliver website* kepada 50 responden yang telah ditentukan untuk menguji kelayakan dari *website* yang dibuat. Responden dari uji *website* ini ditentukan pada usia remaja akhir dengan rentang 18-21 tahun. Pada perancangan *website* ini telah memperhatikan kebutuhan pengguna untuk bisa menjawab permasalahan yang ada dari pengguna. Hasil dari pengujian *website* ini kepada 50 responden mendapatkan hasil sangat baik dengan kriteria hasil "Sangat Layak". Melihat hasil yang didapatkan ini, *website* "Anxie" dapat digunakan sebagai media informasi penyakit *anxiety disorder*.

Kata Kunci: Media informasi, *Website anxie*, *Anxiety disorder*

DESIGNING THE WEBSITE "ANXIE" AS AN INFORMATION PLATFORM ON ANXIETY DISORDER AMONG ADOLESCENTS

Ibnu Aji Wicaksono

2007541

ABSTRACT

This research designs a website-based information media that provides information about anxiety disorders in adolescents. Website-based information media will make it easier for everyone to access information easily anytime and anywhere. The aim of creating this website is to create information media about anxiety disorders. The high number of teenagers experiencing anxiety disorders from year to year has resulted in the creation of this website-based information media based on research and data obtained from preliminary research studies on anxiety disorders. The method used in creating this website is the Double Diamond method, which has four stages including discover, define, develop and deliver. The discover stage is the part of searching for research data and preliminary studies through the problem being researched. In the define stage, researchers create user personas, pain & how might we, as well as information architecture from the results of the discovery that has been carried out. The third stage is the stage where the researcher creates a website starting from creating user flow, low fidelity design, medium fidelity design, system design, high fidelity design, developing website, and ending with hosting the website on the GitHub platform. Then, in the final stage, the website delivery stage was carried out to the 50 respondents who had been determined to test the feasibility of the website created. Respondents from this website test were determined to be in their late teens with a range of 18-21 years. In designing this website, we have paid attention to user needs to be able to answer existing user problems. The results of testing this website on 50 respondents obtained very good results with the result criteria being "Very Eligible". Seeing the results obtained, the "Anxie" website can be used as a medium for information on anxiety disorders.

Keywords: *Information media, Anxie website, Anxiety disorders*

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| LEMBAR HAK CIPTA | i |
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN..... | iii |
| UCAPAN TERIMAKASIH | iv |
| ABSTRAK..... | vi |
| ABSTRACT | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah Penelitian..... | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.5 Batasan Masalah | 5 |
| 1.6 Struktur Organisasi Penulisan..... | 5 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA..... | 6 |
| 2.1 <i>Anxiety Disorder</i> | 6 |
| 2.2 Media Informasi..... | 8 |
| 2.3 <i>Website</i> | 10 |
| 2.4 User Interface (UI) dan User Experience (UX) | 13 |
| 2.5 Penelitian Relevan | 20 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 22 |

| | | |
|---|------------------------------|-----|
| 3.1 | Desain Penelitian | 22 |
| 3.2 | Partisipan Penelitian..... | 24 |
| 3.3 | Penelitian Kualitatif | 24 |
| 3.4 | Penelitian Kuantitatif | 24 |
| 3.5 | Pengumpulan Data | 25 |
| 3.6 | Instrumen Penelitian | 26 |
| 3.7 | Teknik Analisis Data..... | 30 |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN..... | | 32 |
| 4.1 | <i>Discover</i> | 32 |
| 4.2 | <i>Define</i> | 38 |
| 4.3 | <i>Develop</i> | 41 |
| 4.4 | <i>Deliver</i> | 94 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI..... | | 108 |
| 5.1 | Simpulan | 108 |
| 5.2 | Implikasi | 108 |
| 5.3 | Rekomendasi..... | 108 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | | 110 |
| LAMPIRAN | | 122 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 3. 1 Instrumen angket validasi materi | 27 |
| Tabel 3. 2 Instrumen Angket Penilaian Media..... | 28 |
| Tabel 3. 3 Penilaian Likert | 31 |
| Tabel 3. 4 Kategori Kelayakan..... | 31 |
| Tabel 4. 1 <i>Medium fidelity landing page</i> | 45 |
| Tabel 4. 2 <i>Medium fidelity</i> halaman informasi..... | 46 |
| Tabel 4. 3 Medium Fidelity Halaman Meditasi | 50 |
| Tabel 4. 4 <i>Medium fidelity</i> halaman tentang | 53 |
| Tabel 4. 5 <i>Medium fidelity</i> Halaman Tes | 54 |
| Tabel 4. 6 <i>High fidelity website Anxie</i> | 62 |
| Tabel 4. 7 Perangkat pembuatan <i>website Anxie</i> | 69 |
| Tabel 4. 8 Hasil pertanyaan 1 | 94 |
| Tabel 4. 9 Hasil pertanyaan 2..... | 95 |
| Tabel 4. 10 Hasil pertanyaan 3..... | 96 |
| Tabel 4. 11 Hasil pertanyaan 4..... | 96 |
| Tabel 4. 12 Hasil pertanyaan 5..... | 97 |
| Tabel 4. 13 Hasil pertanyaan 6..... | 98 |
| Tabel 4. 14 Hasil pertanyaan 7..... | 98 |
| Tabel 4. 15 Hasil pertanyaan 8..... | 99 |
| Tabel 4. 16 Hasil pertanyaan 9..... | 100 |
| Tabel 4. 17 Hasil pertanyaan 10..... | 100 |
| Tabel 4. 18 Hasil pertanyaan 11..... | 101 |
| Tabel 4. 19 Hasil pertanyaan 12..... | 102 |
| Tabel 4. 20 Hasil pertanyaan 13..... | 102 |
| Tabel 4. 21 Hasil pertanyaan 14..... | 103 |
| Tabel 4. 22 Hasil pertanyaan 15..... | 104 |
| Tabel 4. 23 Hasil pertanyaan 16..... | 104 |
| Tabel 4. 24 Hasil pertanyaan 17..... | 105 |
| Tabel 4. 25 Hasil pertanyaan 18..... | 106 |
| Tabel 4. 26 Hasil Akhir pengujian | 106 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Tahapan <i>Design Thinking</i> | 14 |
| Gambar 2. 2 Tahapan <i>5 Element of UX Design</i> | 15 |
| Gambar 2. 3 Tahapan <i>User Centered Design</i> | 15 |
| Gambar 2. 4 Tahapan <i>Lean UX</i> | 16 |
| Gambar 3. 1 Tahapan <i>Double Diamond</i> | 22 |
| Gambar 4. 1 Hasil Penggunaan <i>Website</i> | 33 |
| Gambar 4. 2 Hasil Pengetahuan Penyakit | 33 |
| Gambar 4. 3 Hasil Gejala Penyakit | 34 |
| Gambar 4. 4 Hasil Pengalamam Penyakit..... | 34 |
| Gambar 4. 5 Hasil Lingkungan Sekitar..... | 35 |
| Gambar 4. 6 Hasil Tingkat Bahaya Penyakit | 35 |
| Gambar 4. 7 Hasil Informasi Penyakit | 36 |
| Gambar 4. 8 Hasil rencana perancangan media | 36 |
| Gambar 4. 9 Hasil perencanaan fitur..... | 37 |
| Gambar 4. 10 User Persona..... | 39 |
| Gambar 4. 11 <i>Pain Point</i> dan <i>How Might We</i> | 40 |
| Gambar 4. 12 <i>Information architecture</i> | 41 |
| Gambar 4. 13 <i>Guideline Userflow</i> | 42 |
| Gambar 4. 14 <i>Userflow website Anxie</i> | 43 |
| Gambar 4. 15 <i>Low fidelity design website Anxie</i> | 44 |
| Gambar 4.16 Logo <i>website “Anxie”</i> | 57 |
| Gambar 4.17 konsep logo <i>website Anxie</i> | 57 |
| Gambar 4.18 Variasi logo <i>website Anxie</i> | 58 |
| Gambar 4. 19 Konsep warna <i>website Anxie</i> | 59 |
| Gambar 4. 20 Konsep <i>font website Anxie</i> | 59 |
| Gambar 4. 21 Konsep ilustrasi <i>website Anxie</i> | 60 |
| Gambar 4. 22 Konsep gambar <i>website Anxie</i> | 60 |
| Gambar 4. 23 Konsep ikon <i>website Anxie</i> | 61 |
| Gambar 4. 24 Konsep <i>button interaction website Anxie</i> | 62 |
| Gambar 4. 25 <i>Head</i> halaman <i>landing page</i> | 70 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4. 26 Hasil logo pada <i>website</i> | 71 |
| Gambar 4. 27 <i>HTML navbar website Anxie</i> | 71 |
| Gambar 4. 28 <i>CSS navbar website Anxie</i> | 72 |
| Gambar 4. 29 Hasil <i>navbar website anxie</i> | 72 |
| Gambar 4. 30 <i>HTML hero section</i> | 72 |
| Gambar 4. 31 <i>CSS hero landing page</i> | 72 |
| Gambar 4. 32 Hasil <i>landing page</i> | 73 |
| Gambar 4. 33 <i>HTML hero informasi</i> | 73 |
| Gambar 4. 34 <i>CSS dan Js Keterangan Anxiety</i> | 74 |
| Gambar 4. 35 Hasil bagian pengertian..... | 74 |
| Gambar 4. 36 <i>HTML bagian gejala</i> | 75 |
| Gambar 4. 37 <i>CSS bagian gejala</i> | 76 |
| Gambar 4. 38 Hasil bagian gejala | 77 |
| Gambar 4. 39 <i>HTML bagian pengobatan</i> | 77 |
| Gambar 4. 40 <i>CSS bagian pengobatan</i> | 78 |
| Gambar 4. 41 Hasil bagian pengobatan | 79 |
| Gambar 4. 42 <i>HTML bagian tes</i> | 79 |
| Gambar 4. 43 <i>CSS bagian tes</i> | 79 |
| Gambar 4. 44 Hasil bagian tes | 80 |
| Gambar 4. 45 <i>HTML bagian footer</i> | 80 |
| Gambar 4. 46 <i>CSS bagian footer</i> | 81 |
| Gambar 4. 47 Hasil bagian <i>footer</i> | 81 |
| Gambar 4. 48 <i>HTML bagian cover meditasi</i> | 82 |
| Gambar 4. 49 <i>CSS bagian cover meditasi</i> | 82 |
| Gambar 4. 50 Hasil bagian <i>cover meditasi</i> | 82 |
| Gambar 4. 51 <i>HTML bagian meditasi 30 menit</i> | 83 |
| Gambar 4. 52 <i>CSS bagian mediasi 30 menit</i> | 84 |
| Gambar 4. 53 Hasil bagian meditasi 30 menit | 84 |
| Gambar 4. 54 <i>HTML bagian meditasi musik</i> | 85 |
| Gambar 4. 55 <i>CSS bagian meditasi musik</i> | 85 |
| Gambar 4. 56 Hasil bagian meditasi musik | 86 |
| Gambar 4. 57 <i>HTML bagian quotes for u</i> | 86 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 58 CSS bagian <i>quotes of u</i> | 87 |
| Gambar 4. 59 JavaScript <i>quotes of u</i> | 87 |
| Gambar 4. 60 Hasil bagian <i>quotes for u</i> | 88 |
| Gambar 4. 61 HTML bagian tentang | 88 |
| Gambar 4. 62 CSS bagian tentang | 89 |
| Gambar 4. 63 Hasil bagian tentang | 89 |
| Gambar 4. 64 HTML bagian tes | 90 |
| Gambar 4. 65 CSS bagian tes | 90 |
| Gambar 4. 66 JavaScript bagian tes | 91 |
| Gambar 4. 67 Hasil bagian tes | 91 |
| Gambar 4. 68 Tahapan pembuatan <i>repository</i> | 92 |
| Gambar 4. 69 Tahapan <i>upload website</i> | 92 |
| Gambar 4. 70 Hasil <i>upload website</i> | 93 |
| Gambar 4. 71 Hasil <i>Deployment</i> | 93 |

DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG

| Singkatan | Nama | Pemakaian pertama kali pada halaman |
|-----------|--|-------------------------------------|
| I-NAMHS | <i>Indonesia- National Adolescent Mental Health Survey</i> | 1 |
| COVID-19 | <i>Coronavirus Disease of 2019</i> | 3 |
| CBT | <i>Cognitive Behavioral Theraphy</i> | 7 |
| HTML | <i>Hypertext Markup Language</i> | 11 |
| CSS | <i>Cascading Style Sheet</i> | 11 |
| UI | <i>User Interface</i> | 13 |
| UX | <i>User Experience</i> | 13 |
| POV | <i>Point of View</i> | 17 |
| HARS | <i>Hamilton Anxiety Rating Scale</i> | 27 |
| UNICEF | <i>United Nation Children's Fund</i> | 47 |
| GB | <i>Giga Byte</i> | 69 |
| GPU | <i>Graphics Processing Unit</i> | 69 |
| CPU | <i>Central Processing Unit</i> | 69 |
| GHz | <i>Gigahertz</i> | 69 |
| RAM | <i>Random Access Memory</i> | 69 |
| SSD | <i>Solid State Drive</i> | 69 |
| CMD | <i>Command prompt</i> | 92 |

| Lambang | Nama | Pemakaian pertama kali pada halaman |
|---------|-----------------------------|-------------------------------------|
| ® | <i>Registered Trademark</i> | 69 |
| ™ | <i>Trademark</i> | 69 |
| th | <i>Ordinal Number</i> | 69 |

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2016). *Easy & Simple Web Programing* (Belajar Pemrograman Website Secara Efektif Dan Efisien). Elex Media Komputindo.
- Agung, A. A. G. (2012). Metodologi Penelitian Pendidikan. Aditya Media Publishing.
- Agus Muhyidin, M., 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://my.cic.ac.id/>.
- Akbar, R. R., Anissa, M., Hariyani, I. P., & Rafli, R. (2022). Edukasi Masyarakat Mengenai Gejala Cemas. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4), 876–881. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i4.10008>.
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). *Instrument Pengumpulan Data*. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN).
- Anderson, J. C., Williams, S., Mcgee, R., & Silva, P. A. (1987). DSM-III Disorders in Preadolescent Children Prevalence in a Large Sample From the General Population. *Arch Gen Psychiatry*, 44(1), 69–76. <http://archpsyc.jamanetwork.com/>.
- Anggraeni, E., & Irviani, R. (2017). Pengantar Sistem Informasi (E. Risanto, Ed.). Andi Offset.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Asthararianty, & Lesmana, F. (2018). Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 18(1), 13–19.
- Ayuningtyas, Rahmawati, E. F., & Sagirani, T. (2023). Penerapan Metode *Double Diamond* pada Desain *User Interface Website*. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 11(1), 11–22. <https://doi.org/10.31504/komunika.v11i1.4991>.
- Aziza, N., & Setiaji, F. B. (2020). Pengendalian Kualitas Produk Mebel dengan Pendekatan Metode *New Seven Tools*. *Teknika : Engineering and Sains Journal*, 4(1), 27–34.

- Aziza Zukruf Budi Fadila. (2018). Kecemasan Orang Tua Menghadapi Hospitalisasi Anak. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/67773>.
- Basrowi, & Suwandi. (2008). Memahami penelitian kualitatif. Rinerka cipta.
- Batalas, N., Khan, V.-J., & Markopoulos, P. (2021). *SoftwareX. Elsevier*.
- Bernstein, G. A., Borchardt, C. M., & Perwien, A. R. (1996). *Anxiety disorders in children and adolescents: A review of the past 10 years. Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 35(9)*, 1110–1119. <https://doi.org/10.1097/00004583-199609000-00008>.
- Birren, F. (1961). *Color psychology and color therapy: a factual study of the influence of color on human life*.
- Brook, C. A., & Schmidt, L. A. (2008). *Social anxiety disorder: A review of environmental risk factors. Neuropsychiatric Disease and Treatment, 4(1)*, 123–143.
- Buyung, I. (2015). Media Informasi Kesehatan Bagi Masyarakat Menengah Berbasis SMS Gateway. *Jurnal Informatika, 9(1)*.
- Cahyono, F. D. (2019). Pengembangan *Mobile Learning* berbasis *Android* Materi Instalasi Sistem Operasi Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Siswa Kelas X TKJ SMKN 2 Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Chin, P. W., & Augustine, G. J. (2023). *The Cerebellum and Anxiety. Frontiers in Cellular Neuroscience, 17*. <https://doi.org/10.3389/fncel.2023.1130505>.
- Choque Olsson, N., Juth, P., Högberg Ragnarsson, E., Lundgren, T., Jansson-Fröjmark, M., & Parling, T. (2021). *Treatment satisfaction with cognitive-behavioral therapy among children and adolescents with anxiety and depression: A systematic review and meta-synthesis. Journal of Behavioral and Cognitive Therapy, 31(2)*, 147–191. <https://doi.org/10.1016/j.jbct.2020.10.006>.
- Chusnan Widodo, A., & Gustri Wahyuni, E. (2021). Penerapan Metode Pendekatan *Design Thinking* dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi. *Jurnal UII*.
- Coates, K., & Ellison, A. (2014). *An Introduction to Information Design* (K. Coates, Ed.). *Laurence King Publishing*.

- Craske, M. G., Rauch, S. L., Ursano, R., Prenoveau, J., Pine, D. S., & Zinbarg, R. E. (2011). *What Is an Anxiety Disorder? Journal of Lifelong Learning in Psychiatry*, 9(3), 369–388.
- Craske, M. G., & Stein, M. B. (2016). *Anxiety. The Lancet*, 388(10063), 3048–3059. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(16\)30381-6](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(16)30381-6).
- DeGangi, G. A. (2017). *Anxiety Disorders: How to Calm the Anxiety Cycle and Build Self-Confidence. In Pediatric Disorders of Regulation in Affect and Behavior* (pp. 117–149). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-810423-1.00003-9>.
- Djollong, A. F. (2014). Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif. *Jurnal UM Parepare*, 2(1), 86–100.
- Elgamar. (2020). *Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website dengan PHP* (N. Pangesti, Ed.). CV Multimedia Edukasi.
- Engel, K., Bandelow, B., Gruber, O., & Wedekind, D. (2009). *Neuroimaging in Anxiety Disorders. Journal of Neural Transmission*, 116(6), 703–716. <https://doi.org/10.1007/s00702-008-0077-9>.
- Eru Cakra, K. M., & Waskito, M. A. (2021). Perancangan Produk *Running Shoes* untuk Pelari Milenial dengan Konsep *Urban Streetwear*. *Jurnal IJCCS*, 5–12.
- Febrianto, F., & Andhika, W. (2021). Penggunaan Metode *User Persona* dalam Upaya Penambahan Kebutuhan *Fitur Learning Management System*. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(7), 1245–1256. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i7.274>.
- Fitri, D., & Ifdil, A. &. (2016). Konsep Kecemasan (*Anxiety*) pada Lanjut Usia (Lansia). *Ejournal Unp*, 5(2). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor>.
- Fortuna, L. R., Brown, I. C., Lewis Woods, G. G., & Porche, M. V. (2023). *The Impact of COVID-19 on Anxiety Disorders in Youth: Coping with Stress, Worry, and Recovering from a Pandemic. Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 32(3), 531–542. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2023.02.002>.
- Frances, S., Shawyer, F., Cayoun, B., Enticott, J., & Meadows, G. (2020). *Study protocol for a randomized control trial to investigate the effectiveness of an 8-week mindfulness-integrated cognitive behavior therapy (MiCBT) transdiagnostic group intervention for primary care patients. BMC Psychiatry*, 20(1). <https://doi.org/10.1186/s12888-019-2411-1>.

- Ganesan, S., Moffat, B., Van Dam, N. T., Lorenzetti, V., & Zalesky, A. (2023). *Meditation attenuates Default-mode activity: a pilot study using ultra-high field 7 Tesla MRI. Brain Research Bulletin*, 110766. <https://doi.org/10.1016/j.brainresbull.2023.110766>.
- Gde, A. A., Aryawan, K., Bagus, I., Mahendra, M., Raya, J., & Unud, K. (2022). *Penerapan User Centered Design (UCD) Pada Website Hai Doc. Jurnal Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya*, 1(1), 669–676.
- Gulo. (2000). *Metodologi Penelitian*. PT. Grasindo.
- Gultom, U., & Murpratomo, J. (2018). *Sistem Pelayanan Jemaat Berbasis Web. Journal Jisamar*, 2(1), 8700.
- Gustafsson, D. (2019). *Analysing the Double diamond design process through research & implementation 2 Content*. Aalto University.
- Handa Wijaya, B., Anggun, D., Prasetyo, L., & Asyiqin, A. D. (2022). Analisis Penggunaan *Website* Sebagai Media Komunikasi Efektif: Studi Kasus *Website bankziska.org. JOIPAD: Journal of Islamic Philanthropy and Disaster*, 2(1), 98–117.
- Hardiansyah, L., & Iskandar, K. (2019). Perancangan *User Experience Website* Profil Dengan Metode *The Five Planes* (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu). *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS*, 01(01), 11–21.
- Harminingtyas, R. (2014). Analisis Layanan *Website* sebagai Media Promosi, Media Transaksi, dan Media Informasi dan Pengaruhnya terhadap *Brand Image* Perusahaan pada Hotel Ciputra di Kota Semarang. *Jurnal STIE Semarang*, 6(3), 2252–7826.
- Hidayat, A., Yani, A., Studi Sistem Informasi, P., & Mahakarya, S. (2019). Membangun *Website* SMA PGRI Gunung Raya Ranau Menggunakan *PHP* dan *MySQL*. *Jurnal Teknik Informatik Mahakarya*, 2(2), 41–52.
- Hirinda Zulfa, E., Sagirani, T., & Nurcahyawati, V. (2022). Evaluasi dan Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode *Double Diamond*. *Tahun 2022 JSIKA*, 11(1).
- Huldan, S., & Finandhita, A. (2021). Pengembangan *Design System* pada Perangkat Lunak Ibad dengan Pendekatan *Atomic Design*. *JUPITER: Jurnal Penelitian Mahasiswa Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(1).

- Ilham Septiawan, G., Arifin, M., & Sagirani, T. (2023). Pendekatan *Double Diamond* Untuk Meningkatkan Ketertarikan Pengguna Pada Portal Akademik. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(2), 228–240. <http://jurnal.mdp.ac.id>
- Irawan, B. I., & Mahardhika, G. P. (2022). Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Situs *Web CreativePub* dengan Metode *User Centered Design*. *Jurnal UII*, 3(2).
- Islamiah, N., Daengsari, D. P., & Hartiani, F. (2015). *Cognitive Behavior Therapy* untuk Meningkatkan *Self-Esteem* pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen*, 8(3), 142–152.
- Ismail, A., & Frinaldi, A. (2022). Efektivitas *Website* Inhilnanmolek Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2), 2598–9944. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i1.2975/>.
- Jain, N. (2014). *Review of Different Responsive CSS Front-End Frameworks*. *Journal of Global Research in Computer Science*, 5(11). www.newaeonweb.com.br/responsiveaeon.
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Say.co. *Jurnal Tanra*, 9. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>.
- Jauhari, M. T., & Prayudi, Y. (2023). Implementasi Metode *Double Diamond* dalam Perancangan Prototipe Aplikasi Sistem ERP Berbasis *Website*. *AKSELERASI: Jurnal Ilmiah Nasional*, 5(1).
- Jocelyn, J., & Sutanto, R. P. (2022). Penerapan Metode *Lean UX* dan *Design Sprint* Pada Pembuatan dan Pengembangan Aplikasi Aryanna. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1. <https://www.plainconcepts.com/lean-ux-methodology/>.
- Jubilee. (2017). *Otodidak Pemrograman JavaScript*. PT Elex Media Komputindo.
- Kamila, L. (2023). Pengenalan Teknik Terapi *Mindfulness* (Meditasi) dalam Upaya Meningkatkan Kesejahteraan Psikologis. *Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(1), 1317–1323.
- Kathleen, A., Sutanto, R. P., & Pranayama, A. (2021). Analisis Perbandingan User Flow dari Aplikasi E-Catalogue iFurnholic. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(18).

- Kemenkes RI. (2018). Hasil Riskeddas 2018. https://kesmas.kemkes.go.id/assets/upload/dir_519d41d8cd98f00/files/Hasil-riskeddas-2018_1274.pdf.
- Khadijah, D., Nugraha, D., & Syamsu, E. (2023). Uji Sedatif Fraksi Etil Asetat Daun Ketapang (*Terminalia catappa* L.) terhadap Mencit. *Sains Medisina*, *1*(3), 136–141.
- Khoirudin, M. A., Ramdhan, Z., Sn, S., & Sn, M. (2018). Perancangan *Motion Graphic* dalam Pencegahan Penderita Depresi pada Remaja di Kota Bandung. *E-Proceeding of Art & Design*, *5*(3), 2031–2036.
- Kusuma, W., Ghufro, K., & Fauzan. (2020). Penggunaan *User Persona* untuk Evaluasi dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik. *Sintech Journal*, *3*(2), 90–99.
- Kuswanti, A., & Oktarina, D. S. (2019). Pemanfaatan Media Informasi di Era Digital bagi Kemandirian Ibu Rumah Tangga. *Suluh Pembangunan: Journal of Extension and Development*, *1*(1), 8–13.
- Lambara Putra, I., & Septa, T. (2018). Efek Pemberian Teh Chamomile (*Matricaria recutita*) Terhadap Pasien GAD (*Generalized Anxiety Disorders*). *Majority*, *7*, 296.
- Lay, M. E. (2017). *E-Commerce* Gitar Akustik dan Sparepart Kota Malang Menggunakan Metode *Customer to Customer*. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, *1*(2).
- Ledbury, J. (2017). *Design and product development in high-performance apparel*. In *High-Performance Apparel: Materials, Development, and Applications* (pp. 175–189). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-100904-8.00009-2>.
- Lee, P. H., Feng, Y. C. A., & Smoller, J. W. (2021). *Pleiotropy and Cross-Disorder Genetics Among Psychiatric Disorders*. *Biological Psychiatry*, *89*(1), 20–31. <https://doi.org/10.1016/j.biopsych.2020.09.026>.
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel *Purposive* dan *Snowball Sampling*: Info Artikel Abstrak. *Jurnal Kajian Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, *6*(1), 33–39. <https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.4075>.
- Liwang, A. D. (2016). Surabaya Dengan Menggunakan *New Seven Tools*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, *5*(2), 698–712.

- M. Nur Ghufron, & Rini Risnawitaq S. (2017). Teori-teori psikologi (R. Kusumaningratri, Ed.). Ar-Ruzz Media.
- Martin, E. I., Ressler, K. J., Binder, E., & Nemeroff, C. B. (2009). *The Neurobiology of Anxiety Disorders: Brain Imaging, Genetics, and Psychoneuroendocrinology*. *Psychiatric Clinics of North America*, 32(3), 549–575. <https://doi.org/10.1016/j.psc.2009.05.004>.
- Mei Saputri, K., Titi Handayani, L., & Kurniawan, H. (2019). Hubungan Jenis Kelamin dengan Tingkat Kecemasan pada Pasien Pre Operasi di Ruang Bedah RS. Baladhika Husada Jember. <http://fikes.unmuhjember.ac.id>.
- Mulia, G., Najoran, X., & Lumenta, A. (2021). Analisa Teknologi *Hyper Text Markup Language* (HTML) Versi 5. *Jurnal Teknik Informatika*.
- Mulyadi, M. (2011). Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 127–138.
- Muris, P., Loxton, H., Neumann, A., du Plessis, M., King, N., & Ollendick, T. (2006). *DSM-defined anxiety disorders symptoms in South African youths: Their assessment and relationship with perceived parental rearing behaviors*. *Behaviour Research and Therapy*, 44(6), 883–896. <https://doi.org/10.1016/j.brat.2005.06.002>.
- Nakao, M., Shirotuki, K., & Sugaya, N. (2021). *Cognitive-behavioral therapy for management of mental health and stress-related disorders: Recent advances in techniques and technologies*. *BioPsychoSocial Medicine*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s13030-021-00219-w>.
- Nazla Prasetyo, N., Pravita Putri Aldia Pratama, E., Hadi Pratama, P., Aulia Rosmayani, P., & Dwi Istanti, N. (2022). Peran Sistem Informasi Kesehatan Berbasis *Website* Dalam Mendukung Penyelenggaraan Pembangunan Kesehatan di Indonesia. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan Indonesia*, 2(3), 71–79. <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/>.
- Ningtyas, A., Puspitasari, I., & Sinuraya, R. (2018). *Review Artikel: Farmakoterapi Depresi dan Pengaruh Jenis Kelamin terhadap Efikasi Antidepresan*. *Jurnal Unpad*, 16(2), 186–201.
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. *Basic Books*.

- Novia Rachma, D., & Nuraini Fadilla, A. (2018). Perancangan Aplikasi sebagai Media Kampanye Sosial untuk Pencegahan Anxiety pada Anak-Anak Usia 6-12 Tahun di Kota Jakarta. *E-Proceeding of Art & Design*, 5(3), 1301–1311.
- Novianty, C. (2017). Review Konsep *Responsive Design* dengan *Framework Materialize* pada *Website*. *Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 2(1), 41–44.
- Nurfahanum, R. (2022). Gambaran Penggunaan Obat Antidepresan Pada Pasien Depresi Di RSUD Embung Fatimah Kota Batam Periode Januari - Desember 2020. *Jurnal Health Sains*, 3(3), 477–487. <https://doi.org/10.46799/jhs.v3i3.446>.
- Nuryahya, N. A., & Prihatina, Y. I. (2021). Pengembangan Desain Busana Pengantin Dengan Tema *The Alluring Asmat Tribe*. *Journal UNY*, 16(1).
- Permata Sari, A. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan *Talent Film* Berbasis *Aplikasi Web*. *Jurnal Informatika Terpadu*, 6(1), 29–37. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>.
- PILE, J. F. (1995). *Interior Design* (2nd ed.). Harry N. Abrams, Inc.
- Polanczyk, G. V., Salum, G. A., Sugaya, L. S., Caye, A., & Rohde, L. A. (2015). *Annual research review: A meta-analysis of the worldwide prevalence of mental disorders in children and adolescents*. *Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines*, 56(3), 345–365. <https://doi.org/10.1111/jcpp.12381>.
- Prasanti, D. (2017). *The Portrait of Media Health Information For Urban Community in The Digital Era*. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 19(2), 149–162.
- Prasetyo, D., & Wahyurini, O. (2021). Perancangan *Augmented Reality* Media Edukasi Protokol Kesehatan Berbasis Permainan Papan. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(2), 216–224.
- Pratiwi Handaryani, N. M. D., & Pudjawan, I. K. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(3).
- Primack, B. A., Shensa, A., Escobar-Viera, C. G., Barrett, E. L., Sidani, J. E., Colditz, J. B., & James, A. E. (2017). *Use of Multiple Social Media Platforms*

and Symptoms of Depression and Anxiety: A Nationally-Representative Study Among U.S. Young Adults. Computers in Human Behavior, 69, 1–9.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.013>.

- Radovic, A., Gmelin, T., Hua, J., Long, C., Stein, B. D., & Miler, E. (2017). *Supporting Our Valued Adolescents (SOVA), a Social Media Website for Adolescents with Depression and/or Anxiety: Technological Feasibility, Usability, and Acceptability Study. Journal of Adolescent Health, 60(2).*
- Rahmi, F. N., & Rachmawati, M. (2022). Pengelolaan Platform Digital Sebagai Media Informasi Autoimun. Widyakala: *Journal of Pembangunan Jaya University, 9(1), 16.* <https://doi.org/10.36262/widyakala.v9i1.502>.
- Ramli, M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam, 3(2).*
- Reavley, N., Fernando, L. M. N., & Jorm, A. (2021). *Websites and The Validity of Mental Health Care Information. In D. J. Stein, S. R. Chamberlain, & N. A. Fineberg (Eds.), Mental Health in a Digital World (1st ed., pp. 191–206). Academic Press.* <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-822201-0.00009-5>.
- Rijal Fadli, M. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum, 21(1), 33–54.*
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Roberts, R. E., & Duong, H. T. (2017). *Is there an association between short sleep duration and adolescent anxiety disorders? Sleep Medicine, 30, 82–87.*
<https://doi.org/10.1016/j.sleep.2016.02.007>.
- Rochmawati, I. (2019). Analisis *User Interface* Situs Web *iwearup.com*. *Jurnal Online Desain Komunikasi Visual, 7(2), 31–44.* www.iwearup.com.
- Rosaliza, M. (2015). Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya, 11(2), 71–79.*
- Sa'adah, F., & Rahman, I. (2015). Konsep Bimbingan dan Konseling *Cognitive Behavior Therapy (CBT)* dengan Pendekatan Islam untuk Meningkatkan Sikap Altruisme Siswa. *Hisbah.*
- Sari, D., Nababan, R., & Daulay, W. (2023). Pengaruh Meditasi *Mindfulness* terhadap Perubahan Cemas. *Jurnal Kesehatan, 12(1).*

- Sarwono, S. (2018). Pengantar Psikologi Umum (Eko A. Meinarno, Ed.; 9th ed.). Rajawali Pers.
- Savira, Y. P., Paputungan, I. V, & Suranto, B. (2020). Analisis *User Experience* pada Pendekatan *User Centered Design* dalam rancangan Aplikasi Placeplus. Jurnal UII.
- Sentosa, R. B. (2018). Membangun *Web* Konten Manajemen Sistem Secara Dinamis dengan Bahasa Pemrograman *PHP Framework CodeIgniter* dengan *Database MariaDB*. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(2), 212–223. <https://doi.org/10.31539/intecom.v1i2.295>.
- Setiyani, D., Setyowati Esti Rahayu, H., & Rohmayanti. (2023). Borobudur *Nursing Review* Aplikasi Terapi Warna Untuk Mengatasi Kecemasan Pada Dismenore. *Borobudur Nursing Review*, 03(01). <https://doi.org/10.31603/bnur.5992>.
- Sibero, A. (2013). *Web Programming Power Pack*. Mediakom.
- Sidik, B. (2017). Pemrograman *Web* dengan *PHP 7* (Vol. 1). Informatika.
- Snyder, H. (2019). *Literature Review as a Research Methodology: An Overview and Guidelines*. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>.
- Soen, C. C., Hardjasasmita, I. M., & Ulitua, A. E. (2022). *Generalized Anxiety Disorder: Diagnosis and Treatment*. *Jurnal Muara Medika Dan Psikologi Klinis*, 1(2), 133. <https://doi.org/10.24912/jmmpk.v1i2.14865>.
- Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. (2020). Penggunaan *Usability Testing* sebagai Alat Evaluasi *Website KRS* Online pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 9(1), 58–67.
- Suprayogi, B., & Rahmanesa, A. (2019). Penerapan *Framework Bootstrap* dalam Sistem Informasi Pendidikan SMA Negeri 1 Pacet Cianjur Jawa Barat. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 6(2).
- Supriyatna, A. (2018). Penerapan *Usability Testing* Untuk Pengukuran Tingkat Kebergunaan *Web Media of Knowledge*. *Jurnal Ilmiah Teknologi-Informasi Dan Sains (TeknoIS)*, 8, 1–16.

- Suryani, L. (2020). *Meditasi mencapai hidup bahagia*. Suryani Institute for Mental Health.
- Taluke, D., M Lakat, R. S., & Sembel, A. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Jurnal Spasial*, 6(2).
- Tiawan, & Rahmawati, N. (2022). Implementasi *Flutter Framework* & Metodologi *Lean UX Kanban*. *Jurnal Fokus Elektroda*, 7(2), 116–121. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/jfe/>.
- Uthama, M. R., & Saefulrahman, I. (2021). Efektivitas Media Informasi dalam Penyelenggaraan Pemerintahan di Kota Bandung (Studi tentang Pemanfaatan Media Sosial Humas Kota Bandung dalam Penyebarluasan Informasi Program Kerja Pemerintah Bidang Kesehatan Tahun 2020). *Jurnal Administrasi Pemerintahan (Janitra)*, 1(2). <https://www.kominfo.go.id/content/detail/34295/h>.
- Varley, C. K., & Smith, C. J. (2003). *Anxiety disorders in the child and teen*. *Pediatric Clinics of North America*, 50(5), 1107–1138. [https://doi.org/10.1016/S0031-3955\(03\)00070-1](https://doi.org/10.1016/S0031-3955(03)00070-1).
- W Pramono, S. N., Mujiya Ulkhaq, M., Rachmadina, D. P., Trianto, R., Rachmadani, A. P., Wijayanti, W. R., & Dewi, W. R. (2018). *The Use of Quality Management Techniques: The Application of the New Seven Tools*. *International Journal of Applied Science and Engineering*, 15(2), 105–112. [https://doi.org/10.6703/IJASE.201802_15\(2\).105](https://doi.org/10.6703/IJASE.201802_15(2).105).
- Waters, A. M., & Craske, M. G. (2016). *Towards a cognitive-learning formulation of youth anxiety: A narrative review of theory and evidence and implications for treatment*. *Clinical Psychology Review*, 50, 50–66. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2016.09.008>.
- Wei, C., & Kendall, P. C. (2014). *Parental Involvement: Contribution to Childhood Anxiety and Its Treatment*. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 17(4), 319–339. <https://doi.org/10.1007/s10567-014-0170-6>.
- Wright, M., Thomas, K. C., Carpenter, D., Lee, C., Coyne, I., Garcia, N., Adjei, A., & Sleath, B. (2023). *Co-designing A Website With and For Youth, So They Can Better Manage Their Health*. *PEC Innovation*, 2. <https://doi.org/10.1016/j.pecinn.2023.100164>.

Yanfi, Y., & Nusantara, P. D. (2022). *UI/UX design prototype for mobile community-based course*. *Science Direct*, 216, 431–441. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.155>.

Zhao, L. (2023). *Personality traits that associated with generalized anxiety disorder among PhD students*. *Acta Psychologica*, 239. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.104004>.