

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, N. (2009). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Alexander, I.F., dan Maiden, N. (2004). *Scenarios, Stories, Use Cases: Through the Systems Development Life-Cycle*. Edisi 3. England :The Atrium.
- Amanullah, G. (2019). Statistik Sosial Budaya 2018. [www.bps.go.id](http://www.bps.go.id). Diakses pada tanggal 15 Januari 2021.
- Anggraini, N. (2020). Perancangan Sistem Informasi Posyandu Lansia Berbasis *Mobile* Di Posyandu Lansia Kampung Ndalem, Kel. Purbayan, Yogyakarta. *Tugas Akhir*. Universitas Gadjah Mada.
- Babu, S.R.R.C., Bhaskar, N.U., Govindarajulu, P., dan Naidu, N.N. (2011). General Principles of User Interface Design and Websites. *International Journal of Software Engineering*. 2 (3): 45-60.
- Febriani, N.F. (2018). Perancangan Antarmuka Aplikasi Mobile Homecare Untuk Perawatan Nyeri Pada Klinik Tulus Sehati. *Tugas Akhir*. Universitas Gadjah Mada.
- Galitz, W.O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design : An Intoduction to GUI Design Principles and Techniques*. Indiana : Wiley Publishing.
- Hafeez-Baig, A., Soar, J., dan Yusif, S. (2017). E-Health Readiness Assessment Factors and Measuring Tools: A Systematic Review. *International Journal of Medical Informatics*. 107 (1): 56-64.
- Herlawati, dan Widodo. (2011). *Menggunakan UML*. Bandung: Informatika..
- Mayhew, D.J. (1992). *Principles and Guidelines in Software User Interface Design*. New York-USA: Prentice-Hall.
- Medvidovic, N., Redmiles, D.S., Robbins, J.S., dan Rosenblum, D.S. (2002). Modeling software architectures in the Unified Modeling Language. *ACM Transactions on Software Engineering and Methodology*. 11 (1): 2-57.

- Melumad, S., dan Pham, M.T. (2020). The Smartphone as a Pacifying Technology. *Journal of Consumer Research*. 47 (2): 237-255.
- Roeswara, E.R. (2020). Perancangan Tampilan Antarmuka Pada Submenu Pelayanan Dokter Keluarga Sebagai Implementasi Rekam Medis Elektronik Di Klinik Korps Pegawai Universitas Gadjah Mada (Korpagama). *Tugas Akhir*. Universitas Gadjah Mada.
- Santoso, I. (2004). Interaksi Manusia Dengan Komputer Teori dan Praktek. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Setiawan, S.S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Pemantau Kebugaran Berbasis Mobile Menggunakan Metode Gamifikasi. *Skripsi*. Universitas Multimedia Nusantara.
- Shamat, N.A., Sinpang, J.S., dan Sulaiman, S. (2017). A systematic: Literature Review on User Interface Design for Web Applications. *Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering*. 9 (3-4): 57-61.
- Sukanti, E.R., Zein, M.I., dan Budiarti, R. (2016). Profil Kebugaran Jasmani dan Status Kesehatan Instruktur Senam Aerobik di Yogyakarta. *Jurnal Olahraga Prestasi*. 12 (2): 31-40.
- Sumintarsih. (2012). Prinsip - Prinsip dan Program Latihan Meningkatkan Kebugaran Jasmani. *Membangun Insan yang Berkarakter dan Bermartabat Melalui Olahraga*. Hal 425-430.
- Tang, P.C. (2006). Personal Health Records: Definitions, Benefits, and Strategies for Overcoming Barriers to Adoption. *Journal of the American Medical Informatics Association*. 13 (2): 121-126.
- Undang – Undang Republik Indonesia No 36 Tahun 2009 Tentang Kesehatan. [www.infeksiemerging.kemkes.go.id](http://www.infeksiemerging.kemkes.go.id). Diakses pada tanggal 13 Januari 2021.
- Widodo, A.W., dan Kurnianingtyas, D. (2017). Sistem Basis Data. Edisi 1. Malang: UB Press.
- Zuhri, D. (2015). Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pemantau Keluhan Kesehatan Pada Anak. *Skripsi*. Universitas Telkom.