

DFTAR PUSTAKA

- Aditia, D. A. (2015). Survei Penerapan Nilai-Nilai Positif Olahraga Dalam Interaksi Sosial Antar Siswa Di SMA Negeri Se-Kabupaten Wonosobo Tahun 2014/2015. *Journal of Physical Education*, 4(12).
- Anastasya, M. (2022). Pengertian Desainer – Macam Jenis dan Contoh. *adammuiz.com*. <https://adammuiz.com/desainer/>
- Antoni, M. S., & Suharjana, S. (2019). Aplikasi kebugaran dan kesehatan berbasis android: Bagaimana persepsi dan minat masyarakat? *Jurnal Keolahragaan*, 7(1), 34–42.
- Atmaja, P. M. Y. R., Budaya Astra, I. K., & Suwiwa, I. G. (2021). Aktivitas Fisik Serta Pola Hidup Sehat Masyarakat Sebagai Upaya Menjaga Kesehatan pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 128. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i2.31409>
- Arifani, S., & Setyaningrum, Z. (2021). Faktor Perilaku Berisiko yang Berhubungan Dengan Kejadian Obesitas Pada Usia Dewasa di Provinsi Banten Tahun 2018. *Jurnal Kesehatan*, 14(2), 160–168. <https://doi.org/10.23917/jk.v14i2.13738>
- Burychka, D., Miragall, M., & Baños, R. M. (2021). Towards a Comprehensive Understanding of Body Image: Integrating Positive Body Image, Embodiment and Self-Compassion. *Psychologica Belgica*, 61(1), 248–261. <https://doi.org/10.5334/pb.1057>
- Fauziah, F. A., & Astutik, E. P. (2022). Analisis Kesalahan Siswa dalam Pemecahan Masalah Soal Cerita Matematika Berdasarkan Langkah Polya. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 996–1007. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1086>
- Hardianto, Krisna, K., Astuti, S. P., & Susanti. (2023). *Profil Statistik Kesehatan 2023* (Vol. 7). Badan Pusat Statistik.
- Mafaza, Hidayati, I., & Maputra, Y. (2024). *Identifikasi Pengembangan Diri: Belajar di Perguruan Tinggi*. Deepublish Digital.
- Nasrulloh, A. (2012). Progam Latihan Body Building dapat Meningkatkan Massa Otot Mahasiswa IKORA FIK UNY. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 2(2).
- Nations, U. (2015). *Global Sustainable Development Report*.
- Putra, D. H., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode *Design thinking* Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Saragih, M. R. A., Rahmat, Z., & Pranata, D. Y. (2022). Survey Motivasi Member Arena Fitnes Usia 30 Tahun Keatas Dalam Melakukan Latihan Fitnes Di Arena Fitnes Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(2).
- Stephanie, Darianty, R., Qiu, A. H., & Barus, O. P. (2023). Penerapan UCD dalam Aplikasi Tracking Kalori: OnTrack Solusi Kalori Seimbang. *Buletin Pegerlaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Inofrmasi dan Komunikasi*, 1(2).

https://doi.org/10.1007/978-3-319-39601-9_4

- Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. N., & Kalesaran, E. R. (2017). Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *E-Journal Acta Diurna*, 6(1).
- Fariz, M., & Dewangga, M. W. (2020). Survey Study: Analisis Kompetensi Pelatihan Kebugaran Fitness Center di Wilayah Jakarta Selatan. *Jurnal Kepeleatihan Olahraga Smart Sport*, 17(1).
- Fatlawi, N., Idris, I., & Edytia, M. H. A. (2019). Perancangan Pusat Kebugaran Melalui Pendekatan Tema Curious Movement. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur Dan Perencanaan*, 3(3).
- Fauziyyah, A. N., Mustakim, M., & Sofiany, I. R. (2021). Pola Makan dan Kebiasaan Olahraga Remaja. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 2(2), 115–122. <https://doi.org/10.15294/jppkmi.v2i2.51971>
- Febrianti, R., & Rohman Hakim, A. (2021). *Tingkat Kebugaran Jasmani Masyarakat (Pria) Usia 16-19 Tahun di Masa Pandemi Covid-19*. Media Sains Indonesia.
- Gani, B. (2021). Tips Merancang Navigasi Bar Untuk Mobile Apps Anda. *EANNOVATE*.
- Giriwijoyo, H. Y. S. S., & Zafar Sidik, D. (2010). Kebugaran Jasmani. *Jurnal KepeleatihanOlahraga*, 2(1).
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode *Design thinking* Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117.
- Himawan, H., & Yanu F, M. (2020). *Interface User Experience*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.
- I Gusti Putu Ngurah Adi Santika, & Maryoto Subekti. (2020). *Hubungan Tinggi Badan Dan Berat Badan Terhadap Kelincahan Tubuh Atlit Kabaddi*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.3661565>
- Irwan, I. (2018). *Etika Dan Perilaku Kesehatan*. CV. Absolute Media.
- Kadir A., Abd. (2016). Kebiasaan Makan Dan Gangguan Pola Makan Serta Pengaruhnya Terhadap Status Gizi Remaja. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(1).
- Khan, A. A. (2016). Resistance Training: Benefits On Health & Fitness. *International Journal of Fitness, Health, Physical Education & Iron Games*, 3(1).
- Mahardika, B. T. (2020). Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada SMK PGRI Rawalumbu. *Jurnal Sains & Teknologi*, 10(2), 10.
- Mayangsari, R. N., & Llyod, S. S. (2020). Perancangan Aplikasi Nindya Suamiabale Dalam Perawatan Kehamilan Berbasis Android. *Jurnal Kesehatan Medika Sainika*, 11(2).

- Nurhas, I. (2020). *Bagaimana merumuskan pertanyaan penelitian untuk menciptakan hasil penelitian yang bermakna?* [Preprint]. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/zxqym>
- Oktaviani, U. D., Susanti, Y., Tyas, D. K., Olang, Y., & Agustina, R. (2022). Analisis Makna Tanda Ikon, Indeks, dan Simbol Semiotika Charles Sanders Peirce pada Film 2014 Siapa di Atas Presiden? *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(2), 293. <https://doi.org/10.30651/st.v15i2.13017>
- Prasetya, D. (2022). Cegah Obesitas Dengan Gaya Hidup dan Pola Makan Sehat. *Kemenkopmk*. <https://www.kemenkopmk.go.id/cegah-obesitas-dengan-gaya-hidup-dan-pola-makan-sehat>
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2). <https://doi.org/10.37438/jimp.v2i2.67>
- Rachmi, C. N., Wulandari, E., Wiradnyani, L. A. A., Ridwan, R., & Akib, T. C. (2019). *Aksi Bergizi Hidup Sehat Sejak Sekarang Untuk Remaja Kekinian*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Said, A. A. (2019). Mendesain Logo. *Tantra*, 6.
- Salsabillilah A., M. (2020). *Perancangan Desain Layout Website Portal Berita Majalah Argraria Today Sebagai Client Pt. Ajm Guna Meningkatkan Daya Tarik Pengunjung* [Skripsi]. Universitas Dinamika.
- Saputra, D., & Kania, R. (2022). Implementasi *Design thinking* untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital. *IRWNS*, 13(1).
- Septianto, A., Wahyu, W., Nurmutia, S., Feblidiyanti, N., & Junaenah, J. (2020). Sosialisasi Pentingnya Pola Hidup Sehat Guna Meningkatkan Kesehatan Tubuh Pada Masyarakat Desa Kalitorong Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pematang Provinsi Jawa Tengah. *DEDIKASI PKM*, 1(2), 55.
- Suharjana, S. (2015). Analisis Program Kebugaran Jasmani Pada Pusat-Pusat Kebugaran Jasmani di Yogyakarta. *MEDIKORA*, 11(2). <https://doi.org/10.21831/medikora.v11i2.2813>
- Sulistyo, E. W., & Sofiana, S. (2022). Perancangan Desain User Interface/User Experience Web Layanan Informasi Kamus Dengan Metode Lean User Experience (Lean UX) Pada Universitas Pamulang. *Bullet : Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(3).
- Suprpto, R. (2019). Mengukir Tipografi Nusantara Porfolio Perancangan Huruf digital. Universitas Pembangunan Jaya.
- Suratno, B., & Shafira, J. (2022). Development of User Interface/User Experience using Design thinking Approach for GMS Service Company. *Journal of Information Systems and Informatics*, 4(2).

- Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartanto, R. (2018). Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 7(2). <https://doi.org/10.22146/jnteti.v7i2.416>
- Tirtadarma, E., Budi, A. E., & Jasjfi, E. F. (2018). Kajian Peranan Desain UX (Pengalaman Pengguna)—UX (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online Terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban. *Jurnal Seni & Reka Rancang*, 1(1).
- Widodo, D. L., & Sumanto, A. (n.d.). *Filosofi Antologi Karya Kelas Self Publishing 3 Hidup Sehat*. Alineaku.
- Wirawan, M. B. (2011). User Experience (UX) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *HUMANIORA*, 2(2).
- Wulandari, R., Purnomo, Y., & Zain, Z. (2022). Pusat Kebugaran dan Relaksasi Khusus Wanita di Kota Pontianak Dengan Pendekatan Arsitektur Post-Pandemic. *JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur*, 10(2).
- Zulmansyah, Z. (2016). Pola Makan Dan Gaya Hidup Sehat Seimbang Pada Remaja Kota Bamdumg. *TEDC: Jurnal Ilmiah Berkala*, 10(3).
- Giriwijoyo, H. Y. S. S., & Sidik, D. Z. (2010). Konsep Dan Cara Penilaian Kebugaran Jasmani Menurut Sudut Pandang Ilmu Faal Olahraga. *Jurnal Kepeleatihan Olahraga*, 2(1).
- Soedewi, S. (2022). Penerapan Metode *Design thinking* Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UKPetra. *Nirmana*, 22(1), 41–51. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(1).