

# Perancangan Aplikasi Pariwisata Relawan Berdasarkan Pilar-Pilar Makna Hidup

**Dian Puspasari**

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta;  
Jalan Suryodiningratan 8, Yogyakarta  
E-mail: diyanpe@gmail.com

## ABSTRAK

Perkembangan tren pariwisata relawan bersama dengan motivasi perjalanan kaum muda saat ini mengindikasikan adanya tuntutan baru dalam industri pariwisata. Keberadaan turis relawan kini menuntut cara baru dalam berkontribusi dengan kegiatan yang lebih beragam, durasi lebih pendek, dan konsep hemat anggaran sebagai upaya untuk meningkatkan mentalitas dan kapabilitas diri. Seiring dengan jumlah ketertarikan yang meningkat, kebutuhan akan informasi dan kemudahan dalam pengajuan kontribusi masih menjadi kendala bagi para peminat kegiatan. “**Vacation**” hadir sebagai solusi untuk menghubungkan turis, aktivitas relawan, dan mitra akomodasi potensial dalam satu *platform* aplikasi secara lebih praktis, bernilai, dan inovatif. Aplikasi ini didesain melalui empat tahapan perancangan hasil filtrasi metode desain milik Brown, Kumar, Garrett, dan Natoli meliputi tahapan menemukan, menentukan, mengembangkan, dan mengirim. Tiap tahapan memperoleh informasi yang didapat melalui pendekatan kuantitatif pada survei daring, dan kualitatif pada pengamatan etnografi, wawancara, literatur, dan diskusi kelompok. Dari tahapan ini, perancangan menghasilkan aplikasi pariwisata relawan “**vacation**” sebagai media penghubung yang menyediakan daftar kegiatan sukarelawan dengan lebih terkategori, pengajuan permintaan kontribusi yang lebih praktis, kesempatan mendapatkan akomodasi, dan penerimaan laporan kegiatan perjalanan berdasarkan prinsip empat pilar makna hidup untuk mendukung konsep hemat anggaran, peningkatan mentalitas, dan kapabilitas diri. Perancangan aplikasi telah melalui proses pengujian dan disimpulkan bahwa selain dapat memenuhi kebutuhan praktis pengguna, perancangan aplikasi **vacation** juga telah membuka ruang personal bagi para pengguna dalam proses pengembangan diri.

**Kata Kunci:** pariwisata relawan, pengalaman pengguna (UI/UX), pengembangan diri, aplikasi seluler

## *Designing A Volunteer Tourism App Based On Pillars of Meaningful Life*

### ABSTRACT

*The consolidation of voluntary tourism trends along with the motivation of young people's travel now indicates new demands in the tourism industry. The existence of volunteer tourists is now demanding new ways to contribute, with more diverse activities, shorter duration, and the concept of low budget as an effort to improve mentality and capability. With an increasing amount of interest, the need for information and ease in submitting contributions is still an obstacle for enthusiasts of activity. "Vacation" designed as a solution to connect tourists, volunteer activities and potential accommodation partners in one single application in a more practical, valuable, and innovative way. The four stages of designing based on Brown, Kumar, Garrett, and Natoli's design method consisting of discovering, determining, developing, and delivering. Each stage obtains information through a quantitative approach to online surveys, and qualitatively on ethnographic observations, interviews, literature, and group discussions. Through this process, the design produced a volunteer tourism application called "vacation" as a liaison media that provides a more categorized list*

*of volunteer activities, submits requests for more practical contributions, opportunities for accommodation, and receives reports on travel activities based on the four pillars of the meaningful life to support the low budget concept, increased mentality and self-capability. The design of the application has been tested and concluded that in addition to meet the user's practical needs, the design of the vacation application has also opened a personal space for the users in the process of self-development.*

**Keywords:** *volunteer tourism, user experience (UX/UI), self-development, mobile app*

## PENDAHULUAN

Tren baru perjalanan telah muncul dan berkonsolidasi di dekade ini sebagai konsekuensi dari kemajuan zaman. Dalam industri pariwisata, kegiatan menyelamatkan orang utan di Kalimantan atau mengajar anak-anak di Thailand, menjadi salah satu tren perjalanan yang tengah berkembang saat ini. Orang-orang mulai mencari lebih banyak peluang perjalanan karena didorong oleh keinginan untuk lebih memahami dan mengalami tempat yang dikunjungi (Bakker & Lamoureux, 2008), namun pertumbuhan tingkat ketertarikan ini belum berjalan signifikan dengan media yang menghubungkan para peminat dengan jenis kegiatan tersebut.

Istilah yang sering digunakan untuk jenis kegiatan ini ialah perjalanan relawan, kemudian berkembang menjadi pariwisata relawan atas pertimbangan tuntutan baru yang muncul seiring kemajuan teknologi. Konsep bepergian sebagai seorang relawan bukanlah hal baru di industri pariwisata, yang membedakan tren ini dari pendahulunya seperti mengambil tahun jeda atau menjadi sukarelawan jangka panjang di luar negeri adalah kerangka waktu dan kombinasi kegiatan. Turis relawan saat ini lebih bervariasi, mereka pergi mengunjungi suatu tempat, mengikuti kegiatan kontribusi tertentu seperti penyelamatan penyu laut atau berkebun selama beberapa hari, lalu bersafari dan mengendarai sepeda gunung di hari berikutnya. Tipe relawan seperti ini memunculkan jenis kegiatan baru yang lebih pendek yang menggabungkan kegiatan sukarela sosial, lingkungan, dan rekreasi di dalam satu perjalanan (Bakker & Lamoureux, 2008).

Atas kemunculan tren ini, berbagai kegiatan kontribusi jangka pendek semakin beragam dan banyak bermunculan namun, meskipun jumlah ketertarikan meningkat, realitanya kebutuhan akan informasi dan kemudahan untuk bergabung dan berkontribusi masih menjadi kendala bagi para peminat kegiatan. Sebagai contoh, *Profauna*, organisasi sosial yang bergerak di bidang perlindungan hutan dan satwa liar di Indonesia, menyediakan program relawan jangka panjang dan pendek bagi peminat yang ingin bergabung. Program ini diinformasikan melalui media sosial *Instagram* dan situs web resmi *Profauna* sendiri, namun cara ini dinilai masih kurang efektif sebab media sosial memiliki peran terbatas sebagai

penyampai informasi, sehingga tiap audiens yang berminat harus dilempar ke berbagai alamat secara daring agar berhasil mendaftarkan diri. Selain itu, fenomena kemunculan komunitas-komunitas kecil juga menjadi fokus permasalahan ketika kelompok ini memiliki kegiatan-kegiatan kontribusi yang bermanfaat namun tidak dipublikasikan dengan tepat, tidak memiliki alamat situs web resmi, atau hanya diperkenalkan secukupnya.

Persoalan lain yang sering muncul seperti tidak tersedianya akomodasi bagi peminat dari luar kota atau luar negeri pun, berpotensi menghalangi terwujudnya kegiatan kontribusi yang lebih optimal. Akibatnya kegiatan hanya diikuti oleh partisipan yang berada dekat dari lokasi, sementara kegiatan-kegiatan ini beriklan dengan jangkauan audiens dan peminat yang sangat luas. Tentu saja terdapat beberapa penyelenggara kegiatan pariwisata relawan yang telah menyadari kemunculan kebutuhan ini sebagai peluang pengembangan bisnis. Biaya yang dibebankan biasanya berkisar antara 500-4.000 dolar (atau setara dengan 7,5-60 juta rupiah). Di sini para peminat disediakan sarana berkegiatan dan akomodasi untuk memberi pengalaman liburan dan melakukan aksi relawan yang mereka inginkan. Dalam kasus ini, kehadiran kegiatan kontribusi bukan lagi dimaknai sekedar penghasil nilai-nilai kemanusiaan melainkan, sebagai komoditas yang diperjualbelikan. Fenomena ini akan berdampak pada tingkat keterjangkauan orang-orang dengan status ekonomi rendah ataupun yang belum berpenghasilan. Dari sudut pandang partisipan sendiri, kegiatan kontribusi selama melakukan perjalanan seringkali dianggap sebagai peluang untuk meningkatkan kualitas hidup.

Riset yang dilakukan penulis terhadap kelompok kaum muda umur 18-35 tahun yang tersebar di tiga belas negara menunjukkan motivasi yang dominan pada pengembangan kemampuan individu dan mentalitas, seperti 51,6% dari responden menganggap perjalanan sebagai ruang pemulihan, yang artinya perjalanan memungkinkan bagi para kaum muda untuk menurunkan tingkat stres, kecemasan, atau bahkan rasa ketidakamanan sebagai bentuk dari proses transisi remaja ke dewasa awal, tekanan pendidikan, ekonomi, dan adanya keterputusan antara harapan dan kenyataan yang rentan dampaknya pada kesehatan mental (Johnson, 2017). Sementara 58,05% kebutuhan perjalanan lainnya berasal dari motivasi kaum muda untuk mengembangkan kemampuan diri melalui eksplorasi, belajar hal baru, menemukan pengalaman yang berbeda, hingga mengekspresikan diri sebagai kaum muda modern yang saling terhubung dan mencari keaslian.

Dari sini dapat dipahami bahwa adanya relevansi di antara motivasi partisipan dengan laju tingkat perkembangan pariwisata relawan bahwa berkontribusi atau menjadi sukarelawan selama melakukan perjalanan dapat berdampak baik bagi kesehatan mental, meningkatkan kualitas dan kepuasan hidup, serta kesehatan fisik melalui kegiatan-kegiatan kontribusi yang dilakukan. Maka menjadi penting untuk menanggapi isu yang dihadapi para turis relawan

sebagai jalan untuk menjaga kestabilan mentalitas dan meningkatkan kapabilitas diri.

Salah satu cara yang dapat dilakukan terkait peningkatan mentalitas dan kapabilitas diri disampaikan secara eksplisit oleh Esfahani-Smith (2017) dalam pilar-pilar pencarian makna hidup. Makna hidup diartikan sebagai kekuatan yang mendorong seseorang melayani sesuatu melebihi dirinya sendiri, mengembangkan hal terbaik dari apa yang dimiliki, dan memberikan sesuatu untuk dipertahankan. Dalam praktiknya, empat pilar makna hidup yang terdiri dari rasa bernaung, tujuan memberi, proses transenden, dan kegiatan bercerita dapat berperan dalam pelepasan emosi negatif melalui pelayanan melebihi dirinya sendiri dan mengembangkan hal terbaik dari apa yang dimiliki. Proses ini apabila diterapkan kepada kaum muda akan dapat meningkatkan mentalitas, sekaligus berhubungan dengan eksplorasi pengalaman, pengetahuan, dan pengembangan serangkaian atribut keterampilan sebagai bagian dari proses peningkatan kemampuan individu.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penulis menawarkan solusi perancangan dengan menyediakan media komunikasi visual secara lebih praktis, bernilai, dan inovatif untuk membantu para kaum muda memenuhi kebutuhan pemulihan dan pengembangan diri melalui kegiatan-kegiatan kontribusi berdasarkan empat pilar makna hidup. Dari karakteristik kaum muda dan tuntutan baru perjalanan yang termediasi teknologi (Costa, 2018), pemilihan jenis media penghubung yang tepat menurut fungsinya ialah aplikasi seluler, di mana pengguna dapat saling terhubung satu sama lain dalam memperoleh informasi kegiatan-kegiatan pariwisata relawan dari berbagai komunitas besar dan kecil. Aplikasi seluler juga memungkinkan penggunaannya mengajukan permintaan untuk berkontribusi, mencari akomodasi, dan memperoleh hasil laporan kegiatan perjalanan secara lebih ekonomis, efisien, dan berbeda, dengan pengalaman menyelami informasi yang jauh lebih baik. Pemilihan media ini juga berdasarkan dari hasil survei para responden yang mengatakan sebanyak hampir 90% seluruh kegiatan perjalanan dibantu oleh perangkat telepon pintar mereka.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam proses perancangan, penulis menerapkan metode desain hasil filtrasi gabungan langkah-langkah metode desain milik Brown (2008), Kumar (2013), Garrett (2010), dan Natoli (2015). Keseluruhan langkah ini meliputi tahapan “menemukan” yang diambil dari metode desain Brown dan Kumar dalam melakukan proses empati dan mengetahui konteks atau objek penelitian. Tahap “menentukan” diadaptasi dari pemikiran Natoli dalam menentukan peluang melalui irisan kebutuhan dan tujuan perancangan. Tahapan “mengembangkan” dan “mengirim”, menggunakan elemen-elemen pengalaman pengguna milik Garrett dan didukung oleh teori Natoli dalam langkah-langkah spesifik di setiap elemen

pengalaman pengguna tersebut. Keseluruhan tahapan ini dimanfaatkan untuk memahami arah pergerakan dan perubahan yang terjadi di tengah masyarakat, mencari kemungkinan-kemungkinan solusi, dan mewujudkannya.



Gambar 1. Metode Perancangan  
Sumber: Dokumentasi Dian Puspasari, 2020

### 1. Menemukan

Penulis mengumpulkan semua informasi yang berkaitan dengan perjalanan dan pariwisata relawan dari berbagai sumber melalui pendekatan kuantitatif pada survei daring untuk memahami persepsi, perilaku dan eksplorasi ide, serta pendekatan kualitatif pada observasi etnografi, wawancara, literatur, dan diskusi kelompok untuk mendukung data pendekatan kuantitatif. Setelah data terkumpul, penulis melakukan serangkaian analisis terhadap informasi yang didapat, menentukan batasan perancangan, dan menghasilkan beberapa kata kunci yang akan menjadi pedoman di tahapan selanjutnya.

### 2. Menentukan

Setelah data terkumpul, penulis lalu merumuskan permasalahan dan letak peluang yang dapat diupayakan. Tahapan ini dilakukan dengan mempertemukan hasil dari data kuantitatif dan kualitatif dengan tujuan perancangan sehingga menghasilkan irisan peluang yang dapat diupayakan.

### 3. Mengembangkan

Penulis mulai mengeksekusi fokus rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Pada kasus kali ini, berfokus pada penciptaan aplikasi seluler yang akan menggiring pengembangan pada teori-teori pengalaman pengguna milik

Garrett (2010), Hinman (2012), dan Natoli (2015) yang kemudian menghasilkan kembali beberapa tahapan di antaranya:

- a. Empati pada konteks peranti bergerak, bagian ini mengingatkan kembali batasan permasalahan yang ingin diselesaikan, yaitu perancangan yang bersifat praktis, bernilai, dan inovatif.
- b. Ruang lingkup, penulis mulai membentuk spesifikasi fungsional dan menentukan konten-konten perancangan berdasarkan model mental yang dimiliki kaum muda umur 18-35 tahun sebagai target audiens perancangan. Hasil akhir dari tahapan ini akan menghasilkan daftar fungsi, tipe informasi, dan skenario pengoperasian aplikasi sebelum masuk ke tahap visualisasi.
- c. Struktur, membantu menyusun hasil pada tahap sebelumnya ke dalam susunan informasi yang prosedural dan terhubung satu sama lain agar dapat diakses oleh pengguna secara intuitif.
- d. Kerangka, fokus pada presentasi yang konkret, tentang bentuk tampilan yang digunakan, bagaimana pengguna mengoperasikan, dan bagaimana konten ditampilkan dan dapat memanipulasi pengguna. Dikerjakan dalam tiga tahap meliputi: desain antarmuka, untuk memberi keseimbangan antara fungsi dan tampilan aplikasi; desain navigasi, membantu menyediakan kemudahan untuk berpindah dari satu ruang ke ruang lain; dan desain tata letak untuk membantu memosisikan konten agar dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

#### **4. Mengirim**

Tahap akhir bertugas menyempurnakan hasil pada tahapan sebelumnya dengan finalisasi pada permukaan (*look*) dan nuansa (*feel*) yang ditandai dengan terpenuhinya prinsip-prinsip kemudahan berinteraksi dan memberi tingkat kenyamanan yang baik saat digunakan. Selesai pada proses tampilan dan nuansa, prototipe akhir siap untuk diuji dan dilakukan perbaikan untuk hasil perancangan yang lebih baik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Identitas Perancangan**

Dari hasil penyusunan strategi dan penerapan metode perancangan, maka desain komunikasi visual telah berupaya menjawab permasalahan dengan merancang aplikasi pariwisata relawan berjudul “**vacation**”.



Gambar 2. Identitas Perancangan  
Sumber: Dokumentasi Dian Puspasari, 2020

“**Vacation**” (*do action in vacation*) memiliki arti melakukan aksi selama masa rekreasi atau liburan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata ‘aksi’ (*action*) diartikan sebagai sebuah gerakan, sikap, atau tindakan yang sengaja dibuat dengan tujuan tertentu. Dalam konteks perancangan aplikasi pariwisata relawan, penulis menginterpretasikan kata ‘aksi’ sebagai sebuah upaya atau gerakan yang sengaja dibuat dengan tujuan memberi pertolongan, seperti beraksi menolong lingkungan, beraksi menolong makhluk hidup, dan atau beraksi menolong diri sendiri. Sementara kegiatan pariwisata relawan sendiri terdiri dari upaya menggabungkan dua unsur kegiatan relawan dan berwisata di waktu yang bersamaan, sehingga pemilihan kata liburan (*vacation*) menjadi pilihan yang beralasan untuk didiskusikan sebagai nama yang berpotensi digunakan. Untuk simbol tangan pada huruf ‘i’ terinspirasi dari kumpulan papan visual tentang kerelawan dan diasosiasikan juga pada aksi meminta pertolongan dengan melambaikan tangan ke udara untuk mendapat perhatian.

Dalam proses pemilihan warna, pertimbangan warna magenta sebagai warna utama perancangan untuk memberi kesan keseimbangan. Warna merah mewakili arti dari semangat dan kekuatan, energi yang dimiliki warna merah akan tertahan saat dipadupadankan dengan warna ungu yang tenang sehingga menghasilkan keseimbangan dalam warna magenta. Keseimbangan ini termasuk dalam aspek fisik, mental, spritual ataupun emosional yang nanti akan sangat berguna bagi pengguna saat menentukan pilihan kegiatan-kegiatan kontribusi.

#### Primary

Roboto Thin  
**Roboto Bold**  
Roboto Reguler

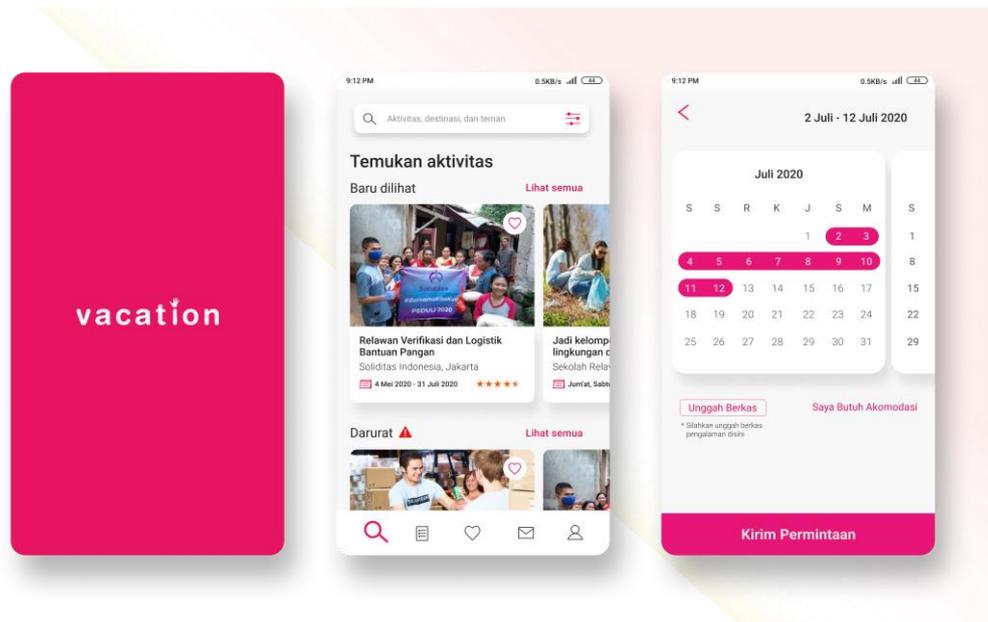
#### Secondary

**Helvetica**

Gambar 3. Pemilihan Tipografi  
Sumber: Dokumentasi Dian Puspasari, 2020

Pada pemilihan *font*, penulis menggunakan *Helvetica* dan *Roboto* dalam berbagai bobot dan ukuran sesuai dengan susunan informasi yang disampaikan. Kedua jenis *font* ini memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, sederhana, dan menarik perhatian. Dalam penerapannya, *font Roboto* sengaja diciptakan untuk keperluan digital, dan telah banyak digunakan di berbagai platform daring.

## 2. Fungsi-Fungsi Pada Perancangan



Gambar 4. Tampilan Perancangan  
Sumber: Dokumentasi Dian Puspasari, 2020

### a. Temukan Aktivitas

Menu 'temukan aktivitas' menjadi menu utama sebagai wajah dari aplikasi. Bagian ini berisi beragam jenis kegiatan sukarelawan berdasarkan prinsip empat pilar makna hidup yang diwujudkan melalui kategori-kategori, yaitu: baru dilihat, darurat, alam, seni & kreativitas, serta humanitarian. Kategori 'Alam' mewakili pilar transenden dan pilar tujuan melalui kegiatan yang berkaitan dengan lingkungan dan makhluk hidup. Kategori 'Seni & Kreativitas' berfokus pada pencapaian proses pilar transenden dan pilar bercerita dalam aktivitas berkesenian dan mengenal budaya. Kategori terakhir, 'Humanitarian', berkaitan dengan pertolongan individu, komunitas, kesehatan, remaja dan sekolah, serta anak-anak sebagai perwujudan dari pilar rasa bernaung dan bercerita.

Temukan aktivitas juga dibantu oleh beberapa fungsi yang dapat mempermudah pengguna mencari kegiatan yang diinginkan, menyaring informasi

berdasarkan beberapa kategori dan mengakses tiap informasi kegiatan secara lebih mendetail.

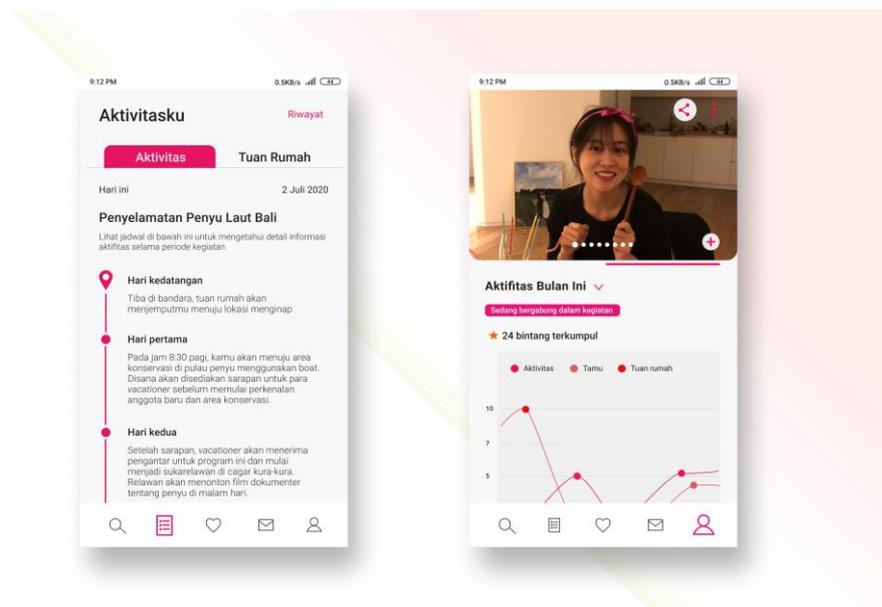
### b. Penjadwalan dan Potensi Akomodasi

Halaman penjadwalan muncul setelah pengguna menentukan jenis kegiatan kontribusi, tujuannya untuk mempermudah pengguna mengatur waktu dan mengunggah pemberkasan yang dibutuhkan saat mengajukan permintaan kegiatan. Berdasarkan durasi kegiatan yang sangat beragam, penulis mengembangkan opsi penjadwalan dan menyerahkan keputusan sepenuhnya di tangan pengguna untuk menentukan durasi berkontribusi sesuai jadwal yang mereka miliki. Dengan pertimbangan tersebut, visualisasi kalender diterapkan dengan memanfaatkan ruang horizontal untuk menampung kedua belas bulan pada kalender.

Pada menu ini, pengguna yang tidak memiliki akomodasi berkesempatan untuk mendapatkan penawaran oleh pengguna lain yang sedang tidak melakukan kegiatan namun tetap ingin berkontribusi dengan menawarkan tempat tinggalnya kepada para aplikasi, dengan begitu konsep hemat anggaran dapat diterapkan dan manfaat lain seperti membangun kepercayaan, saling menghargai, dan bertukar budaya dapat dirasakan oleh kedua belah pihak.

### c. Aktivitas dan Laporan Perjalanan

Setelah pengguna dinyatakan diterima oleh pihak penyelenggara kegiatan, pengguna akan menerima pesan konfirmasi pada menu pesan untuk diteruskan pada menu daftar aktivitas sebagai tanda bahwa pengguna sudah resmi mengikuti kegiatan sukarelawan yang diselenggarakan sesuai jadwal yang telah pengguna tentukan sendiri.



Gambar 5. Tampilan Perancangan  
Sumber: Dokumentasi Dian Puspasari, 2020

Jika pengguna tidak lolos dalam pengajuan kontribusi, aplikasi akan mengarahkan pengguna untuk mencari daftar kegiatan lain yang lebih sesuai dengan spesifikasi kemampuan pengguna. Apabila pengguna selesai menjalankan aksi kontribusinya, pengguna akan mendapatkan laporan kegiatan yang dijalankan berdasarkan penilaian pihak penyelenggara dan pemilik akomodasi (jika kebetulan menggunakan akomodasi) dalam bentuk ulasan dan kumpulan ikon bintang. Semakin banyak bintang yang didapat, maka kurva kegiatan pengguna akan semakin tinggi, dan akan semakin baik pula dalam memotivasi pengguna pada kegiatan-kegiatan selanjutnya.

## KESIMPULAN

Permasalahan desain yang dimiliki telah menghasilkan perancangan desain yang berfokus pada pengembangan media penghubung aplikasi seluler pariwisata relawan “**vacation**” berdasarkan prinsip pilar-pilar makna hidup. Dari hasil uji coba penerapan aplikasi kepada tujuh partisipan, penulis menyimpulkan bahwa performa aplikasi pariwisata relawan sangat mendukung bagi pengguna dalam mencari berbagai kegiatan kontribusi, mendaftar, menemukan akomodasi, dan menerima laporan perjalanan secara lebih praktis, bernilai, dan inovatif.

Media yang digunakan menawarkan karakteristik perancangan yang lebih personal, sehingga meningkatkan efisiensi dan produktivitas, pun memberikan keamanan dan kenyamanan, akses secara instan, fleksibel, dan dapat dengan mudah membangun interaksi antarsesama pengguna. Dengan demikian, pengguna atau para kaum muda yang ingin melakukan kegiatan kontribusi dapat terbantu dengan sangat efisien dalam proses peningkatan mentalitas dan kapabilitas diri melalui kegiatan-kegiatan sukarelawan yang diminati.

## KEPUSTAKAAN

- Bakker, M., & Lamoureux, K. M. (2008). *Volunteer Tourism: International, Travel & Tourism Analyst*. 16, 1–61.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*. [https://doi.org/10.1386/scene\\_00007\\_1](https://doi.org/10.1386/scene_00007_1)
- Costa, C. (2018). Understanding the new backpackers: A literature review. *Revista Turismo & Desenvolvimento*, 0(29), 7–19.
- Esfahani-Smith, E. (2017). *The Power of Meaning: Finding Fulfillment in A World Obsessed with Happiness*. Penguin Canada.
- Garrett, J. J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd Edition) (Voices That Matter)*. In *Elements*. Pearson Education.
- Hinman, R. (2012). *The Mobile Frontier: A Guide for Designing Mobile*

- Experiences*. Rosenfeld Media, LLC.
- Johnson, A. (2017). *Adulting is Hard: Anxiety and Insecurity in the Millennial Generation's Coming of Age Process*. April, 142. <http://repository.wellesley.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1547&context=thesiscollection>
- Kumar, V. (2013). *101 Design Methods: A Structure Approach for Driving Innovation in Your Organization*. John Wiley & Sons, Inc.
- Natoli, J. (2015). *Think First: My No-Nonsense Approach to Creating Successful Products, Memorable User Experiences + Very Happy Customers*. BookBaby.