

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S., L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual : Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Ariani, & Dewi. (2015). Manajemen Ekstrakurikuler Pramuka. *Manajer Pendidikan*, 9(1), 65–74.
- Djaali, & Mulyono, P. (2000). Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan. In *Grasindo Publisher* (p. 16).
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Kelly, K., & Grant, I. (2009). New media: a critical introduction. In *Routledge* (Vol. 44, Issue 04). <https://doi.org/10.5860/choice.44-1949>
- Maulana, S., & Kusuma, P. (2018). Perancangan Situs Web Kustomisasi Bengkel Virtual Deus Ex Machina. *Kalatanda : Jurnal Desain Grafis Dan Media Kreatif*, 1(1), 43. <https://doi.org/10.25124/kalatanda.v1i1.1367>
- Raganata, M. I., & Nugraha, N. D. (2022). *Perancangan Aplikasi Healthy Sebagai Media Edukasi Gaya Hidup Sehat Bagi Dewasa Muda di Bandung*. 9(3), 1467–1480.
- Rochmawati, I. (2019). Iwearup.Com User Interface Analysis. *Visualita*, 7(2), 31–44. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2.1459>
- Rustan, S. (2009). Layout: Dasar Dan Penerapannya. In *Gramedia Pustaka Utama*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Graha Ilmu.
- Sesnova, M., Nugraha, N. denny, & Apsari, D. (2021). *Perancangan User Interface Mobile Mengenai Pengetahuan Gizi Dan Makanan Sehat Bagi Mahasiswa Mobile User Interface Design on Nutritional Knowledge and*. 8(6), 3394–3400.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- zunkarnaim. (2020). Anggaran Dasar Dan Anggaran Rumah Tangga Gerakan Pramuka. *Manakarraentertainment.Com*. <https://www.manakarraentertainment.com/2020/09/anggaran-dasar-dan-anggaran-rumah.html?m=1>