

DAFTAR PUSTAKA

Aoyama, Y., & Castells, M. (2002). An Empirical Assessment of the Informational Society. *International Labour Review*, 141. Geneva: ILO.

Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

Darmaprawira, Sulasmi W.A. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB

Gumelar, M.S. (2011). *2D Animation Hybrid Technique*. Jakarta: Penerbit Indeks.

Hartanto, N. Sugiarto & Shigeru, Watanabe. (1980). *Teknologi Tekstil*. Jakarta: Pradnya Paramita.

Hawkins, D.I., & Mothersbaugh, D.L. (2010). *Consumer Behavior: Building Marketing Strategy*. 11th edition. New York: McGraw-Hill.

Kotler, P. & Keller K. L. (2005). *Marketing Management*, 12th edition. New Jersey: Pearson Prentice Hall.

Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Mulyanta, Edi. (2008). *Teknik Modern Fotografi Digital*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Naratama. (2006). *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: Grasindo.

Rohidi, Tjetjep Rohendi. (2011). *Metode Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.

Rosnelly, Rika. (2012). *Sistem Pakar: Konsep dan Teori*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Shneiderman, Ben et. al. (2010). *Designing the User Interface*. London: Pearson.

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian: Dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: Dinamika Komunika.

Straubhaar, J., and LaRose, R. (2006). *Media Now, Understanding Media, Culture and Technology*. Belmont: Thomson Wadsworth.

Sugiyama, Kotaro & Andree, Tim. (2011). *The Dentsu Way*. New York: McGraw-Hill.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surianto, Rustan. (2010). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Suyanto, Muhammad. (2005). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Tinarbuko, Sumbo. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sumber lain:

American Heritage Dictionary. (2011). The American Dictionary of the English Language. Didapat dari: <http://www.yourdictionary.com/fashion#americanheritage>. Diakses 3 Maret 2016 (10.30).

Arihta, Tantri. (2014). Eksplorasi Visual Kain Tradisional Uis Gara Pada Produk Siap Pakai Wanita. Didapat dari: <http://jurnal-s1.fsrđ.itb.ac.id/index.php/craft/article/viewFile/217/194>. Diakses 1 Februari 2016 (09.30).

Nusir, S. et. al. (2012). Studying the Impact of Using Multimedia Interactive Programs at Children Ability to Learn Basic Math Skills. Sage Journals. 10 (3): 305-319. <http://ldm.sagepub.com/content/10/3/305.full.pdf+html>. Diakses 3 Maret 2016 (14.45).

Coyle, Andrew. (2014). The Anatomy of a Grid. Didapat dari: <https://medium.com/user-experience-design-1/the-anatomy-of-a-grid-c955d5355fae>. Diakses 16 Maret 2016 (11.21).

Proboyekti, Umi. (2011). User Interface Design (UID). Didapat dari: <http://lecturer.ukdw.ac.id/othie/uid.pdf>. Diakses 19 Maret 2016 (13.08).