

DAFTAR PUSTAKA

- Alessandro, Maier, Andrew, & dkk. (2009). *The Smashing Book*. Lubeck: Smashing Media GmbH.
- Anggraini, L., & Natalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula* (1 ed.). Jakarta: Nuansa Cendekia.
- Bojkovic, Z. (2009). *Introduction To Multimedia Communications*. John Wiley & Sons.
- Garret, J. (2011). *The Element of User Experience*. Berkeley: Pearson Education.
- Knapp, J. (2016). *Sprint*. New York: Simon & Schuster.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Martyn, M. (2003). *Mobile and Wireless Essential Design*. Indiana Polis: Wiley Publishing.
- Rohidi, T. (2011). *Metode Penelitian Seni*. Semarang: Citra Prima Nusantara.
- Safaat, N. (2011). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sherin, A. (2011). *Design Elements : Color Fundamentals*. Beverly: Rockport Publisher.
- Shneiderman, Plaisant, Cohen, & Jacobs. (2005). *Designing the User Interface*. Boston: Pearson.
- Sriwitari, N. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wibowo, I. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Jakarta: Buku Pintar.

Sumber Lain:

Natalia, S. (2012). *Oleh-oleh: harus beli atau tidak?* Dipetik Mei 25, 2018, dari <https://www.pergidulu.com/oleh-oleh-beli/>

Lam, T. (2016). *6 Steps in A Common UX Design Process*. Dipetik Juni 15, 2018, dari Prototypr: <https://blog.prototypr.io/a-common-product-ux-design-process-55af4ab5665e>

Asmana, A. (2015). *Oleh-oleh (buah tangan) dan makna dibaliknya*. Dipetik Mei 26, 2018, dari <http://legalstudies71.blogspot.com/2015/08/makna-dari-oleh-oleh-buah-tangan.html>

Anonim. (t.thn.). *Tentang Kami*. Dipetik Juni 2018, dari Kartika Sari: <https://kartikasari.com/tentang-kami/>

Maurya, A. (2012). *Why Lean Canvas vs Business Model Canvas?* Dipetik Juli 25, 2018, dari Medium: <https://blog.leanstack.com/why-lean-canvas-vs-business-model-canvas-af62c0f250f0>