

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian Franindo. (2016). Keunggulan Mobile Apps & Mobile Apps, Mana yang Sesuai untuk Bisnis Anda?. Diakses pada <https://suitmedia.com/ideas/keunggulan-mobile-web-dan-mobile-apps> (10 September 2019, 16:50).
- Anggraini,Lia S.& Nathalia,K.(2016). Desain Komunikasi Visual Dasar – Dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Fahmy Habibullah. (2017). Apa Sih Perbedaanya UI & UX?. Diakses pada <https://medium.com/surabayadev/apa-sih-perbedaanya-ui-ux-sharing-pengalaman-pribadi-tentang-pertama-kali-belajar-ui-ux-design-ed61e183cab1> (7 September 2019, 19:52).
- Indonesia.go.id. (2018) 4 Geopark Indonesia yang diakui UNESCO. Diakses pada <https://www.indonesia.go.id /ragam /pariwisata /kebudayaan /4-geopark- indonesia-yang-diakui-unesco> (6 September 2019, 21:42).
- Isa Wahyudi. (2012). Konsep Pengembangan Pariwisata. Diakses pada <http://cvinspireconsulting.com/konsep-pengembangan-pariwisata/> (6 September 2019, 23:20).
- Juansyah, Andi (2015) Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, Vol 1(1) 1-8.
- Kartika, Dharsono Sony. (2017). Seni Rupa Modern Edisi Revisi. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Mauladi & Suratno, Tri. (2016) Analisis Penentu Antarmuka Terbaik Berdasarkan Eye Tracking Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jambi. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Sains*, Vol 18(1) 64-68.
- Soewardikoen. Didit Widiatmoko. (2013). Metodologi Penelitian Visual Dari Seminar ke Tugas Akhir. Bandung: CV Dinamika Komunika.
- Sudarma, I Komang. (2014). Fotografi. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Turban, Efraim. (2012). *Electronic Commerce 2012: Managerial and Social Networks Perspective* (Edisi ke-7 Global). London: Pearson
- Umi Proboyekti. (2008). *User Interface Design*. Rekayasa Perangkat Lunak Teknik Informatika UKDW. Yogyakarta.
- Wibowo, Ibnu Teguh. (2013). *Belajar Desain Grafis Untuk Pemula*. Yogyakarta: Buku Pintar.
- Wirawan, Mendiola B. (2011) *User Experience (UX) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tingkat Tinggi Desain Komunikasi Visual*. *HUMANIORA*, Vol 2(2) 1158-1166.