

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawarman, Muhammad Reza. (2018, November 15). *Tips dan Cara Melakukan Usability Testing*. Diambil kembali dari medium.com: <https://medium.com/hoomix/tips-dan-cara-melakukan-usability-testing-c368e6364bff>
- Admin. (2017, March 13). *Career and Study*. Diambil kembali dari Jurusanku: <http://jurusanku.com/kedokteran-gigi/>
- Ahdiat, A. (2019, March 11). *Ruang Publik*. Diambil kembali dari KBR Indonesia: https://kbr.id/nasional/03-2019/indonesia_masih_defisit_tenaga_kesehatan__ini_data_kemenkes/98931.html
- Alathas, Hadi. (2018, October 19). *Bagaimana Mengukur Kebergunaan Produk dengan System Usability Scale (SUS) Score*. Diambil kembali dari medium.com: <https://medium.com/kelasux/bagaimana-mengukur-kebergunaan-produk-dengan-system-usability-scale-sus-score-2d6843ca780a>
- Arbar, T. F. (2019, October 10). *Lifestyle*. Diambil kembali dari CNBC Indonesia: <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20191010205349-33-106092/56-orang-indonesia-punya-masalah-gigi-apa-sebabnya>
- Cangara, H. (2014). *Perencanaan & Strategi Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Guo, F. (2012, April 24). *More Than Usability: The Four Elements of User Experience, Part I*. Diambil kembali dari UX Matters: <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/04/more-than-usability-the-four-elements-of-user-experience-part-i.php>
- Irwansyah, E., & Moniaga, J. V. (2014). *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Konsil Kedokteran Indonesia. (2012). *Arsip*. Diambil kembali dari Konsil Kedokteran Indonesia: http://www.kki.go.id/assets/data/arsip/Final_SPPDI,_21_Maret_20131.pdf
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

- Mayhew, D. J. (2008). User Experience Design: The Evolution of a Multidisciplinary Approach. *Journal of Usability Studies*, 114.
- Perdana, A. J. (2018, January 29). *Health Info*. Diambil kembali dari Liputan 6: <https://www.liputan6.com/health/read/3241884/jelang-risikesdas-2018-pdgi-ungkap-kerusakan-gigi-di-indonesia>
- Pratondo, A. (2008). *Desain User Interface*. Bandung: Politeknik Telkom.
- Proboyekti, U. (2012). *User Interface Design, Rekayasa Perangkat Lunak Teknik*. Diambil kembali dari Universitas Kristen Duta Wacana: <http://lecturer.ukdw.ac.id/othie/uid.pdf>
- Purba, Yohana Esther. (2019, April 12). *UI Layout Design*. Diambil kembali dari medium.com: <https://medium.com/@iyohoran/ui-layout-design-b91ffeb59f8>
- Roth, R. E. (2017). *User Interface and User Experience (UI/UX) Design*.
- RSGM Universitas Padjajaran. (2019). Diambil kembali dari RSGM Unpad: http://rsgm.unpad.ac.id/profil_rs/
- Rustan, S. (2014). *Layout : Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: CV. Dinamika Komunika.
- Sulistyanto, Hendrawan. (2017, April 29). *Jenis Layout pada Andorid Studio*. Diambil kembali dari medium.com: <https://medium.com/@Hendrawanss/jenis-jenis-layout-pada-android-studio-331e21d24872>
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual : Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Susilo, E. (2019, March 7). *Cara Menggunakan System Usability Scale*. Diambil kembali dari edisusilo.com: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- Swasty, W. (2016). *Branding : Memahami dan Merancang Strategi Merek*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Tarigan, I. N. (2013, August 30). *Kesehatan*. Diambil kembali dari Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/immanueltarigan/552a4a6cf17e61a171d62415/koas-sudahkah-mereka-kompeten>

- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219-237.
- Razi, A. A., & Putra, R. P. (2020, March). The Hooked Model as Communication Strategy of “Kembaliin” App as an Information Media for Handling Lost and Found. In *2nd Social and Humaniora Research Symposium (SoRes 2019)* (pp. 214-218). Atlantis Press.
- Fadilla, A. N., Syarief, A., & Mustikadara, I. S. (2014). Strategi Komunikasi Visual Kegiatan Window Farming sebagai Alternatif Berkebun Lahan Sempit pada Hunian Vertikal. *Jurnal Sosioteknologi*, 13(3), 221-227.
- Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design. *CommIT (Communication and Information Technology) Journal*, 11(1), 17-24.