

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Anggraini S, Lia., & Nathalia, Kirana. (2016). *Desain Komunikasi Visual; Dasar- dasar Panduan Untuk Pemula*, Bandung: Nuansa Cendekia.
- Brooke, J. (1986). "SUS: a "quick and dirty" usability scale". In P. W. Jordan, B. Thomas, B. Fling, B. (2009). *Mobile Design and Development*, Sebastopol : O'Reilly Media, Inc.
- Fritscher, B., & Pigneur, Y. (2014). *Visualizing business model evolution with the business model canvas: Concept and tool*. In *2014 IEEE 16th Conference on Business Informatics* (Vol. 1, pp. 151-158). IEEE.
- Gunawan, (2013). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation: A Handbook For Visionaries, Game Changers, And Challengers*. John Wiley & Sons.
- Salbino, S. (2014). *Buku pintar gadget android untuk pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Sanyoto, Sadjiman E. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*, Surabaya: Arti Bumi Intara.
- Sanyoto, Sadjiman E. (2009). *Nirmana : Elemen-Elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Sanyoto, Sadjiman E. (2010). *Nirmana : Elemen-Elemen Seni dan Desain (ed. Ke-2)*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Soewardikoen, Didit W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*, Bandung: CV Dinamika Komunika.
- Sugiyono, (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif* , Bandung: CV Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna (2014). *Metodologi Penelitian : Lengkap, praktis, dan mudah dipahami*, Yogyakarta: PT. Pustaka Baru.
- Suparta, I Made. (2010). *Unsur Seni Rupa*, Denpasar: Institut Seni Indonesia (ISI)
- Supriyono, Rakhmat (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Andi Offset
- Suratno, T. (2016). *Analisis Penentu Antarmuka Terbaik Berdasarkan Eye Tracking Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jambi. Jurnal Penelitian Universitas Jambi: Seri Sains*, 18(1).
- Wibowo, Ibnu T. (2013). *Belajar Desain Grafis*, Yogyakarta: Buku Pintar.

Wiryan, M. B. (2011). *User Experience (UX) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual*. *Humaniora*, 2(2), 1158-1166.

Sumber Jurnal :

Adriyanto, A. R., Santosa, I., & Syarief, A. (2020). Penanaman nilai dalam materi ajar pembelajaran daring perguruan tinggi. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 39-50.

Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 1-14.

Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian adaptation of the system usability scale (SUS). In *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)* (pp. 145-148). IEEE.

Suwardikun, D. W. (2009). Persuasi Melalui Ilustrasi dalam Iklan Cetak. *Journal of Visual Art and Design*, 3(2), 129-136.

Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna Sebagai Identitas Merek pada website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 1-16.

Sumber Internet :

- Cuello, J dan Vittone, J. 2013, diakses pada <https://appdesignbook.com/> (10 Maret 2020, 22:32)
- Developer Android. Diakses pada www.developer.android.com (27 March 2020, 06:18)
- Dispusipda Jabar. Diakses pada <http://dispusipda.jabarprov.go.id> (6 Februari 2020, 10:16)
- England, E dan Finney, A. 2011, ATSF White Paper. Diakses pada http://www.atsf.co.uk/atsf/interactive_media.pdf (6 Juni 2020, 21:28)
- Hendra. 2019, Kompas. Diakses pada <https://kompas.id/baca/utama/2019/07/04/jumlah-perpustakaan-di-indonesia-terbanyak-kedua-di-dunia/> (3 Februari, 21:44)
- Material Design. Diakses pada <https://material.io/> (27 Maret 2020, 05.55)
- Mobile Operating System Market Share in Indonesia. 2019, statcounter. Diakses pada <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia> (2 Mei 2020, 16:34)
- Priyatmoko, Dwi. 2017, Medium. Diakses pada <https://medium.com/@dwipriyatmoko/tahapan-dalam-ui-ux-design-part-2-58dfbfcaf3c5> (1 April 2020, 22:23)
- Seth, Anchal. 2020, Net Solutions. Diakses pada <https://www.netsolutions.com/insights/5-vital-elements-of-a-good-user-experience-design/> (1 April 2020, 20:43)
- Sigit. 2019, Kompasiana. Diakses pada <https://www.kompasiana.com/sigit19781986/5d2dd77c0d823031e80ab692/perpustakaan-terancam-mati-selamanya> (28 Januari 2020, 15:15).
- Yuswohady. 2019, Sindonews. Diakses pada <https://ekbis.sindonews.com/berita/1469824/39/milenial-membunuh-perpustakaan> (3 Maret 2020, 10:32)