

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanto, A. R., & Triani, A. R. (2017). 360° Virtual Reality Technology in Indonesian Tourism (BANDUNG CREATIVE MOVEMENT 2015 2nd International Conference on Creative Industries “Strive to Improve Creativity“).
- Anggarasari, Rina Ekaningdyah. 1997. Hubungan Tingkat Religiusitas Dengan Sikap Konsumtif Pada Ibu Rumah Tangga. *Universitas Gadjah Mada*
- Anggraini, Ranti Tri; Santhoso, Fauzan Heru. 2019. Hubungan Antara Gaya Hidup Hedonis Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, [S.l.], v. 3, n. 3, p. 131-140, mar. ISSN 2407-7798
- Arifin, I., Tolle, H., & Rokhmawati, R. 2019. Evaluasi Dan Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human-Centered Design Dan Heuristic Evaluation Pada Aplikasi Ezyschool. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 2, p. 1725-1732, jan. ISSN 2548-964X
- Ashley Williams. 2009. User-Centered Design, Activity-Centered Design, And Goal-Directed Design: A Review Of Three Methods For Designing Web Applications. *In Proceedings of the 27th ACM international conference on Design of communication (SIGDOC '09)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 1–8
- Davis, Graham. 2008. *The Designers Toolkit: 1000 Colors, Thousands of Color Combination*. San Fransisco: Chronicle Books LLC
- K. Kuusinen and T. Mikkonen. 2014. “On Designing UX for Mobile Enterprise Apps,” *2014 40th Euromicro Conference on Software Engineering and Advanced Applications*, Verona. pp. 221-228
- Kusrianto, Adi. 2004. *Tipografi Komputer untuk Desainer Grafis*, Cetakan ketujuh. Yogyakarta: Andi Offset

- Pratondo, Agus. 2009. *Desain User Interface*. Bandung: Politeknik Telkom
- Pressman, Roger. 2010. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, Seventh Edition. New York: McGraw-Hill Education
- Pressman, Roger, Bruce Maxim. 2015. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, Eighth Edition. New York: McGraw-Hill Education
- Poulin, Richard. 2012. *The Language of Graphic Design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles*. Beverly: Rockport Publisher
- Rahardja, Anita; Dyah Gayatri Puspitasari; Monica Wiguna. 2013. Eksplorasi Desain Dasar (Nirmana) Melalui Kombinasi Media Grafis Analog Dan Digital: Suatu Penelitian Kelas/Studio. *Binus University*
- 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(2), 219–237.
- Razi, A. A., & Putra, R. P. (2020). The Hooked Model as Communication Strategy of “Kembaliin” App as an Information Media for Handling Lost and Found. In *Proceedings of the 2nd Social and Humaniora Research Symposium (SoRes 2019)* (pp. 214–218).
- Rustan, Surianto. 2009. *Layout: Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Saputro, Godham Eko; Haryadi, Toto. 2020. PERANCANGAN APLIKASI MOBILE “MANDALUNGAN” SEBAGAI LAYANAN ONLINE POLRES KABUPATEN BREBES. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, [S.l.], v. 5, n. 01, p. 113 - 127, mar. 2020. ISSN 2502-2431

- Septian Hadiguna, Muhammad, Yanuar Rahman, Bijaksana Prabawa. 2015. Perancangan Visual Aplikasi Ponsel Destinasi Belanja Distro Kota Bandung
- Setiawati, Popong. 2018. Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penyedia Lowongan Pekerjaan Yang Direkomendasi Berdasarkan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). *Jurnal Ilmu Komputer* Vol. 3 Nomor 2
- Sipunga, Puspita Nilawati, Amri Hana Muhammad. 2014. Kecenderungan Perilaku Konsumtif Remaja Di Tinjau Dari Pendapatan Orang Tua Pada Siswa-Siswi SMA Kesatrian 2 Semarang. *Jurnal of Social and Industrial Psychology*
- Soegaard, Mad. 2018. *The Basics of User Experience Design*. Interaction Design Foundation
- Soewardikoen, Didit W. 2013. *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunikasi
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset
- Susilo, Edi, F. Danang Wijaya, Rudy Hartanto. 2018. *Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application*. JNTETI Vol. 7 No. 2
- T. Vaughan. 2011. *Multimedia: Making It Work*, 8th ed. New York: McGraw-Hill
- Yunus, Ahmad Iqbal. 2018. *Perancangan Desain User Interface dan User Experience pada Aplikasi SIAKAD dengan Menggunakan Metode User*

Centered Design (UCD) pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Surabaya: Stikom

Zamri, K.Yusri & Al Subhi, Nada. 2015. 10 User Interface Elements for Mobile Learning Application Development. *Brunel University London: Department of Computer Science*