

Daftar Pustaka

A. Buku

- Berger, John. 1972. *Ways of Seeing*. London: Pinguin Grups Ltd.
- Fling, Brian. 2009. *Mobile Design and Development*. United States of Amerika: O'Reilly Media, Inc.
- Gothelf, Jeff dan Josh Seiden. 2013. *Lean UX*. United States of Amerika: O'Reilly Media, Inc.
- Hidayat, Tonny. 2019. *Komputer Grafis (Belajar Elemen Dasar Grafis Menjadi Pro)*. Yogyakarta: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI).
- Maharsi, Indiria. 2013. *TIPOGRAFI (Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti)*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- McCLOUD, Scott. 1993. *Understanding Comic (The Ivicible Art)*. United States of Amerika: Kitchen Sink Press.
- Neil, Theresa. 2014. *Mobile Design Pattern Gallery, Second Edition*. Canada: O'Reilly Media, Inc.
- Perea, Pablo dan Pau Giner. 2017. *UX Design for Mobile*. Birmingham: Packt Publishing.
- Rustan, Surianto. 2014. *Font & TIPOGRAFI*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Soegaard, Mads. 2018. *The Basic of User Experience Design*. Aarhus: Interaction Design Foundation.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2013. *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: CV. Dinamika Komunika.
- Suyanto, Asep Herman. 2013. *Gaya Desain Tinjauan Sejarah*. Jakarta Pusat: Penerbit Pascasarjana IKJ.
- Swasty, Wirania. 2017. *Serba-Serbi Warna dalam Penerapan Pada Desain*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tidwell, Jenifer. 2011. *Designing Interfaces, Second Edition*. Canada: O'Reilly Media, Inc.

B. Jurnal/ Artikel

- Kadi, David. 2017. "Pengembangan Aplikasi Mobile Objek Wisata Secara Real Time dengan Augmented Reality di Kabupaten Sumba Barat Daya" *dalam S2 Thesis, Teks (Bab II)*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Library Binus. 2014. "RS1_2014_1_549" *dalam e-Thesis doc, Bab 2*. Universitas Bina Nusantara.

C. Internet

- Arunarsirakul, Angela. 2015. "Mobile Web vs Mobile Apps survey report". <https://blog.jakpat.net/mobile-web-vs-mobile-apps-survey-report/>, diakses pada Oktober 2020.
- Oktaviani, Zahrotul. 2018. "Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia Tampil Segar".

<https://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/travelling/18/05/17/p8ti0d284-museum-nasional-sejarah-alam-indonesia-tampil-segar>, diakses pada Oktober 2020.

- Portal Statistik Sektor Propinsi DKI Jakarta. 2019. “Taman Impian Jaya Ancol Menjadi Destinasi Favorit Wisatawan”.

<http://statistik.jakarta.go.id/kunjungan-wisatawan-nusantara-hingga-juni-2019-sebesar-1748-juta/>, diakses pada November 2020.

- Websindo. 2019. “Indonesia Digital 2019: Tinjauan Umum”.

<https://websindo.com/indonesia-digital-2019-tinjauan-umum/>, diakses pada November 2020.

- Projo, Wahyu Adityo. 2016. “Apa Pentingnya Mengunjungi Museum?”.

<https://travel.kompas.com/read/2016/10/13/102900027/apa.pentingnya.mengunjungi.museum>. Diakses pada November 2020.

- Hirst, K. Kris. 2019. “What is History, a Collection of Definition”.

<https://www.thoughtco.com/what-is-history-collection-of-definitions-171282>, diakses pada Oktober 2020.