

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Bringhurst, R. (1992). *The Elements of Typographic Style* (1st ed.). Hartley & Marks Publishers.

Garrett, J. J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond* (2nd ed.). New Riders.

Satzinger, J. (2011). *Systems Analysis and Design in a Changing World* (6th ed.). Cengage Learning.

Sommerville, I. (2000). *Software Engineering* (6th ed.). Addison-Wesley.

Tinarbuko, S. (1998). *Memahami Tanda, Kode, dan Makna Iklan Layanan Masyarakat*. Institut Teknologi Bandung.

Tinarbuko, S. (2007). *DeKaVe: Berkomunikasi Lewat Tanda (Visual)*. Desain Grafis Indonesia. Retrieved April 5, 2021, from <https://dgi.or.id/read/observation/dekave-berkomunikasi-lewat-tanda-visual.html#:~:text=Desain komunikasi visual adalah ilmu,%2C warna%2C komposisi dan layout.>

Tinarbuko, S. (2015). *Dekave: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global* (H. Arifin (ed.)). Center for Academic Publishing Service.

Wasil, A. R. (2020). *Petunjuk Memulai UX dari NOL*. Notion. <https://www.notion.so/Petunjuk-Memulai-UX-dari-NOL-a7ed9c5cc1704f38a680150245167995>

Widagdo. (1991). *Seni Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*. BP ISI Yogyakarta.

Widagdo. (1993). *Desain, Teori, dan Praktek*. ISI Yogyakarta.

## **Jurnal**

- Anggiani, P. (2018). Aplikasi Mobile Pemandu Pariwisata Kota Bandung Berbasis J2ME (Java 2 Micro Edition). *UNIKOM*.  
[https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/577/jbptunikompp-gdl-purwitaang-28844-9-unikom\\_p-i.pdf](https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/577/jbptunikompp-gdl-purwitaang-28844-9-unikom_p-i.pdf)
- Antopani, T. (2015). Fotografi, Pariwisata, dan Media Aktualisasi Diri. *ISI Yogyakarta*, 11, 10. Retrieved from  
<http://journal.isi.ac.id/index.php/rekam/article/download/1293/230>
- Bagas, A. (2020). PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS TEKNOLOGI MOBILE TENTANG TEMPAT PENAMPUNGAN HEWAN TERLANTAR DI BANDUNG. *Telkom University*.
- Fauza, A., & Hidayat, D. (2015). Panduan Tumbuh Kembang Balita Melalui Aplikasi Media Sosial Berbasis Android. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 3(1), 4-4.
- Hidayatulloh, K. (2020). PERANCANGAN APLIKASI PENGOLAHAN DATA DANA SEHAT PADA RUMAH SAKIT UMUM MUHAMMADIYAH METRO. *Universitas Muhammadiyah Metro*, 1, 5.
- Multazam, M. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design. *Universitas Islam Indonesia*, 1, 8.
- Prasanti, D. (2017). Potret Media Informasi Kesehatan Bagi Masyarakat Urban di Era Digital. *Universitas Padjadjaran*, 19, 14.

<https://media.neliti.com/media/publications/228091-potret-media-informasi-kesehatan-bagi-ma-2319a661.pdf>

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.

Riadi, T. (2020). PERAN KOMUNITAS FOTOGRAFI PEKANBARU (KFP) DALAM MEMPROMOSIKAN PARIWISATA RIAU. *UIN Suska Riau*, 61.

Rustan, S. (2008). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya* (1st ed.). PT Gramedia Pustaka Utama.

Taufiq, R. (2019). PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI TOKO ONLINE “MORMO STORE” BERBASIS MOBILE APPLICATION. *Universitas Negeri Padang*, 21.

Telaumbanua, M. (2019). *5 Tahap Design Thinking menurut Stanford (d.school)*. Medium. Retrieved April 6, 2021, from <https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9>

Wiryanan, M. B. (2011). User Experience (UX) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Bina Nusantara University*, 2, 9. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/167462-ID-user-experience-ux-sebagai-bagian-dari-p.pdf>

## Halaman Web

Adieb, M. (2021). *Mengekspresikan Warna dari Desain kepada Pelanggan melalui Teori Warna*. Glints. Retrieved April 13, 2021, from <https://glints.com/id/lowongan/teori-warna/#.YIhsnmczbDe>

Agmasari, S. (2017). 5 Alasan Mengapa Anda Perlu Sewa Kamera Saat “Traveling.” Retrieved March 4, 2021, from <https://travel.kompas.com/read/2017/03/27/050700827/5.alasan.mengapa.andaperlu.sewa.kamera.saatraveling>.

Ajir. (2010). *Tips: Penggunaan Alignment dalam Desain*. Desain Studio. Retrieved April 15, 2021, from <http://www.desainstudio.com/2010/08/tips-penggunaan-alignment-dalam-desain.html#:~:text=Alignment atau penjajaran elemen,sering muncul dalam proses desain.&text=Alignment sangatlah penting dalam desain,estetis dan efektif secara fungsi>.

Ayuwuragil, K. (n.d.). *Profil Canon*. Merdeka.Com. Retrieved April 22, 2021, from <https://m.merdeka.com/canon/profil/>

Canon. (2021). *Canon di Indonesia*. Canon. Retrieved April 22, 2021, from <https://id.canon/id/consumer/web/company-about>

Dani, D. (2020). *Bisnis Penyewaan Alat Fotografi Moncer Selama Pandemi*. Retrieved March 4, 2021, from <https://berempat.com/news/17069/bisnis-penyewaan-alat-fotografi-moncer-selama-pandemi/>

Dwinawan. (2019). *Tentang Grid pada UI Design — Bagian 1 — Intro*. Medium. Retrieved April 15, 2021, from <https://medium.com/paperpillar/tentang-grid-pada-ui-design-bagian-1-intro-932bb923e311>

- Field, G. (n.d.). *Color Theory*. Interaction Design Foundation. Retrieved April 13, 2021, from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>
- Habibullah, F. (2017). Apa Sih Perbedaanya UI & UX? Sharing Pengalaman Pribadi Tentang Pertama Kali Belajar UI/UX Design. Retrieved March 28, 2021, from <https://medium.com/surabayadev/apa-sih-perbedaanya-ui-ux-sharing-pengalaman-pribadi-tentang-pertama-kali-belajar-ui-ux-design-ed61e183cab1>
- Octosa. (2017). *APA ITU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL?* International Design School. Retrieved April 5, 2021, from <https://idseducation.com/apa-itu-desain-komunikasi-visual/>
- Pradita, G. (2016). *Warna dan Emosi dalam Desain Interface*. Medium. Retrieved April 13, 2021, from <https://medium.com/paperpillar/warna-dan-emosi-dalam-desain-interface-3cd0b83ce710>
- Purba, Y. E. (2019). *UI Layout Design*. Medium. Retrieved April 15, 2021, from <https://medium.com/@iyohoran/ui-layout-design-b91ffeb59f8#:~:text=Layout> adalah tata letak dari suatu elemen desain yang di,sudah di konsep terlebih dahulu.
- Rahmalia, N. (2021). *Yuk, Kenalan dengan Wireframing untuk Desain UI/UX*. Glints. Retrieved April 6, 2021, from <https://glints.com/id/lowongan/wireframe-adalah/#.YIgYWGczbDf>
- Toledo, R. (n.d.). *Colour Theory: An Introduction*. Usability Geek. Retrieved April 13, 2021, from <https://usabilitygeek.com/colour-theory-introduction/>
- Tubik. (2017). *Typography in UI: Guide for Beginners*. UX Planet. Retrieved April 15, 2021, from <https://uxplanet.org/typography-in-ui-guide-for-beginners-7ee9bdbc4833>

Usability.gov. (n.d.). *User Interface Elements*. Usability.Gov. Retrieved April 15, 2021, from <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/user-interface-elements.html>

Vallendito, B. (2018). *Typography? Penting kah bagi seorang UI Designer? (Bagian #1)*. Medium. Retrieved April 15, 2021, from <https://medium.com/illiyinstudio/typography-penting-kah-bagi-seorang-ui-designer-bagian-1-cf85cce9117a>