

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Shantika, "Kenali Design Thinking Sebelum Bikin StartUp," 2016. [Online]. Available: <http://www.marketeers.com>. [Accessed 19 June 2017].
- Syahrin, A., & Kadarisman, A. (2019). Perancangan User Interface Website Wisata Alam Pulau Sirandah. *eProceedings of Art & Design*, 6(1).
- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017, August). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*.
- D.-E. C. Si-Jung Kim, "Technology Trends for UI/UX of Smart Contents," vol. 14, pp. 29-33, 2016.
- Hendariningrum, Retno., & Susilo, M.Edi. (2008). Fashion dan Gaya Hidup : Identitas dan Komunikasi., Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP UPN "Veteran" Yogyakarta, Jurnal Komunikasi, vol. 6 no. 2. Diambil dari Jurnal UPN Veteran Yogyakarta database.
- Istanto, H.Freddy (2001). Potensi dan Kaidah Perancangan Situs-Web Sebagai Media Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra. Diambil dari Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana database.
- Jogiyanto. (2005). Analisis dan Disain Sistem Informasi : Pendekatan Tersktruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta : ANDI.
- Jin, S.-A. A., and Park, N. (2009). Parasocial interaction with my avatar: Effects of interdependent self-construal and the mediating role of self-presence in an avatar-based console game, *WII. Cyberpsychol. Behav.* 12, 723–727.  
doi: 10.1089/cpb.2008.0289
- Kristanto, Damar. (2018). Pengaruh Kustomisasi Avatar Game dalam Meningkatkan Pengalaman Pemain dan Loyalitas Bermain : Eksperimen dalam Video Game berbasis Role Playing Game (RPG), Fakultas Vokasi, Universitas Airlangga. Diambil dari The International Journal of Applied Business (TIJAB) database.
- Kristiagung, Vincent. (2012). Aisas Konsep Marketing Baru,
- Mesran, dkk, (2020). Merdeka Kreatif di Era Pandemi, Green Press (STMIK Budi Darma
- Muhammad, F., Kadarisman, A., & Mustikawan, A. (2020). Perancangan Buku Seri Mengenai Pemahaman Dasar Proses Cetak Untuk Mahasiswa Desain Komunikasi Visual. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

Permatasari, C. Q., Naufalina, F. E., & Supriadi, O. A. (2020). Perancangan Website Edukasi Mengenai Perundungan Pada Anak Untuk Orang Tua. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

Rangkuti, Freedy. (2013). Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication. Jakarta, Indonesia: Gramedia Pustaka Utama.

Salsabila, F., Soedewi, S., & Desintha, S. (2020). Perancangan Website Museum Kota Makassar. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *AUTOMATA*, 1(2).

Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.

Suyanto, A.H (2009). Step by Step Web Design Theory and Practices. Penerbit ANDI Yogyakarta.