

DAFTAR PUSTAKA

- Adelphia, A. 2015. *Pintar Mengoperasikan Iphone*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Anggraini, Lia S. & Nathalia, K. 2016. *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia
- Canziba, Elvis. 2018. *Hands-On UX Design for Developers: Design, prototype, and implement compelling user experiences from scratch*. Brimingham: Packt Publishing Ltd.
- Hendrayudi. 2009. *Pengertian Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Hendratman, Hendi. 2008. *Tips & Trik Graphic Design*. Bandung: Informatika.
- ISO 9241 – 210. (2010). *Ergonomics of human – system interaction*. Diakses pada <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-210:ed-1:v1:en> (19 April 2020, 10:43).
- Kusuma, Yuliandi. 2013. *Fotografi Lanskap Kreatif*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Maioli, Lisandra. 2018. *Fixing Bad UX Designs: Master proven approaches, tools, and techniques to make your user experience great again*. Brimingham: Packt Publishing Ltd.
- Mas, Dian., & Kartika, Jessica Diana. 2013. *Feng Shui Untuk Logo*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- McLeod, Ray Jr. 1995. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: PT. Prenhalindo
- Nawawi, Hadari dan M. Martini Hadari. 1992. *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penangan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Peiklanan (Demandia)*, 3(2): 219-237

- Rustan, Suryanto. 2009, *Mendesain LOGO*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sadjiman Ebdi, Sanyoto. 2009. *Nirmana; Dasar-dasar seni dan desain*. Yogyakarta: Jalasutra
- Salbino, Sherief. 2014. *Buku Pintar Gadget Android Untuk Pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Segara, A. 2016. *Penerapan Pola Tata Letak (Layout pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web*.
- Suyanto, Asep Herman. 2009. *Step By Step Web Design Theory And Dractices*. Yogyakarta : Penerbit Ardi.
- Sudarma, I Komang. 2014. *Fotografi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sulistyorini, Dwi E.W., & Suharson, Arif (2019) *Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK/MAK Kelas XI. Bidang Keahlian Pariwisata. Program Keahlian Tata Kecantikan. Kompetensi Keahlian Tata Kecantikan Kulit dan Rambut*. Yogyakarta: Andi
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2019. *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Kanisius
- Swasty, W., & Utama, J. (2019). *Warna sebagai Identitas Merek Pada Website*
- Turban, Efraim. 2012. *Electronic Commerce 2012: Managerial and Social Networks Perspective* (Edisi ke-7 Global). London: Pearson.
- Utama Rai, I Gusti Bagus, 2017. *Pemasaran Pariwisata*, Yogyakarta: Andi
- Wibowo, Ibnu Teguh. 2015. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Noteboo
- Zulkarnain, A. 2019. Penerapan Mobile-First Design pada Antarmuka Website Profil Sekolah Menggunakan Metode Human-Centerd Design (Studi Kasus: SMPN 21 Malang). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 13 (2), 125. <https://doi.org/10.32815/jitika.v13i2.408>