

DAFTAR PUSTAKA

- Qolbiyah, A (2020). Perancangan Media Informasi Metode Self-Care sebagai Upaya Membantu Menjaga Kesehatan Fisik dan Mental Mahasiswa di Bandung. Disertasi Desain Komunikasi Visual pada Universitas Telkom Bandung: tidak diterbitkan
- Nasaputra, J. (2020). Usability Test #2: Merencanakan UT Dalam 3 Tahap. Diakses pada www.medium.com (26 April 2021, 13:34)
- Nastiti, N.E. (2015). Perancangan Sistem Tanda Pada Museum Lampung di Bandar Lampung. Disertasi Desain Grafis pada Universitas Telkom Bandung: tidak diterbitkan
- Rustan, S. (2008). Layout Dasar & Penerapannya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Resmadi, I. (2020). Perancangan Buku Resep Berilustrasi Untuk Anak Usia 9-11 Tahun. Disertasi Desain Komunikasi Visual pada Universitas Telkom Bandung: tidak diterbitkan
- Isaacson, W. (2014). *The Innovators: How a Group of Hackers, Geniuses, and Geeks Created the Digital Revolution*. New York: Simon & Schuster
- Harminingtyas, R. (2014). Analisis Layanan Website Sebagai Media Promosi, Media Transaksi Dan Media Informasi Dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Perusahaan Pada Hotel Ciputra Di Kota Semarang. Disertasi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Semarang: tidak diterbitkan.
- Tyastuti, S, W. (2020). Perancangan UI/UX Pada Tapping Game Multiplayer Gatcha. Disertasi Ilmu Terapan pada Universitas Telkom Bandung: tidak diterbitkan
- Sieber, R. (2012). *Graphical User Interface - Layout and Design*. Swiss: CartouCHE
- Wardiyanto, A (2019). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Donor Darah Untuk PMI Kabupaten Bandung. Disertasi Ilmu Terapan pada Universitas Telkom Bandung: tidak diterbitkan.

Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 1-11. doi: <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>

Mittal, A. (2018). *UX vs UI - Similarity and Differences*. Diakses pada www.blog.prototypr.io (9 April 2021, 13:21)

Salim, H. (2018). 5 Elemen User Experience. Diakses pada www.medium.com (19 April 2021, 23:05)

Maulizar, A. (2013). Apa itu Perencanaan, Perancangan, dan Perancang. Diakses pada www.affifmaulizar.blogspot.com (13 April 2021, 15:54)

UXPin. (2010) *What Is a Prototype: A Guide to Functional UX*. Diakses pada www.uxpin.com (14 April 2021, 00:33)

DiveDigital. (2020) Apa itu Prototipe. Diakses pada www.divedigital.id (10 April 2021, 13:34)

Wahyu, A. (2020). Pengertian Prototype: Kekuatan, Contoh dan Metodenya. Diakses pada www.tedas.id (10 April 2021, 14:33)

Fadly, A. (2020). Ikon – Indeks – Simbol. Diakses pada www.binus.ac.id (19 April 2021, 21:37)

Pratama, Y,D (2019). Apa Itu Design Sprint dan Bagaimana Cara Menjadi Sprint Master. Diakses pada www.medium.com (1 Mei 2021, 21:02)

Sendari, A, A(2020). Web adalah Bagian Penting dalam Internet, Kenali Pengertian dan Sejarahnya. Diakses pada: <https://hot.liputan6.com/read/4438604/web-adalah-bagian-penting-dalam-internet-kenali-pengertian-dan-sejarahnya> (2 Maret 2021, 12:01)

Tysara, L. (2020). Website adalah Kumpulan Informasi Dimuat di Internet, Ketahui Cara Membuatnya. Diakses pada: <https://hot.liputan6.com/read/4418352/website-adalah-kumpulan-informasi-dimuat-di-internet-ketahui-cara-membuatnya> (2 Maret 2021, 13:05)

Anisya, Ninda. (2020). Lebih Stabil, Ini Dia Tahap Perkembangan Emosi Anak Usia 8-12 Tahun. Diakses pada: <https://www.popmama.com/big-kid/10-12-years-old/ninda/tahap-perkembangan-emosi-anak-usia-8-12-tahun/3> (2 Maret 2021, 13:20)

Salim, H. (2018). 5 Elemen User Experience. Diakses pada www.medium.com (19 April 2021, 23:05)

Hakim, A., & Rahman, Y. (2017). PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PERUSAHAAN ARNIS WIGATI (AW). Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia), , 37-48. doi:10.25124/demandia.v2i01.771

Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design. CommIT Journal: Communication and Information Technology, 11(1), 17–24.

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.

Resikati, M. Apsari, D. Wahab, T. (2020) . PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TENTANG MENGENALI GANGGUAN GEJALA DEPRESI BAGI MAHASISWA DI BANDUNG. e-Proceeding of Art & Design : Vol.7, No.2, 2090.

Maulidina, A. Siswanto, R. (2020). PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF ART THERAPY SEBAGAI METODE REGULASI EMOSI. e-Proceeding of Art & Design : Vol.7, No.2, 2129.

Julian, E,H. Nugraha, N,D. (2021). PERANCANGAN WEBSITE KLASH.GG SEBAGAI AKTIVASI EVENT ESPORT. e-Proceeding of Art & Design : Vol.8, No.2, 367.