

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, Rohi. (2018). *7 In 1 Pemrograman Web Untuk Pemula: Cara Cepat dan Efektif menjadi Web Programmer*. Jakarta: Elex Media Computindo
- Anggoro, Rudityas W. 2016. Hierarki Visual dalam Desain *Website*. Diakses pada https://www.niagahoster.co.id/blog/hierarki-visual-desain-Website/#Apa_Itu_Hierarki_Visual (10 Juni 2021, 16:17)
- Anjelisa., L.Mananeke., M.Rogi. (2018). “Analisis Pengaruh Strategi *Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP)* Terhadap Keputusan Pembelian Produk BP-Smart Protection di AJB Bumiputera 1912 Cabang Sam Ratulangi Manado”. Jurnal EMBA, Vol. 6 No. 4, hal.4073-4082.
- Ardhi, Yudha. (2013). *Merancang Media Promosi Unik dan Menarik*. Yogyakarta: Taka Publisher
- Beaird, Jason dan James George. (2016). *The Principles of Beautiful Web Design*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Cholil, Akmal Musyadat. (2019). *101 Branding Ideas: Strategi Jitu Memenangkan Hati Konsumen*. Jakarta: Quadrant
- Darmawan, Deni dan Deden Hendra Permana. (2013). *Desain dan Pemrograman Website*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- De Biutiluli Story. 2017. Arti Warna Merah untuk Kehidupan. Diakses pada Arti Warna Merah Untuk Kehidupan – De Biutiluli Story (wordpress.com) (02 Mei 2021, 22.00)
- Fauza, Agam. dan Hidayat, Dicky. (2015). “Panduan Tumbuh Kembang Balita melalui Aplikasi Media Sosial Berbasis Android”. STMIK AMIKOM Yogyakarta, hal.77.
- Firmansyah, Anang. (2019). *Pemasaran Produk dan Merek (Planning and Strategy)*. Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media

- Gibbons, Zeynita dan Ruslan Burhani. 2015. UNESCO Umumkan Bandung Masuk dalam Jaringan Kota Kreatif. Diakses pada <https://kwriu.kemdikbud.go.id/berita/unesco-umumkan-bandung-masuk-dalam-jaringan-kota-kreatif/> (21 Maret 2021, 1:56 am)
- Hasanudin, Dzikri dan Adityawan, Oki. (2020). “Perkembangan *Flat Design* dalam *Web Design* dan *User Interface*. Jurnal Ilmiah Seni Budaya, Vol. 5 No.2, hal.136-142.
- Humas Bappeda Jabar. 2015, UNESCO Umumkan Kota Bandung Sebagai Kota Desain Dunia. Diakses pada <http://bappeda.jabarprov.go.id/unesco-umumkan-kota-bandung-sebagai-kota-desain-dunia/> (21 Maret 2021, 1:56)
- Ibnu, Yusril. 2021. Daftar Perguruan Tinggi Swasta Jurusan DKV di Bandung. Diakses pada <https://www.portaldekave.com/artikel/daftar-perguruan-tinggi-swasta-jurusan-dkv-di-bandung-lengkap-2019> (25 April 2021, 23.40)
- Kasali, Rhenald. (2007). *Membedik Pasar Indonesia Segmentasi Targeting Positioning*. Jakarta: Gramedia
- 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), hal.1-11.
- Lifia. 2019. Tipografi: Dari Kontras hingga ke Psikologi. Diakses pada <https://journal.moselo.com/tipografi-dari-kontras-hingga-psikologi-ebd8dfc49d80> (03 Mei 2021, 0.08)
- Markey. 2019. Diakses pada Desain Web Adalah ? Pengertian, Fungsi, Elemen & Tujuannya | MARKEY (30 Mei 2021, 0:51)
- Nathalia, Kirana dan Lia Anggraini. (2016). *Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekia

- PDDikti Kemdikbud. 2021. Diakses pada <https://pddikti.kemdikbud.go.id/> (21 Maret 2021 16.23)
- Putro, Khamim Zarkasih. (2017). “Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja”. *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, Volume 17, Nomor 1, hal. 25-32.
- Rahmasari, E. A. dan Yanuarsari, D. H., (2017). “Kajian Usability dalam Konsep Dasar User Experience pada Game “ABC KIDS-TRACING AND PHONICS” Sebagai Media Edukasi Universal untuk Anak”. *Jurnal Demandia*, Vol. 02 No, 01, hal.52-53.
- Resmadi, Idhar. 2017. Pentingnya Pemikir Desain di Kota Desain. Diakses pada <https://www.whiteboardjournal.com/column/column/pentingnya-pemikir-desain-di-kota-desain/> (21 Maret 2021, 16.23)
- Soewardikoen, D. Widiatmoko. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT. Kanisius
- Suardi. (2018). *Sosiologi Komunitas Menyimpang*. Yogyakarta: Penerbit Writing Revolution
- Sun Education Group. 2020. Hal yang Perlu Kamu Ketahui Mengenai Batasan Usia Kuliah S1. Diakses Pada <https://suneducationgroup.com/app/sun-media-app/news-app/batasan-usia-kuliah-s1/>. (21 Maret 2021, 16:23)
- Suyanto, Asep Herman. 2015. *Design Website*. Diakses pada [www.geocities.ws/sriwuriwulansari/DESAIN WEB SITE.pdf](http://www.geocities.ws/sriwuriwulansari/DESAIN_WEB_SITE.pdf) (30 Mei 2021, 2:49)
- Suyanto, M. (2004). *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). “Does Color Matter on Web User Interface Design”. *CommIT Journal: Communication and Information Technology*, 11(1), hal.17–24.

- Trihanondo, D. dan Endriawan, D. (2019). “*Website Development of Indonesian Art Higher Education Institutions Historical Archives.*” IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, hal 1.
- Waryanto. 2018. Apa itu *Website*. Diakses pada https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-Website/?amp#Apa_Itu_Website (22 Maret 2021, 21.00)
- Widyatmoko, FX, Irwan Ahmett, Mendiola Budi Wiryawan, Dominique Rio Adiwijaya, Karina Rima Melati, Hastjarjo Boedi Wibowo, Yongky Safanayong, Didit Widiatmoko, Eka Sofyan Rizal, FX Harsono, Karna Mustaqim, dan Henricus Kusbiantoro. (2014). *Antologi Desain Grafis Indonesia*. Jakarta: DGI Press
- Yunus, Ulani. (2019). *Digital Branding Teori dan Praktik*. Bandung: Simbiosis Dekatama Media
- Yusantiar, Renta., & Soewardikoen D.W. (2018). “Perancangan Identitas Visual untuk Promosi Pariwisata Kabupaten Rembang”. *Andharupa, Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, Vol.04 No.02, hal.209.
- Zed, Mestika. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.