

## DAFTAR PUSTAKA

- Andarini, H. D., Swasty, W., & Hidayat, D. (2016). *Designing the interactive multimedia learning for elementary students grade 1 st –3 rd : A case of plants (Natural Science subject)*. In *2016 4th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT)* (pp. 1–5).
- Aspen, A. R., Syafwan, M. S., San Ahdi, M. S., & Ds, M. (2017). *Perancangan Infografis Panduan Siaga Bencana Gempa dan Tsunami pada Media Booklet*. DEKAVE Jurnal Desain Komunikasi Visual, 5(2).
- Daud, Akmal. (2020), Jenis-Jenis Font. Diakses pada [www.fatasama.com](http://www.fatasama.com) (25 April 2021, 20:30)
- Dhamayanty, A. N. (2019). Review Maze.design- Tools Usability Testing Online. Diakses pada [medium.com](http://medium.com) (22 Juli, 19:00)
- Driantami, Hana T. I. (2017), Mengapa "Eventbrite" banyak diminati?. Diakses pada [www.dictio.id](http://www.dictio.id) (15 Juni 2021, 20:30)
- Flowmapp. (2021) Ruvent User Flow. Diakses pada [www.app.flowmapp.com](http://www.app.flowmapp.com) (10 Juli 2021, 20:00)
- Graphie. (2020), Desain Isometrik : Tren Desain Saat ini. Diakses pada [www.graphie.co.id](http://www.graphie.co.id) (10 Juni 2021, 21:00)
- Google, Play. (2021) Eventbrite - Discover popular events & nearby fun. Diakses pada [www.play.google.com](http://www.play.google.com) (26 April 2021, 19:30)
- Google, Play. (2021) Ngampooz. Diakses pada [www.play.google.com](http://www.play.google.com) (26 April 2021, 19:30)
- Google, Play. (2021) SejutaCita - Event, Experience, Skill. Diakses pada [www.play.google.com](http://www.play.google.com) (26 April 2021, 19:30)
- Gurvinder. (2020) Event App. Diakses pada [www.dribbble.com](http://www.dribbble.com) (25 Juli 2021, 20:00)

- Hadi, K. R., Az-Zahra, H. M., & Fanani, L. (2018). *Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN, 2548, 964X.
- Hardini, S., & Rahman, Y. (2018). *Perancangan Buku Ilustrasi Kesehatan untuk Wanita Karir*. ANDHARUPA Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 4(01), 42-50.
- Hidayat, D., & Desa, M. A. B. M. (2019). *Representasi Nilai-Nilai Pandangan Hidup Orang Sunda dalam Mobile Apps Kisah Lutung Kasarung (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan, 4(01), 81-97.
- Juansyah, Andi. (2015). *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android*. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA), Edisi. 1 Volume. ISSN : 2089-9033
- Kinney, Sean. (2020). How Your Usability Score is Calculated. Diakses pada [help.maze.design](http://help.maze.design) (22 Juli 2021, 20:00)
- Kinney, Sean. (2020). Your Maze Reports. Diakses pada [help.maze.design](http://help.maze.design) (22 Juli 2021, 20:30)
- Lalalaila. (2018), Klasifikasi Warna. Diakses pada [www.lalalaila.com](http://www.lalalaila.com) (25 April 2021, 19:30)
- Mauladi, & Suratno, T. (2016). *Analisis penentu antarmuka terbaik berdasarkan eye tracking pada sistem informasi akademik universitas jambi, Jambi: Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Sains*
- Maurya, A. (2012). *Running lean: iterate from plan A to a plan that works*. " O'Reilly Media, Inc."
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Mutiasanti, S., Ananta, M. T., & Az-Zahra, H. M. (2018). *Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile E-Commerce Di Indonesia Dengan Menggunakan UX Honeycomb*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN, 2548, 964X.
- Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., Hermadi, I., & Khotimah, H. (2013). Pengujian usability untuk meningkatkan antarmuka aplikasi mobile. *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-Informatika*, 2(2), 83-93.
- Osterwalder, Alexander dan Yves Pigneur. (2012). *Business Model Generation*. Kompas Gramedia. Jakarta.
- Prakoso Wibowo, Johua & Dra. Ulani Yunus, M.M.(2015). *Strategi Radio 99ERS 100.00 FM Bandung Dalam Mengelola Brand Image Sebagai Radio Anak Muda (Studi Kasus Pada Kegiatan Special Event "9Coustic")*. Undergraduate thesis, BINUS.
- Primastuty, I. (2011). *Desain Grafis Untuk Media Iklan Cetak*. CV. Frontline Indonesia.
- Proboyekti, Umi. (2012). *User Interface Design. Rekayasa Perangkat Lunak Teknik Informatika UKDW*. Yogyakarta.
- Rahma, A. (2018). *Event sebagai salah satu bentuk strategi komunikasi pemasaran produk fashion nasional (event tahunan Jakcloth)*. *Nyimak: Journal of Communication*, 1(2), 149-169.
- Rahmawati, C. (2018). *Perancangan Flap Book Sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia Untuk Anak Usia 7-10 Tahun*. *Jurnal Seni Rupa*, 6(01).
- 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(02), 219-237.

- Rosyadi, Muhammad I. (2018), Startup Asal Surabaya Bikin Aplikasi untuk Anak Event Sejati. Diakses pada [www.inet.detik.com](http://www.inet.detik.com) (20 April 2021, 13:00)
- Ruangmahasiswa. (2020), Media Partner. Diakses pada [www.ruangmahasiswa](http://www.ruangmahasiswa) (15 Juni 2021, 20:00)
- Ruangmahasiswa. (2021), Ruang Mahasiswa. Diakses pada [www.ruangmahasiswa](http://www.ruangmahasiswa) (15 Juni 2021, 20:00)
- Saha, Debasmita dan Ardhendu Mandal.(2015).*User Interface Design Issue for Easy and Efficient Human Computer. International Journal of Computer Sciences and Engineering*, 127-135
- Saintif. (2020), Unsur-Unsur Seni Rupa: Dasar, Gambar, dan Penjelasan. Diakses pada [www.saintif.com](http://www.saintif.com) (25 April 2021, 20:00)
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. In Yogyakarta : PT. Kanisius. PT Kanisius.
- Sugiyama, K., dan Andree, T. (2011). *The Dentsu Way: Secrets of Cross Switch Marketing Form World Most Innovative Advertising Agency*. New York: Mc Graw Hill.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung:Alfabeta.
- Suleman, Aamina. (2017), Color Psychology Of Orange Logos: Guide For Branding Noobs. Diakses pada [www.zilliondesigns.com](http://www.zilliondesigns.com) (14 Juni 2021, 20:00)
- Surahman, S., & Setiawan, E. B. (2017). *Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan. Ultima InfoSys Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 8(1), 35-42
- Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartanto, R. (2018). *Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application. Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 7(2), 150-157.

- Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). *Does Color Matter on Web User Interface Design. CommIT Journal: Communication and Information Technology*, 11(1), 17–24.
- Syahronie, M. H., & Melga, B. (2019). *Perancangan Identitas Visual Dan Media Promosi Museum Sang Nila Utama Pekanbaru Sebagai Sarana Wisata Edukasi Budaya. eProceedings of Art & Design*, 6(2).
- Tinarbuko, I. T. S. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. CAPS*
- Triantoro, T., Fadilla, A. N., & Komariah, S. H. (2020). *Perancangan Aplikasi Sebagai Media Informasi Rinjani Lombok Geopark. eProceedings of Art & Design*, 7(1).
- Umar, A. H & Lestari, T. R. (2019). *Penerapan Alat Permainan Edukatif Maze Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Berbahasa Gorontalo Bagi Siswa SD Laboratorium UNG Di Kota Gorontalo. Madrasah Aliyah Negeri Insan Cendekia, Gorontalo. Gorontalo.*
- Usman, Syakur. (2019), Ngampooz, Aplikasi Tawarkan Solusi Beragam Masalah Warga Kampus. Diakses pada [www.merdeka.com](http://www.merdeka.com) (15 Juni 2021, 20:30)
- Verdiansyah, K. (2016). *Arty : Jurnal Seni Rupa*.
- Wiryanawan, M. B. (2011). *User Experience (UX) sebagai bagian dari pemikiran desain dalam pendidikan tinggi desain komunikasi visual. Humaniora*, 2(2), 1158-1166.
- Yustitia, B. D. (2019). *Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Untuk Membuat Branding Bagi Usaha Kecil Menengah. eProceedings of Art & Design*, 6(2).