

DAFTAR PUSTAKA

- Adrinura, Dimas dan Dicky Hidayat. (2020). *Perancangan Aplikasi Mobile Apps Konsultasi Online Pusat Inovasi Psikologi Unpad*. e-Proceeding of Art & Design : Vol.8, No.2 April 2021.
- Al-Bahra Bin Ladjamudin. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Tangerang: Graha Ilmu.
- Alo, Liliweri. (2011). *Komunikasi serba ada serba makna. Kencana*. Jakarta.
- Andiva, W. G., Sulistianto, N., & Siswanto, R. (2020). *Perancangan Desain UI/UX Mobile Untuk Informasi Seputar Game Online Di Indonesia*. eProceedings of Art & Design, 7(3).
- Anggraini S., Lia. (2014). *Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Aristo Hadi, Sutopo. (2002). *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*. Yogyakarta : J&J Learning.
- Cangara, Hafied. (2013). *Perencanaan dan Strategi Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dinata, Alharia. (2018). *Pendampingan penyusunan DED Pembangunan puskesmas kecamatan dempo utara Kota Pagar Alam*. Ngabdimas.
- Keputusan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara (MenPAN) Nomor 63/KEP/M.PAN/7/2003 tentang Kegiatan Pelayanan Publik.
- Kusmiati, R. Artini. (1999). *Teori Dasar Disain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Mindarti, Lely Indah. (2016). *Manajemen Pelayanan Publik: Menuju Tata Kelola yang Baik*. Malang, UB Press.
- Nawawi, Hadari dan M. Martini Hadari. (1992). *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta, Gadjah Mada University Press.
- Puskesmas Sangkrah Surakarta. Profil. <https://pkm-sangkrah.surakarta.go.id/profil/>. Diakses pada tanggal 26 April 2022.
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Sihombing, Danton. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Sinambela. (2014). *Reformasi Pelayanan Publik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian Visual: Dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: CV Dinamika Komika.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual, Teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Swasty, Wirania dan Andreas Rio Adriyanto. (2017). *Does Color Matter on Web User Interface Design*. COMMIT JOURNAL, VOL. 11 NO. 1.
- Tinarbuko, Sumbo. (2015). *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS.
- Tinarbuko, Sumbo. (2012). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra
- Tjiptono, Fandy. 2012. *Service Management Mewujudkan Layanan Prima*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Usability Post. *8 Characteristics Of Successful User Interfaces*.
<https://usabilitypost.com/2009/04/15/8-characteristics-of-successful-user-interfaces/>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2022.
- UX Matters. *More Than Usability: The Four Elements of User Experience*.
<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/04/more-than-usability-the-four-elements-of-user-experience-part-i.php>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2022.
- Wibowo, Ibnu Teguh. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar.
- Wibowo, Ibnu T. (2015). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Notebook.
- Zed, Mestika. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.