

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Lia S & Nathalia, K. 2016. *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Canziba, Elvis. 2018. *Hands-On UX Design, prototype, and implement compelling user experiences from scratch*. Brimingham: Packt Publishing Ltd.
- Djam'an, Satori. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Fauza, A., & Hidayat, D. 2015. *Panduan Tumbuh Kembang Balita Melalui Aplikasi Media Sosial Berbasis Android*. SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE, 3(1),4-4.
- Hendratman, Hendi. 2008. *Tips & Trick Graphic Design*. Bandung: Informatika
- International Organization for Standardization (ISO) Switzerland. SO FDIS 9241-210. 2009. *Ergonomics of human system intern*.
- Ladjamudin, Al-Bahra Bin. 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Rustan, Suryanto. 2009. *Mendesain LOGO*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Safnayong, Y, 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia
- Salbino, Sherief. 2014. *Buku Pinter Gadget Android Untuk Pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Sanyoto, Asep Herman. 2009. *Step By Step Web Design Theory And Dractices*. Yogyakarta: Penerbit Ardi.
- Segara, A. 2016, *Penerapan Pola Tata Letak (Layout pattern) pada wireframing Halaman Situs Web*.
- Soekamto, S. 2001. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Soewardikoen, Didit S. 2013. *Metodologi, Penelitian Visual*. C.V Dinamika Komunika. Bandung.
- Swasty, W., & Utama, J. 2017. *Warna Sebagai Identitas Merek Pada Website*. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia. Vol 03. No. 01 (2017)
- Wibowo, Ibnu Teguh. 2015. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Noteboo.
- Yuniarti, I., Maulana, S., Desintha, S., Komunikasi, D., Kreatif, F. I., & Telkom, U. 2015. *Perancangan Buku Panduan Mengkonsumsi Kulit Buah Jeruk Keprok Untuk Usia 9-10 Tahun Design Consuming Keprok orange Rind Guide Book for 9-10 Years*. 2(3), 1232-1238.
- Zulkarnain, A. 2019. *Penerapan Mobile-First Design pada Antarmuka Website Profil Sekolah Menggunakan Metode Human-Centered Design (Studi Kasus: SMPN 21 Malang)*. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia, 13 (21), 125. [https:// doi.org/10.32815/ jitika.vl3i2.408](https://doi.org/10.32815/jitika.vl3i2.408)

SUMBER LAINNYA

- Aplikasi Warta Jemaat, wartajemaat.com. (10 Maret 2022), dari <https://wartajemaat.com/TanpaPenulis>.
- Belasunda, R., Rahmansyah, A., Kreatif, F. I., Telkom, U., & Mobile, A. (2017). User Interface Aplikasi ‘Warta Digital’ Berbasis Android Untuk Gereja Kemenangan Iman Indonesia Cabang Bandung User Interface of an Android–Based Application ‘Digital News’ for Gereja Kemenangan Iman Indonesia Cabang Bandung. *e-Proceeding Art Des*, 4(1), 46-52.
- Ginting, Sejahtera, *Warta Jemaat*, GBKP Rambung Merah Pematangsiantar, 01-05-2022 (14:23)WIB.

Marco, K. Y., Lumenta, A. S., & Rindengan, Y. D. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Warta Jemaat Berbasis SMS Gateway. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(2). <https://doi.org/10.35793/jti.13.2.2018.22493>

Nur Syifa Ardiyanti, (2016), *Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Telkom University Information*, Skripsi pada FIK Telkom University Bandung: tidak diterbitkan.

Setiadi, Bram, *Warta Jemaat Cetak, Masihkah Relevan?*, <https://kudapanpagi.wordpress.com/tag/warta-jemaat/>, (10 Maret 2022. 20:55 WIB).