

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanto, A. R. (2018). Perancangan ulang antar muka situs sebagai media informasi perguruan tinggi universitas telkom. 54.
- Anggraini, L. &. (2016). *Desain Komunikasi Visual : Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Aparaschivei, L. (2022, Februari 16). *12 Illustration Styles Every Illustrator Should Know*. Retrieved from vectornator.io: <https://www.vectornator.io/blog/illustrator/> (20 April 2022, 19:40)
- Ar-Razi, A. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan* Vol. 03 No. 02, 75-93.
- Brilianto, N. (2019, Januari 5). *Mengenal Metode The Elements of User Experience ala J.J. Garrett*. Diakses pada https://medium.com/@nanda_bril/mengenal-metode-the-elements-of-user-experience-ala-j-j-garrett-part-1-137426bc61 (26 April 2022, 20:10)
- Dillon, E. (2020, April 8). *The User Experience Honeycomb by Peter Morville*. Diakses pada <https://uxdesign.cc/the-user-experience-honeycomb-587d184d0330> (23 April 2022, 19:20)
- Hadiansyah, I. (2021, Agustus 23). *Jenis-jenis User Interface*. diakses pada <https://portalux.id/jenis-jenis-user-interface-tipe-definisi-dan-contoh/> (7 April 2022, 19:25)
- Lastiansah, S. (2012). *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Milica. (2021, Juli 25). *4 TYPES OF FONTS AND THEIR VARIANTS IN SITU DESIGN*. Diakses pada <https://w3-lab.com/4-types-of-fonts-their-variants-in-situs-design-examples/> (7 Mei 2022, 19:40)
- Millenia, A. P. (2021). DECISION MAKING PROCESSES MENGGUNAKAN MODEL AISAS (ATTENTION, INTEREST, SEARCH, ACTION, DAN SHARE) PADA CELEBRITY ENDORSED ADVERTISEMENT BITTER SWEET BY NAJLA. *e-Proceeding of Management : Vol.8, No.2 April 2021 | Page 1208, 1208-1217*.
- Morrison. (2014). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana Prenada media group.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nielsen, J. (2020, November 15). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Diakses pada <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/> (7 Mei 2022, 20:15)

- Pigneur, A. O. (2012). *Bussiness Model Generation*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Pradita, G. (2016, Oktober 19). *Warna dan Emosi dalam Desain Interface*. Diakses pada <https://medium.com/paperpillar/warna-dan-emosi-dalam-desain-interface-3cd0b83ce710> (10 Mei 2022, 20:25)
- Pressman, R. S. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. New York: McGraw-Hill Education.
- Putra, A. N. (2012). Perancangan Buku Ilustrasi Musik Keroncong. *Jurnal Teknik POMITS, Vol. 1, No. 1*, 1-4.
- Rustan, S. (2013). *Font dan Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2020). *LAYOUT2020*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Satziger, J. W. (2016). *System Analysis and Design*. New York: Cengage Learning.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soewardikoen. (2019). *Metodologi Penelitian DKV*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Swasty, W. (2017). *Serba-serbi warna*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim PPM Manajemen. (2012). *Business Model Canvas: Penerapan di Indonesia*. Jakarta: Penerbit PPM.
- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM Press.
- Wibowo, I. T. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar.