

DAFTAR PUSTAKA

Sumber buku:

- Soewardikoen D, Widiatmoko. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA; Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Watrianthos, Ronal., & Purnama, Iwan. (2021). *Buku Ajar Sistem Operasi*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Mardita, Rizki., & Priambodo, Herdetya. (2021). *Menjadi UI Designer*. Depok: The Design Thinker.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation: A Handbook For Visionaries, Game Changers, And Challengers*. John Wiley & Sons.
- Malewicz, M., & Malewicz, D. (2021). *Designing User Interfaces*.
- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM Press.
- Witari N, Nyoman., & Widnyana I, Gusti. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widya L, Adi., & Darmawan A, James. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- Anggraini S, Lia., & Nathalia, Kirana. (2016). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*, Bandung: Nuansa Cendekia.
- Rustan, Suriyanto. (2014). *Huruf Font dan Tipografi*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Swasty, Wirania. (2017). *Serba Serbi Warna Penerapan pada Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wibowo I, Teguh. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar.

Hendriyana, Husen. (2020). *Rupa Dasar Nirmana*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Supriyono, Rakhmat. (2015). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Interaction Design Foundation. (2021). *The Basics of User Experience Design*. Aarhus: Interaction Design Foundation.

Sumber jurnal:

Millenia A, Primata., & Dewi C, Kusuma. (2021). "Decision Making Processes Menggunakan Model AISAS (Attention, Interest, Search, Action, dan Share) pada Celebrity Endorsed Advertisement Bittersweet By Najla". *e-Proceeding of Management, Vol.8* (2), hlm. 1208-1217. Universitas Telkom.

Lawe I, Gusti Agung Rangga., & Hidayat, Dicky. (2021). Implementasi Prinsip Multimedia Learning pada E-Book Interaktif "Popout! The Tale of Peter Rabbit. *DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Media, Vol. 1* (3), hlm. 212. Universitas Telkom.

Hardian, Achmad., & Adriyanto A, Rio. (2018). Perancangan Desain Aplikasi Galeri Nasional Indonesia. *e-Proceeding of Art & Design, Vol. 5* (3), hlm. 1586. Universitas Telkom.

Rizki A, Fidananda., Fadilla A, Nuraini., & Rahman, Yanuar. (2020). Perancangan Aplikasi Mahasiswa Coass Kedokteran Gigi. *e-Proceeding of Art & Design, Vol.7* (3), hlm. 6069-6071. Universitas Telkom.

Amalia, Arizqiah., Arumsari R, Yantami., & Rahman, Yanuar. (2020). Perancangan Purwarupa Aplikasi Reservasi Kafe di Bandung. *e-Proceeding of Art & Design, Vol.7* (2), hlm. 2368. Universitas Telkom.

Primiana, Ina. (2015). Peningkatan Daya Saing UMKM Jawa Barat dalam Menopang Perekonomian Nasional Menghadapi Persaingan Global Ditinjau Dari Sisi *Supply Chain*. *Laporan Penelitian*, hlm. 8. Universitas Padjajaran.

Sumber internet:

Material Design. Diakses pada <https://material.io/> (9 April 2022, 21:19 WIB).

PT. Pos Indonesia. Diakses pada <https://www.posindonesia.co.id/en> (15 September 2021, 11:16 WIB).

Proses Desain *User Experience* (UX). Diakses pada <https://www.techfor.id/proses-desain-user-experience-ux/> (16 Oktober 2021, 17.32 WIB).

Galvan, Monica. 2021. *7 visual elements of design*. Diakses pada <https://uxplanet.org/7-visual-elements-of-designbbd56eb063e9?gi=4cd0837ac3f8> (18 Oktober 2021, 13.30 WIB).

Babich, Nick. 2020. *The UX Design Process: Everything You Need to Know*. Diakses pada <https://xd.adobe.com/ideas/guides/ux-design-process-steps/> (18 Oktober 2021, 15.13 WIB).

5 Essential Elements of Great User Experience Design. Diakses pada <https://www.netsolutions.com/insights/5-vital-elements-of-a-good-user-experience-design/> (18 Oktober 2021, 16.24 WIB).

Perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi. Diakses pada <https://acehprov.go.id/berita/kategori/serba-serbi/80-perkembangan-teknologi-informasi-dan-komunikasi> (28 Maret 2022, 20.43 WIB).

Pentingnya Layanan Pengiriman Untuk Bisnis Anda. Diakses pada <https://www.lalamove.com/id/blog/jasa-ekspedisi-untuk-bisnis> (3 Maret 2022, 11.57 WIB).

Bidik Milenial, PT Pos Luncurkan Platform Digital Pos Aja!. Diakses pada <https://www.republika.co.id/berita/qyjhx383/bidik-milenial-pt-pos-luncurkan-platform-digital-pos-aja> (21 Maret 2022, 23.32 WIB).

Intip Tren Jasa Pengiriman Barang di Masa Pandemi. Diakses pada <https://www.liputan6.com/bisnis/read/4476920/intip-tren-jasa-pengiriman-barang-di-masa-pandemi> (11 Oktober 2021, 15.53 WIB).

Survei: Di masa pandemi, 85,2% masyarakat gunakan jasa kurir untuk pengiriman barang. Diakses pada <https://industri.kontan.co.id/news/survei-di-masa-pandemi-852masyarakat-gunakan-jasa-kurir-untuk-pengiriman-barang> (11 Oktober 2021, 13.55 WIB).

Untuk Melek Digitalisasi Marketing, Pelaku UMKM Jabar Harus Didorong. Diakses pada <https://sumedang.jabarekspres.com/2021/11/24/untuk-melek-digitalisasi-marketing-pelaku-umkm-jabar-harus-didorong/> (09 Juli 2022, 8.30 WIB).

Jumlah *E-Commerce* di Jawa Barat Terbanyak Nasional. Diakses pada <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/12/17/jumlah-e-commerce-di-jawa-barat-terbanyak-nasional> (08 Agustus 2022, 18.00 WIB).

Pelaku UMKM Jabar Harus Didorong Melek Digitalisasi Marketing. Diakses pada <https://jabarekspres.com/berita/2021/11/23/pelaku-umkm-jabar-harus-didorong-melek-digitalisasi-marketing/> (08 Agustus 2022, 18.00 WIB).

UMKM Harus Melek teknologi Informasi. Diakses pada <https://www.republika.co.id/berita/ekonomi/makro/17/07/24/nasional/pemprov-jabar/14/10/21/nds9v2-umkm-harus-melek-teknologi-informasi> (08 Agustus 2022, 18.47 WIB).