

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanto, A. R. (2018). Perancangan ulang antar muka situs sebagai media informasi perguruan tinggi universitas telkom. 54
- Adityawarman, Muhamad Reza. (2018). Tips dan Cara Melakukan Usability Testing, (1 Februari 2023, 19:15).
- Anggraini, L. &. (2016). *Desain Komunikasi Visual : Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia
- 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.
- Aurelia, Ananda. (2018). Kondisi Wilayah Permukiman Kumuh di Kota Bandung Memprihatinkan  
<https://www.kompasiana.com/ananda27833/61939599c26b77404f6d42f2/kondisi-wilayah-permukiman-kumuh-di-kota-bandung-memprihatinkan> (6 Desember 2022)
- Bekti H. B., 2015. *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Yogyakarta : Andi Offset 215 hal.
- Miftah. (2017). Kota Bandung Menjadi Tuan Rumah Bekraf Festival  
<https://www.bandung.go.id/news/read/4301/kota-bandung-jadi-tuan-rumah-bekraf-festival>
- 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](https://medium.com/@nanda_bril/mengenal-metode-the-elements-of-user-experience-ala-j-j-garrett-part-1-137426bc61) (6 Desember 2022, 20:10)
- Hadiansyah, I. (2021, Agustus 23). *Jenis-jenis User Interface*. Diakses pada <https://portalux.id/jenis-jenis-user-interface-tipe-definisi-dan-contoh/> (9 Desember 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/> (10 Desember 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.10 Desember 2022* |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/> (10 Desember 2022, 20:15)
- Nilasari, S., 2014, Jago Membuat *Website* Gratis dan Cepat, Dunia Komputer, Jakarta.
- Pigneur, A. O. (2012). *Business 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 Desember 2022, 20:25)
- 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.
- Try Cahyadi, A. (2020). *Ikon, Simbol, Dan Indeks*.
- Tim PPM Manajemen. (2012). *Business Model Canvas: Penerapan di Indonesia*. Jakarta: Penerbit PPM.
- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM Press.
- Widyasari, A. Rizky, Aileen S. (2018). Perancangan Branding Fisik Berupa Environmental Graphic Design Ekowisata Pantai BOWELE (Bolu-bolu, Wedi Awu, Lenggoksono) di Kabupaten Malang, 97.
- Wibowo, I. T. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar.
- Werdikatama, I Putu Agastya. (2018). Usability Testing, (1 Februari 2023, 19:15)