

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Abdurrahmat Fathoni, haji. (2011). Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi. Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Adi, Kusrianto. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.
- Agung, L. (2017). Estetika (Pengantar Sejarah dan Konsep). Jl. Cempaka, 9: PT. Kanisius.
- Ali Nugraha. (2008). Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini. Bandung: JILSI Foundation.
- Burns, R. (2014). *The Website Design Playbook*. Reactor15 Ltd.
- Dharsono, S. K. (2007). Estetika. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kriyantono, Rachmat. (2008). Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soewardikoen, D. W. (2015). Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957 Edisi 2. Yogyakarta: Calpulis.
- Soewardikoen, D. W. (2019). Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir. Yogyakarta : PT. Kanisius.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- Supriyono, Rachmat. (2010). Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi.
- Swasty, W. (2017). Serba serbi warna: penerapan pada desain. Remaja Rosdakarya.
- Tinarbuko, Isidorus Tyas Sumbo (2015) *DEKAVE:Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS.

JURNAL

Indonesia, H. P. (2021). Naskah Akademik dan Naskah RUU tentang Praktik Psikologi.

Istanto, F. H. (2004). Potensi dan Kaidah Perancangan Situs-Web Sebagai Media Komunikasi Visual. *Nirmana*, 3(1).

Krisilla, C. A., Triani, A. R., & Razi, A. A. (2021). Perancangan Website Sebagai Media Promosi *Adelia Tour And Travel*. *eProceedings of Art & Design*, 8(6).

Oksadela, M. H., Banani, A., & Rahab, R. (2019). Model Penggunaan Ulang Klien Terhadap Jasa Psikologi Berbasis Kepercayaan, Kualitas Layanan, Dan Potongan Harga. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Akuntansi*, 21(2).

R. Setiadi and H. Setiaji, "Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor," *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 228–233, (2020).

Rahmasari, E. A., & Yanuarsari, D. H. (2017). Kajian usability dalam konsep dasar user experience pada game "æabc kids-tracing and phonics" sebagai media edukasi universal untuk anak. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 49-71.

Rasyida, A. (2019). Faktor yang menjadi hambatan untuk mencari bantuan psikologis formal di kalangan mahasiswa. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 8 (2), 193-207.

Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). *Does color matter on web user interface design. CommIT (Communication and Information Technology) Journal*, 11(1), 17-24.

Wahyuningsih, S.(2013). *Komunikasi visual*. UTM PRESS, Madura.

Wardani, L. K. (2010). *Fungsi, makna dan simbol (sebuah kajian teoritik)*.

Wiryawan, M. B. (2011). User Experience (UX) sebagai bagian dari pemikiran desain dalam pendidikan tinggi desain komunikasi visual. *Humaniora*, 2(2), 1158-1166.

INTERNET

Abednego. (2018). Visual Identity vs Brand Identity. diakses pada tanggal <https://binus.ac.id/malang/2018/12/visual-identity-vs-brand-identity/> (20/11/2022, 11.17)

Indonesia. H. P. (2022). Sekilas HIMPSI. diakses pada [https://himpsi.or.id/organisasi/sekilas-himpsi#:~:text=Anggota%20HIMPSI%20saat%20ini%20berjumlah,GPA%20\(Global%20Psychology%20Alliance\)](https://himpsi.or.id/organisasi/sekilas-himpsi#:~:text=Anggota%20HIMPSI%20saat%20ini%20berjumlah,GPA%20(Global%20Psychology%20Alliance)) (15/11/2022, 21.15)

Pamungkas, R. B. (2022). diakses pada <https://www.niagahoster.co.id/blog/media-sosial-vs-website/> (02/11/2022, 15.22)

Rahayu, Ulfa. (2021). diakses pada <https://helohehat.com/mental/stres/tips-memilih-psikolog/> (02/11/2022, 12.17)

tim CNN Indonesia. (2022). diakses pada <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20220606175123-255-805521/survei-cuma-1-dari-10-perempuan-indonesia-mau-cek-kesehatan-mental> (02/11/2022, 15.21)