

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku dan Jurnal:

- Agung, L. (2017). *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika*. Yogyakarta: Penerbit PT KANISIUS.
- Anggraini S., L. d. (2018). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Apsari, D., Wahab, T., & Qolbiyah, A. (2020). PERANCANGAN MEDIA INFORMASI METODE SELF-CARE SEBAGAI UPAYA MEMBANTU MENJAGA KESEHATAN FISIK DAN MENTAL MAHASISWA DI BANDUNG. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.7, No.2*, 2072.
- Chaffey, D. (2011). *E-Business & E-commerce Management Strategy, Implementation and Practice*. England: Prentice Hall.
- Danton, S. (2015). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Harminingtyas, R. (2015). ANALISIS LAYANAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI, MEDIA TRANSAKSI DAN MEDIA INFORMASI DAN PENGARUHNYA TERHADAP BRAND IMAGE PERUSAHAAN PADA HOTEL CIPUTRA DI KOTA SEMARANG. *Jurnal STIE Semarang*, 42.
- Idayanti. (2015). *Panduan lengkap dasar-dasar membuat ilustrasi desain pola dan menjahit bahan*. Yogyakarta: Araska Publisher.
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions, Fourth Edition*. USA: Wadsworth.
- Nielsen, J. (2020, November 15). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Diambil kembali dari Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Prabawa, B. &. (2015). APPLYING STRATEGIC DESIGN TO BUILD BRAND VALUE AND CORPORATE INNOVATION: BANDUNG CREATIVE MOVEMENT. *BANDUNG CREATIVE MOVEMENT*, 177-179.
- Pradana, A. R. (2021). *Implementasi User Experience pada Perancangan User Interface Aplikasi Mobile E-Learning dengan Pendekatan Design Thinking*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Razi, A., Triani, A., & Krisilla, C. (2021). PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI ADELIA TOUR AND TRAVEL. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.8*, 3459.
- Rifai, A. (2014). *Media Teknologi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rodin, R. (2017). *Teknologi informasi dan fungsi kepustakawan : pemikiran tentang perpustakaan dan kepustakawan indonesia*. Jakarta: Calpulis.
- Rustan, S. (2010). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sadiman, A., & dkk. (2015). *Media Pendidikan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

- Setiaji, A. R. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *Automata*, vol. 1, no. 2, 228-233.
- Sidik, A. (2019). *Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain*. Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari.
- Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunikasi.
- Sudarma, K. (2014). *Fotografi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutanto, R. P. (2018). *Studi Kasus Website Gramedia sebagai Media Online untuk Membeli Buku*. Nirmana.
- Swasty, W. &. (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design. *CommIT Journal: Communication and Information Technology*, 17-24.
- Swasty, W. (2017). *Serba-Serbi Warna*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Try Cahyadi, A. (2020). *Ikon, Simbol, Dan Indeks*. Bandung: UNIKOM.

Sumber Internet:

- World Health Organization. (n.d.). *Mental health*. World Health Organization. Diakses pada Januari 11, 2023, dari https://www.who.int/health-topics/mental-health#tab=tab_1
- Adminharmonydesain, & *, N. (2015, June 5). *Macam-Macam Jenis website Berdasarkan Fungsinya*. free web tracker. Diakses pada Januari 11, 2023, dari <https://www.harmonydesain.com/macam-macam-jenis-website-berdasarkan-fungsinya/>
- Crew, T. kidC. (2018, March 30). *Principles of design: Dominance and emphasis*. kidCourses.com. Diakses pada Januari 11, 2023, dari <https://kidcourses.com/principles-of-design-dominance-and-emphasis/>
- Hdvivo.com, Finallyfitz.com, Rizki, & Vriske. (2021, October 28). *Prinsip-Prinsip Desain*. Vriske. Diakses pada Januari 11, 2023, dari <https://vriske.com/prinsip-prinsip-desain/>
- Kesehatan mental Dan Kesejahteraan Hidup*. UNICEF Indonesia. (n.d.). Diakses pada Januari 11, 2023, dari https://www.unicef.org/indonesia/id/kesehatan-mental?gclid=Cj0KCQiAtvSdBhD0ARIsAPf8oNmCmYzP05c1-l3Cc_q1sgpTXkatv0nGpy4avI2QH3HuwMkdx9RCTNQaAnalEALw_wcB
- Online Browsing Platform (OBP). (2010). *ISO 9241-210:2010(EN) - international organization for standardization*. ISO 9241-210:2010. Diakses pada Januari 11, 2023, dari <https://www.iso.org/obp/ui/#!iso:std:52075:en>

Thabroni, oleh G. (2021, November 16). *Prinsip Prinsip Seni Rupa Dan Desain Menurut Para Ahli*. serupa.id. Diakses pada Januari 11, 2023, dari <https://serupa.id/prinsip-prinsip-seni-rupa-dan-desain/>