

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2018). *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*. Buku. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980.
- Admin. (2022). 10 Komponen Penting dalam Website Company Profile. [duitku.com]. <https://www.duitku.com/10-komponen-penting-dalam-website-company-profile/> .
- Amaliah, N., Fianto, A.Y.A., Yosep, S.P. (2015). Perancangan Media Promosi PT Petronika sebagai Upaya Pembentukan Citra Perusahaan. *Jurnal DKV. Stikom*.
- Ardhanariswari, K. A., & Hendariningrum, R. (2014). Desain Layout Dalam Iklan Cetak (Analisis Deskriptif pada Iklan di Majalah Kartini). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(3), 259-266.
- Arumsari, R. Y., & Utama, J. (2018). Kajian Pendekatan Visual Iklan Pada Instagram. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(1), 52-58.
- Ary, M., Adhirajasa, U., & Sanjaya, R. (2014). Merancang & membuat website. *no. December, 2018*.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Laporan Perekonomian Indonesia 2022*. Badan Pusat Statistik.
- Cenadi, C. S. (1999). Elemen-elemen dalam desain komunikasi visual. *Nirmana*, 1(1).
- Djiwandono, P. I. (2015). *Meneliti itu tidak sulit: metodologi penelitian sosial dan pendidikan bahasa*. Deepublish.
- Guthrie, G. (2022). How to Create a UI Style guide to keep your designs consistent. [nulab.com]. <https://nulab.com/learn/design-and-ux/how-to-create-a-ui-style-guide/> .

- Harminingtyas, R. (2014). 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 (Edisi Elektronik)*, 6(3), 37-57.
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(4), 90-102.
- Kemenparekraf. (2021). Pandemi mempercepat digitalisasi pariwisata. [pedulicovid19.kemenparekraf.go.id].
<https://pedulicovid19.kemenparekraf.go.id/pandemi-percepat-digitalisasi-pariwisata/>
- Kotler, P., Keller, K. L., Ang, S. H., Tan, C. T., & Leong, S. M. (2018). *Marketing management: an Asian perspective*. London: Pearson.
- Lustono. Cahyani, F.L. (2020). Pengaruh Media Promosi Digital atau Online dan Viral Marketing terhadap Keputusan Pembelian terhadap Belanjadolo Online Shop di Kecamatan Banjarnegara. *Jurnal Medikonis. Banjarnegara*.
- Maryanti, P. (2015). Pengaruh Bauran Promosi Terhadap Peningkatan Penjualan pada CV Guna Motor I Bogor. *Jurnal Manajemen. Universitas Pakuan. Bogor*.
- Nannat, S. (2021). *Designing Professional Websites with Odoo Website Builder*. Packt Publishing Ltd. Birmingham.
- Pujaastawa, I. B. G. (2016). Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi. *Universitas Udayana*, 4.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi. Buku

- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan metode design thinking pada model perancangan ui/ux aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 219-237.
- Ricky. (2021). Jenis-jenis gambar ilustrasi: Pengertian, fungsi, unsur, dan langkah-langkah. [Gamedia.com]. <https://www.gamedia.com/literasi/gambar-ilustrasi/>
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Swandawidharma, Y. E. (2015). *LKP: Perancangan Stationery Set Persatuan Golf Alumni-ITS di PT. Pendopo Agung Poetrokoesoeman* (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- Swasty, W. (2017). *Serba serbi warna: penerapan pada desain*. Remaja Rosdakarya.
- Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). Does color matter on web user interface design. *CommIT (Communication and Information Technology) Journal*, 11(1), 17-24.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain Komunikasi Visual)*. Media Pressindo. buku
- Trihanondo, D., & Endriawan, D. (2019, November). Website Development of Indonesian Art Higher Education Institutions Historical Archives. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 662, No. 2, p. 022035). IOP Publishing.
- Unonongo, W., Warouw, D., Tulung, L. (2015). Fungsi Promosi dalam Meningkatkan Daya Beli Gadget Samsung di Kota Manado. *E-journal Acta Diurna*. Universitas Sam Ratulangi. Manado.
- Valentino, D. E. (2019). Pengantar Tipografi. *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 6(2), 152-173.

Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659-667.

Zappa, L. (2022). What is User Experience? Overview and Examples.

[Userreport.com].

[https://www.userreport.com/blog/user-experience/#:~:text=The%20definition%20of%20user%20experience%20\(UX\)&text=It%20is%20the%20personal%2C%20internal,will%20be%20a%20bad%20one.](https://www.userreport.com/blog/user-experience/#:~:text=The%20definition%20of%20user%20experience%20(UX)&text=It%20is%20the%20personal%2C%20internal,will%20be%20a%20bad%20one.)