

## Daftar Pustaka

- Anwar, N. (2023). Pengenalan Warna Terhadap Objek Dengan Model Analisis Elemen Data Warna Gambar Berbasis Deep Neural Network.
- Brown, A. (2020). Usablility and User Experience: Design and Evaluation.
- Ernawati, S. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design.
- Hidayat, D. (2019). Representasi Nilai-Nilai Pandangan Hidup Orang Sunda Dalam Mobile Apps Kisah Lutung Kasarung.
- Preece, J. (2015). Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction.
- Razi, A. A. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Mode Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer.
- Rio, A. (2015). *Perancangan Aplikasi Mobile Sebagai Media Penyampaian Informasi Bank Indonesia*.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual*.
- Swasty, W. (2017). Serba Serbi Warna Penerapan Pada Desain.
- Triyaika, E. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android.