

DAFTAR PUSTAKA

Choliq, A. (2023). Disrupsi Digital Sebagai Ancaman Eksistensi Media Cetak. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 13(2), 163-178.

Himtri. (2021, 26 Januari). *Tantangan terberat dan solusi pada industri percetakan selama pandemi COVID-19*. HIMTRI - Binus University.

Firmansyah, F., Novita, S., Rachmiate, A., Santana, S. K., Sobur, A., & Putri, D. W. (2022). *How the print media industry survived in the digital era*. *Jurnal ASPIKOM*, 7(1), 1–15.

Kanda, A. S., & Maulana, A. (2024). STRATEGI PERCETAKAN UNTUK MENGATASI LONJAKAN PERMINTAAN SELAMA MUSIM PEMILU. STUDI KASUS DARI INDUSTRI PERCETAKAN BANDUNG. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen*, 2(1), 104-113.

AA Razi, IR Mutiaz, P Setiawan. (2018) “Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer”. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, Institut Teknologi Bandung. Bandung.

Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna sebagai identitas merek pada website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 1-16.

Binanto, I. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Penerbit Andi.

Swasty, Wirania, dan Adriyanto, Andreas Rio. (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design. *CommIT (Communication & Information Technology) Journal*.

- Andriyani, F., & Maulana, I. (2024). Pengaruh Penggunaan Website Terhadap Pengembangan Wirausaha Kecil dan Menengah di Kabupaten Tangerang. *JEDBUS (Journal of Economic and Digital Business)*, 1(2), 55-60.
- Von Goethe, J. W. (2024). *Goethe's Theory of Colour*. Read Books Ltd.
- Cenadi, C. S. (1999). Elemen-elemen dalam desain komunikasi visual. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 1(1).
- Atika, J., Minawati, R., & Waspada, A. E. (2018). Iklan Layanan Masyarakat Peduli Sampah. *Jurnal Proporsi*, 3(2), 188-197.
- Abigail, M. F. (2021). Implementasi E-Commerce Menggunakan Low Code Programming pada Sam's Foodie Berbasis Responsive Web/Michelle Florence Abigail/58170473/Pembimbing: Akhmad Budi.
- Galitz, W. O. (2007). *The essential guide to user interface design: an introduction to GUI design principles and techniques*. John Wiley and Sons.
- Himawan, H., & Yanu F, M. (2020). Interface User Experience.
- Fauziah, K. N. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Fotografi Untuk Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas Xi Multimedia Di Smk N 1 Godean. *Eprints UNY*, 5.
- Isnaini R, D. (2018). *Perancangan Informasi Pendidikan Orientasi Seksual Pada Anak Yang Berbasis Pada Pencegahan Perilaku Homoseksual Melalui Media Buku Edukasi* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- McQuail, D., & Windahl, S. (2015). *Communication models for the study of mass communications*. Routledge.

Suteja, Bernard R., and Agus Harjoko. "Perancangan User Interface E-learning Berbasis Web." *Seminar Nasional Informatika 2008, Yogyakarta, Indonesia, 2008*. Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta, 2008.

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers*. Wiley

Wheeler, A. (2017). *Designing brand identity: an essential guide for the whole branding team*. John Wiley & Sons.

Lor, R. (2017, May). *Design thinking in education: A critical review of literature. Paper presented at the Asian Conference on Education & Psychology*, Bangkok, Thailand.

Wahyuni, R., & Yulianti, R. (2017). Pamflet Niaga Sebagai Komunikasi Promosi Bersama Dalam Meningkatkan Penjualan Produk Masyarakat Desa di Kecamatan Waringinkurung. In *Seminar Nasional Riset Terapan*.

Yulius, R., Nasrullah, M. F. A., Sari, D. K., & Alban, M. A. (2022). *Design thinking: Konsep dan aplikasinya*. Uwais Inspirasi Indonesia.

Setiawan, A. (2023, Mei 7). *Ketika media cetak di Indonesia terus berguguran*. Antara News.

Rustan, S. (2008). *Layout dasar dan penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, S. (2013). *Mendesain logo*. Gramedia Pustaka Utama.

Maryati, I. (2023). Evaluasi Tingkat Kebergunaan Prototipe Repository Perpustakaan dengan Guerilla Usability Testing. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 5(2), 70-75.