

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

Abda, Slamet Muhaimin. (1994). *Prinsip Prinsip Metodologi Dakwah*. Surabaya: Al-Ikhlas.

A Stevenson, George. (1992). *Graphic Arts Encyclopedia*. New York: Design Press.

Al- Qahtani, Said. (2005). *Menjadi Da'i Sukses*. Jakarta: Qisthi Press

Amin, Samsul Munir. (2009). *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Amzah

Anggraini, Lia, & Nathalia, Kirana. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekia.

An-Nabiry, Fathul Bahri. (2008). *Meniti Jalan Dakwah: Bekal Perjuangan Para Da'i*. Jakarta: Amzah.

Anshari, Hafi. (1993). *Pemahaman dan Pengamalan Dakwah*. Surabaya: Al-Ikhlas.

Aziz, Moh. Ali. (2004). *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Kencana.

Besterfield, Dale H. (1994). *Quality Control, 4th Edition*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.

Cooper, Alan. (2007). *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*.

Cohen, Lou. (1995). *Quality Function Deployment: How To Make QFD Work For You*. United States of America: Addison Wisley Publishing.

- Garrett, J.J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. Berkeley: New Riders.
- Ghazali, M. Bahri. (1997). *Dakwah Komunikatif : Membangun Kerangka Dasar Ilmu Komunikasi Dakwah*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Gill, Martha. (2006). *Color Harmony, A Guide to Creative Color Combinations*. USA: Rockport Publishers.
- Hafidhuddin, Didin. (2001). *Dakwah Aktual*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Ishwara, Luwi. (2001). *Catatan-Catatan Jurnalisme Dasar*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Kurniawan, Agung. (2005). *Transformasi Pelayanan Publik*. Yogyakarta: Pembaruan.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Omar, Toha Yahya. (1992). *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Wijaya.
- Pimay, Awaluddin. (2006). *Metodologi Dakwah*. Semarang: Rasail.
- Safanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Sean Adams, Terry Stone, Noreen Morioka. (2006). *Color Design Workbook: A Real World Guide to Using Color in Graphic Design*. Rockport Publishers.
- Shaleh, Abd. Rosyad. (1977). *Manajemen Dakwah Islam*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Shneiderman, Ben. (2010). *Designing the User Interface: Strategies for Effective*

Human-Computer Interaction, Edisi 5, Addison Wesley.

Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta:

Gramedia.

Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.

Suprpto, Tommy. (2011). *Pengantar Ilmu Komunikasi, Dan Peran Manajemen*

dalam Komunikasi. Jakarta: Buku Seru.

Syukir, Asmuni. (1983). *Dasar-dasar Strategi Dakwah Islam*. Surabaya:

Al-Ikhlas.

Tasmara, Toto. (1997). *Komunikasi Dakwah*. Jakarta: Gaya Media Pratama

Wibowo, Ibnu Teguh. (2013). *Belajar Desain Grafis*.

Yogyakarta: Buku Pintar.

Widyaharsana, James.I.W. (2010). *Mobile Marketing Sebagai Media Pemasaran*.

Jakarta: Penerbit PPM.

Williams, Robin. (1994). *The Non-Designer's Design Book*. Berkeley:

Peachpit Press.

Ya'qub, Hamzah. (1992). *Publistik Islam*. Bandung: Diponegoro.

Sumber lain :

Mobile Marketing Association. (2008). *Mobile Applications*. New York: Mobile

Marketing Association.

Proboyekti, Umi. (2012). *User Interface Design*. Rekayasa Perangkat Lunak

Teknik Informatika UKDW

<http://lecturer.ukdw.ac.id/othie/uid.pdf> (14 Maret 2017, 17:05)

Setia Darta, PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PANDUAN WISATA MUSEUM DI JAKARTA.

<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/102787/slug/perancangan-aplikasi-mobile-panduan-wisata-museum-di-jakarta.html>,

(Maret, 20 2017, 10:30)

Sollenberger, Kyle. (2012). *10 User Interface Design Fundamentals*.

<http://blog.teamtreehouse.com/10-user-interface-design-fundamentals>,

(Maret, 28 2017, 14:30)

Cousins, Carrie. (2013). *Principles of Flat Design*.

<https://designmodo.com/flat-design-principles/>,

(Juni, 25 2017, 11:30)

Anonim1. (2013). *What Is The Principle Behind The 'Flat' UI / UX Design*

Being Adopted By Apple, Google & Microsoft?.

<https://www.forbes.com/sites/quora/2013/06/12/what-is-the-principle-behind-the-flat-ui-ux-design-being-adopted-by-apple-google-microsoft/#4729d6626b40>,

(Agustus, 7 2017, 00:02)

Mendiola B, Wiryawan. (2011). *User Experience (Ux) Sebagai Bagian Dari*

Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi. Skripsi pada School of Design

BINUS University. Vol.2 No.2 Oktober 2011: 1158-1166.