

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sarwono, Jonathan. 2006. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- 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. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(2), 219–237.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2013. Metodologi Penelitian Visual. Bandung: CV Dinamika Komunika.
- "Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design. *CommIT Journal: Communication and Information Technology*, 11(1), 17–24."
- Adriyanto, A. R., Santosa, I., & Syarief, A. (2020). Andreas Rio Adriyanto Memahami Prilaku Generasi Z Sebagai Dasar Pengembangan Materi Pembelajaran Daring. *Prosiding: Seni, Teknologi, Dan Masyarakat*, 2, 165-173.
- Eyal, N., 2016. *Hooked: Bagaimana Aplikasi Membentuk Kebiasaan Kita*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia

INTERNET

- Republika, (Rabu 19 Juni 2019) "Undangan Pernikahan dari Kertas ke Digital". Diakses pada 4 Februari 2020, dari <https://republika.co.id/berita/ptdfuc370/gaya-hidup/trend/19/06/19/ptcdlp284-undangan-pernikahan-dari-kertas-ke-digital>.
- Krealova, (11 Februari 2018). "Alasan Mengapa Undangan Digital Lebih Penting Dari Cetak". Diakses pada 4 Februari 2020, dari <https://krealova.com/2018/02/11/6-alasan-mengapa-undangan-digital-itu-lebih-penting-dari-cetak/>.
- Geotimes, (11 Juni 2019) "Cara Mahasiswa Menghadapi Revolusi Industri 4.0". Diakses pada 4 Februari 2020, dari <https://geotimes.co.id/opini/cara-mahasiswa-menghadapi-revolusi-industri-4-0/>.