

## DAFTAR PUSTAKA

- (n.d.). Retrieved from Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-guidelines>
- Aldo Aditya Wibawa, T. W. (2020). *Perancangan Identitas Visual Untuk Batu Kuda Sebagai Destinasi Wisata Alam*.
- Dika, B. (2019). *Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Untuk Membuat Branding Bagi Usaha Kecil Menengah*.
- Garret, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. United State of America: New Riders.
- M. Lahandi Baskoro, B. N. (2020). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan*.
- Mayhew, D. J. (1992). *Principles and Guidelines in Software User Interface Design*. Inggris: Prentice Hall PTR.
- Naufal Aristorahma, M., & Desintha, S. (n.d.). *PERANCANGAN APLIKASI MOBILE ROOMY AIR MENGENAI POLUSI UDARA PADA RUANG TINGGAL ROOMY AIR MOBILE APPLICATION DESIGN ON INDOOR AIR POLLUTION*.
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Ramadhan, B. (2020, Februari 16). *Data Internet di Indonesia dan Perilakunya Tahun 2020*. Retrieved from Teknoia: <https://teknoia.com/data-internet-di-indonesia-dan-perilakunya->
- RIdwan, M., Denny Nugraha, N. S., & Wahab, T. S. (n.d.). *PERANCANGAN VISUAL SISTEM MEDIA INFORMASI PENGENALAN BANGUNAN BERSEJARAH DI KOTA BANDUNG DESIGNING VISUAL SYSTEM INFORMATION INTRODUCING HERITAGE BUILDING IN BANDUNG*.

- Rustan, S. (2009). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Safanayong, Y. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Sleman: PT. Kanisius.
- Yuniarti, I., Maulana, S., Desintha, S., Studi, P., Komunikasi, D., Kreatif, F. I., & Telkom, U. (2015). *Perancangan Buku Panduan Mengkonsumsi Kulit Buah Jeruk Keprok Untuk Usia 9-10 Tahun Design Consuming Keprok Orange Rind Guide Book for 9-10 Years*. 2(3), 1232–1238.