

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anggraini S, Lia., & Nathalia, Kirana. (2016). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- England, E., Finney, A. (2011). *Interactive Media—What's that? Who's involved?*. United Kingdom: ATSF
- Knapp, Jake. (2018). *Sprint*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lastiansah, S. (2012). *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Rohidi, T. R. (1984). *Lintasan Peristiwa & Tokoh Seni Rupa Indonesia*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Rustan, S. (2008). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2010). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Ryan, W., & Conover, T. (2004). *Graphic Communications Today*. New York: Thomson Delmer Learning.
- Sanyoto, Sadjiman E. (2010). *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain (Edisi Kedua)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sitepu, V. (2004). *Panduan Mengenal Desain Grafis*. Bogor: Escaeva.
- Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunika.

- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparta, I Made. (2010). *Unsur Seni Rupa*. Denpasar: Institut Seni Indonesia (ISI)
- Sutopo. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS.
- Swasty, W. (2017). *Serba serbi warna: penerapan pada desain*. Remaja Rosdakarya.
- Tinarbuko, I. T. (2015). *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS.
- Wibowo, I. T. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pinta.

Jurnal

- Ahsan, M., Arianto, W., & Murdani, R. (2020). User Interface Design and User Experience Kuysedekah.Id Mobile Applications. *SMATIKA JURNAL*, 109-114.
- Darta, S., Sastrosubroto, A. N., & Kusuma, P. (2015). Perancangan Aplikasi Mobile Panduan Wisata Museum di Jakarta. *eProceedings of Art & Design*, 687-694.
- Multahada, M. R., Swasty, W., & Aditia, P. (2016). Simulation game of aviation passenger safety: A smartphone application. *2016 4th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT)*, 1-6.
- Octavia, D., & Fadilla, A. N. (2017). Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Kanker Serviks Terhadap Remaja Wanita di Kota Jakarta. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 200-215.

- Parmadi, IGNW & Kusuma, Paku. (2018). Perancangan Karya Ilustrasi Guna Pengenalan Sistem Irigasi Subak Kepada Masyarakat Muda di Pulau Bali. *Kalatanda: Jurnal Desain Grafis dan Media Kreatif*, 81-99.
- Rahmasari, E., & Yanuarsari, D. (2017). Kajian Usability dalam Konsep Dasar User Experience pada *Game* “ABC Kids-Tracing and Phonics” Sebagai Media Edukasi Universal untuk Anak. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 49-71.
- 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)*, 219–237.
- Soedewi, S., Swasty, W., Mustikawan, A., & Naufalina, F. E. (2021). Information Architecture pada Aplikasi E-Commerce: Studi Komparasi Aplikasi Shopee dan Tokopedia. *Jurnal Bahasa Rupa*, 22–34.
- Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design. *CommIT Journal: Communication and Information Technology*, 17–24.
- Yasin, M. F., Sulistianto, N. (2020). Perancangan Desain User Interface Aplikasi Mobile Sebagai Media Pencegahan Penyakit Jantung Koroner Untuk Masyarakat Usia Produktif. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.7, No.1 April 2020*, 104-116.

Internet

- Christy, Firdhy Esterina. 2021. Proyeksi Transaksi E-Commerce 2021. Diunggah melalui <https://data.tempo.co/data/1070/proyeksi-transaksi-e-commerce-2021>
- CNN Indonesia. 2021. Konsumen Belanja Online RI Melonjak 88 Persen. Diunggah melalui <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20211229141536-92-740093/konsumen-belanja-online-ri-melonjak-88-persen-pada-2021>
- Gube, J. 2010. *What is User Experience Design? Overview, Tools and Resources*. Diunggah melalui <https://www.smashingmagazine.com/2010/10/what-is-user-experience-design-overview-tools-and-resources/>
- Jones, C. S. 2015. *Anything But Neutral: Using Color to Create Emotional Images*. Diunggah melalui <http://photography.tutplus.com>
- Leandha, Mei. 2018. Uang Kuliah Habis untuk Foya-foya, Mahasiswa Ini Nekat Mencuri dan Membunuh. Diunggah melalui <https://regional.kompas.com/read/2018/11/27/16275591/uang-kuliah-habis-untuk-foya-foya-mahasiswa-ini-nekat-mencuri-dan-membunuh?page=all>
- Mandailing, Munawar. 2021. Hanya untuk foya-foya di tempat hiburan, mahasiswa nekad curi motor. Diunggah melalui <https://banten.antaranews.com/berita/196129/hanya-untuk-foya-foya-di-tempat-hiburan-mahasiswa-nekad-curi-motor#mobile-nav>
- Rasdianto, Fajar Yusuf. 2020. Meraup miliaran rupiah dari bisnis kopi kekinian. Diunggah melalui <https://www.alinea.id/bisnis/meraup-miliaran-rupiah-dari-bisnis-kopi-kekinian-b1ZGA9qVr>
- Toffin Indonesia. 2020. Toffin Indonesia Merilis Riset “2020 Brewing in Indonesia”. Diunggah melalui <https://insight.toffin.id/toffin-stories/toffin-indonesia-merilis-riset-2020-brewing-in-indonesia/>