

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Z. I. (2022, October 8). *Types of Prototyping*. Retrieved from Binus:  
<https://sis.binus.ac.id/2020/10/08/types-of-prototyping/>
- Afifah, A. N. (2021, December 28). *Perkembangan Food and Beverage di Era Sekarang*. Retrieved from Kompasiana:  
<https://www.kompasiana.com/ananda47543/61cadc7806310e2d047ce072/perkembangan-food-and-beverage-di-era-sekarang-ini>
- Faizal, M., & Adriyanto, A. R. (2018). Perancangan ulang antarmuka website sebagai media informasi perguruan tinggi universitas telkom. *Serat Rupa Journal of Design*, 2(1), 54-66.
- HERLIS, S. (2019). OPTIMALISASI PLAN MAINTENANCE SYSTEM (SISTEM PERAWATAN KAPAL) DI KN. SUAR 07 PADA DISTRIK NAVIGASI KELAS III CILACAP. *KARYA TULIS*.
- Komunikasi Praktis. (2018, September 17). *Pengertian Desain Komunikasi Visual (DKV), Prinsip, dan Unsurnya*. Retrieved from komunikasipraktis:  
<https://www.komunikasipraktis.com/2018/09/pengertian-prinsip-dan-unsur-desain.html>
- Kumaran. (2022, August 2). *Prototype adalah: Jenis dan Tahapan Rancangannya*. Retrieved from How To Tekno: <https://kumaran.com/how-to-tekho/prototype-adalah-jenis-dan-tahapan-rancangannya-1yVPbe9Qjs8/full>
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers* (Vol. 1). John Wiley & Sons.
- Perkasa, M, R, dkk (2016), Perancangan Sistem Manajemen Restorasi Dengan Aplikasi Pemasaran Restoran Berbasis Mobile Dalam Jaringan Lokal, vol. 4, no. 2, p289, Apr. 2016.
- Putri, V. K. (2022, June 8). *Prototype: Pengertian dan Tujuannya*. Retrieved from Kompas:  
<https://www.kompas.com/skola/read/2022/06/08/083000569/prototype--pengertian-dan-tujuannya>
- Rahmawati, F. F., & Zaidiah, A. (2020, July). Perancangan Desain User Interface Lost and Found. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya* (Vol. 1, No. 1, pp. 312-318).
- 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. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 219-237.
- Romeo, A. (2022, May 24). *Apa itu Prototype? Pengertian, Fungsi, dan Jenis Prototype (Lengkap)*. Retrieved from Makin Rajin: <https://makinrajin.com/blog/prototype-adalah/>
- Setiawan, E. (2021). Minat Beli Konsumen di Bakso Kota Cak Man Magelang. *Jurnal Pariwisata Vokasi*, 2(1), 34-41.
- Susandi, D., & Sukisno, S. (2018). Sistem Informasi Inventaris Berbasis Web di Akademi Kebidanan Bina Husada Serang. *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 5(2).
- Susanti, N. H., Halin, H., & Kurniawan, M. (2017). Pengaruh Bauran Pemasaran (4P) Terhadap Keputusan Pembelian Perumahan PR. *Berlian Bersaudara Propertindo (Studi Kasus Perumahan Taman Arizona 1 Taman Arizona 2 dan Taman Arizona 3 di Talang Jambi Palembang)*. *JURNAL ILMIAH EKONOMI GLOBAL MASA KINI*, 8(01), 8.
- Soeparyo, A. (2022, May 28). Membership Sebagai Model Bisnis Online. Diambil kembali dari lummoshop: <https://www.lummoshop.co.id/blog/membership-adalah/>
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Swasty, W. (2017). *Serba serbi warna: penerapan pada desain*. Remaja Rosdakarya.
- Widiastuti, S. (2022, July 15). *7 Prinsip Dasar Desain Grafis*. Retrieved from Universitas Stekom: <http://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/7-Prinsip-Dasar-Desain-Grafis/3d4967cb284dd1b34d4fa96770770f3c64cf176d>
- Widiastuti, Santi, (2022), <http://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/7-Prinsip-Dasar-Desain-Grafis/3d4967cb284dd1b34d4fa96770770f3c64cf176d>