

## DAFTAR PUSTAKA

- ABASSI Dhiya Eddine, G. A. (2020, June 1). Depot Institutionnel du Centre Universitaire Abdel Hafid Boussouf-Mila: EFL Learners' Attitudes towards Integrating Multimedia Technology to Develop Intercultural Communicative Competence. Depot Institutionnel Du Centre Universitaire Abdel Hafid Boussouf-Mila: EFL Learners' Attitudes Towards Integrating Multimedia Technology to Develop Intercultural Communicative Competence. <http://dspace.centre-univ-mila.dz/jspui/handle/123456789/1024>
- Ayunda. P. S. (2021, December 8). *Meningkatkan Minat Baca, Konten Visual Lebih Digemari Gen Z Halaman all - Kompas.com*. KOMPAS.com. Retrieved August 3, 2023, from <https://www.kompas.com/edu/read/2021/12/08/143158171/meningkatkan-minat-baca-konten-visual-lebih-digemari-gen-z>
- Basic Principles of Multimedia. (2019, December 19). School of Computer Science. <https://socs.binus.ac.id/2019/12/19/basic-principles-of-multimedia/>
- Bina Sarana Informatika. (2018). [https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/253459/File\\_14-Bab-II-Landasan-Teori.pdf](https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/253459/File_14-Bab-II-Landasan-Teori.pdf)
- Browne. C. (2023, April 17). What are User Flows in User Experience (UX) Design? Retrieved July 20, 2023, from <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-are-user-flows/#types-of-user-flow-charts>
- Danuri, M. (2019, September). PERKEMBANGAN DAN TRANSFORMASI TEKNOLOGI DIGITAL. <https://raharja.ac.id/2020/11/10/observasi/>
- Darmawan, R. (2013, November). Pengalaman, Usability, dan Antarmuka Grafis: Sebuah Penelusuran Teoritis. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 4(2), 95–102. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2013.4.2.1>
- Ekrut.com. (2022, March 28). Multimedia Adalah: Definisi Menurut Para Ahli, Manfaat, Jenis, dan 5 Komponennya. <https://www.ekrut.com/media/multimedia-adalah>
- Fadhillah, R. (2019, September 4). User Testing Pada Produk Aplikasi Android. Medium. Retrieved from <https://medium.com/@ganfadhil/user-testing-pada-produk-aplikasi-c6cdcbb13bc>

- Fauzi, Achmad. (2022). Pengaruh Desain User Interface, Harga Produk Dan Reputasi Merchant Terhadap Keputusan Pembelian Gadget Di Tokopedia (Studi Kasus Mahasiswa Stie Indonesia). Skripsi thesis, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta. <http://repository.stei.ac.id/8568/>
- Fauziyah, Nabil, & Syah. (2022, February). Analisis Sumber Literasi Keagamaan Guru PAI Terhadap Siswa dalam Mencegah Radikalisme di Kabupaten Bekasi. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, VOL: 11. Retrieved from <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2092>  
<http://www.jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/2092/1008>
- Gischa, S. (2022, April 6). Metode Observasi: Pengertian, Jenis, Keuntungan, dan Kekurangannya. Halaman all - Kompas.com. KOMPAS.com. <https://www.kompas.com/skola/read/2022/04/06/193100469/metode-observasi-pengertian-jenis-keuntungan-dan-kekurangannya?page=all>
- Gischa, S. (2022, June 23). Multimedia: Pengertian Para Ahli, Elemen, dan Jenisnya. Halaman all - Kompas.com. KOMPAS.com. <https://www.kompas.com/skola/read/2022/06/23/190000169/multimedia-pengertian-para-ahli-elemen-dan-jenisnya?page=all>
- Gómez-Aguilar, Diego-Alonso; García-Peñalvo, Francisco-José; Therón, Roberto (2014). “Analítica visual en e-learning”. *El profesional de la información*, mayo-junio, v. 23, n. 3, pp. 236-245. <http://dx.doi.org/10.3145/epi.2014.may.03>
- Hartawan, M. S. (2022, January 28). PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM. *JEIS: JURNAL ELEKTRO DAN INFORMATIKA SWADHARMA*, 2(1), 43–47. Retrieved from : <https://doi.org/10.56486/jeis.vol2no1.161>
- Harumy, H. F., & Amrul, H. M. (2018, March 29). Aplikasi Mobile Zagiyan ( Zaringan Digital Nelayan) Dalam Menunjang Produktivitas Dan Keselamatan, Dan Kesehatan Nelayan ( Studi Kasus Kelompok Nelayan Percut). *IT JOURNAL RESEARCH AND DEVELOPMENT*, 2(2), 52–61. [https://doi.org/10.25299/itjrd.2018.vol2\(2\).1249](https://doi.org/10.25299/itjrd.2018.vol2(2).1249)
- Hello Motion (2017, 27 Juni). Jenis-Jenis Logo Yang Harus Kamu Ketahui!. HelloMotion.com. <https://hellomotion.com/woroworo/jenis-jenis-logo-yang-harus-kamu-ketahui>

- Heryana, N. (n.d.). TRANSISI KEGIATAN LITERASI : dari buku fisik menuju e-book. Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Provinsi Banten. <https://dpk.bantenprov.go.id/Layanan/topic/230>
- Hidayat, D., & Desa, M. A. B. M. (2019). REPRESENTASI NILAI-NILAI PANDANGAN HIDUP ORANG SUNDA DALAM MOBILE APPS KISAH LUTUNG KASARUNG (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES). *Demandia*, 4(1). <https://doi.org/10.25124/demandia.v4i01.1973>
- Ikhsan - SEO & Digital Advertiser. (2022, November 11). Apa Itu Transformasi digital Serta Dampaknya di Indonesia? Sasana Digital - Training | Consulting | Learning | Operation. <https://sasanadigital.com/digital-transformation/>
- Imah, M.T. & Purwoko, Budi. (2018, May 9). STUDI KEPUSTAKAAN PENERAPAN KONSELING NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING (NLP) DALAM LINGKUP PENDIDIKAN | Jurnal BK UNESA. <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Imasndra.com. (2020, January 5). Ebook vs Buku Cetak, Mana yang Lebih Enak Dibaca? <https://imasndra.com/ebook-vs-buku-cetak/>
- Indonesia, D. (n.d.). *Tingkat Kegemaran Membaca Warga Indonesia Meningkat pada 2022*. Dataindonesia.id. <https://dataindonesia.id/ragam/detail/tingkat-kegemaran-membaca-warga-indonesia-meningkat-pada-2022>
- Intern, D. (2021, May 4). Apa itu Wireframe? Perbedaan Wireframe, Mockup, dan Prototype - Dicoding Blog. Dicoding Blog. Retrieved from : <https://www.dicoding.com/blog/wireframe-adalah/>
- Irawan. D. (2016) Rancang Bangun Prototipe Lift Barang Menggunakan Motor Arus Searah Dengan Perintah Smartphone Android. Fakultas Teknik, Universitas Lampung. Retrieved from : <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/23486>
- John, J., Asril, A., & Budi Waspada, A. E. (2017, November 11). *ANALISIS SEMIOTIKA LOGO RUMAH MAKAN PATINKU* | John | *PROPORSI : Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*. ANALISIS SEMIOTIKA LOGO RUMAH MAKAN PATINKU | John | PROPORSI : Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif. <https://doi.org/10.22303/proporsi.3.1.2017.33-43>

- Kementerian pendidikan dan Kebudayaan. (2016). Manual Pendukung Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah. Jakarta: Kemdikbud. Retrieved from <https://repositori.kemdikbud.go.id/358/1/Manual-Pendukung-Pelaksanaan-Gerakan-Literasi-Sekolah.pdf>
- Kiik. (2017). PEMBELAJARAN GEOGRAFI DARI MEDIA TUNGGAL MENUJU MULTIMEDIA. <https://osf.io/xeh7w/download>
- Kusrianto, Adi. (2013, June). PENGANTAR TIPOGRAFI. Elex Media Komputindo. [https://play.google.com/store/books/details?id=hn5cDwAAQBAJ&rdid=book-hn5cDwAAQBAJ&rdot=1&source=gbs\\_vpt\\_read&pcampaignid=books\\_booksearch\\_viewport](https://play.google.com/store/books/details?id=hn5cDwAAQBAJ&rdid=book-hn5cDwAAQBAJ&rdot=1&source=gbs_vpt_read&pcampaignid=books_booksearch_viewport)
- Lararenjana, Edelweis (2022, June 19). Aplikasi Adalah Program dengan Fungsi Tertentu, Ini Pengertian dan Jenisnya | merdeka.com. <https://www.merdeka.com/sumut/aplikasi-adalah-program-dengan-fungsi-tertentu-ini-pengertian-dan-jenisnya-klm.html>
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019, June 30). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.5>
- Mardiyah, A. (2019). BUDAYA LITERASI SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DI ERA INDUSTRI REVOLUSI 4.0. *Prosiding SNP2M (Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat) UNIM*, (1), 171-176. Retrieved from <http://snp2m.unim.ac.id/index.php/snp2m/article/view/334>
- Mariko, S., & Andri, A. (2018). Perancangan Software Aplikasi Berbasis Android untuk Menghitung Variabel Fisika Listrik dan Magnet. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 3(1), 17-25. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JUPITER/article/viewFile/2405/1609>
- Mengenal System Usability Scale. (2022, February 7). School of Information Systems. <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/>
- Muntazori, A. F., & Listya, A. (2021, February 28). *Branding UMKM Produk Kopi Bang Sahal melalui Desain Logo | SENADA : Semangat Nasional Dalam Mengabdi*. *Branding UMKM Produk Kopi Bang Sahal Melalui Desain Logo | SENADA : Semangat Nasional Dalam Mengabdi*. <https://doi.org/10.56881/senada.v1i3.66>

Novianto, Septia Rani, A. R., Novianto, A. R., & Rani, S. (2022, September 7). *Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design* / *Jurnal Sains, Nalar, dan Aplikasi Teknologi Informasi*. Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System Dengan Pendekatan User Centered Design | Jurnal Sains, Nalar, Dan Aplikasi Teknologi Informasi. <https://journal.uii.ac.id/journalsnati/article/view/23625>

Oktavia, E., & Mastanora, R. (2020, March 5). Manfaat Mengikuti Pengajian Rutin dalam Meningkatkan Kesadaran Beragama Masyarakat | Oktavia | Istinarah: Riset Keagamaan, Sosial dan Budaya. Manfaat Mengikuti Pengajian Rutin Dalam Meningkatkan Kesadaran Beragama Masyarakat | Oktavia | Istinarah: Riset Keagamaan, Sosial Dan Budaya. <https://doi.org/10.31958/istinarah.v1i2.1816>

PERANCANGAN APLIKASI MEDITASI UNTUK MENGATASI STRES DAN BURNOUT  
DESIGN OF MEDITATION MOBILE APP TO OVERCOME STRESS AND  
BURNOUT. (n.d.). <https://123dok.com/document/zk6j9w4y-perancangan-aplikasi-meditasi-mengatasi-burnout-meditation-overcome-burnout.html>

Permatasari, A. D., Ifitah, K. N., Sugiarti, Y., & Anwas, E. O. M. (2022, December 24). PENINGKATAN LITERASI INDONESIA MELALUI BUKU ELEKTRONIK. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(2), 261. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n2.p261--282>

Prakasa, Muhammad Tegar (2021). Pemantauan Status Gizi Balita dengan metode Simple Additive Weighting (SAW) dan Naive Bayesian Classification pada Posyandu <http://repository.unsada.ac.id/2574/3/BAB%20II.pdf>

Pranata, Naufalina, & Supriadi. (2020, August). Perancangan Aplikasi Meditasi Untuk Mengatasi Stres Dan Burnout. E-Proceedings of Art & Design. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12453>

Purnomo. (2017, December 21). Analisis Rute Distribusi Dengan Metode Capacity Vehicle Routing Problem (Cvrp) Pada Produk Coca Cola Di Pusat Distribusi Bandung: Analisis Rute Distribusi Dengan Metode Capacity Vehicle Routing Problem (Cvrp) Pada Produk Coca Cola Di Pusat Distribusi Bandung. Politeknik Pos Indonesia, Vol. 12 No. 2 (2017) : Jurnal Competitive. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1871392>

- Rahmalia, N. (2021, May 28). Digital Transformation: Definisi dan Pentingnya untuk dunia Bisnis. Glints Blog. <https://glints.com/id/lowongan/digital-transformation/>
- Ramadhani. Fitri (2021). Pemanfaatan USULIB Mobile. Universitas Sumatera Utara. [https://www.researchgate.net/publication/366781572\\_PEMANFAATAN\\_USULIB\\_MOBILE](https://www.researchgate.net/publication/366781572_PEMANFAATAN_USULIB_MOBILE)
- Ridwan Nullah Akbar. (2017). Perancangan Dan Analisa User Interface Website Abelima Menggunakan Computer System Usability Questionnaire (Csuq). Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. <http://repository.uin-suska.ac.id/18516/#>
- Rizaty, Monavia Ayu. (February 2023.). Tingkat Kegemaran Membaca Warga Indonesia Meningkat pada 2022. Dataindonesia.id. <https://dataindonesia.id/ragam/detail/tingkat-kegemaran-membaca-warga-indonesia-meningkat-pada-2022>
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). THE DESIGN THINKING METHOD APPLICATION ON THE KIRIHUCI MSME WEBSITE DESIGN. Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual, 10(2), 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Sofyan, A. A., Gustomi, L. F., Fitrianto, S. (2016). Perancangan Sistem Informasi Perencanaan Dan Pengendalian Bahan Baku Pada PT Hema Medhajaya. Jurnal Sisfotek Global, 6(1). <https://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/120>
- Suitmedia. (2021, July 31). Mengintip Proses Pembuatan Mobile Apps. <https://suitmedia.com/ideas/mengintip-proses-pembuatan-mobile-apps>
- Teras Academy (2022, January 22). Pendekatan Pembelajaran Design Thinking. Pendekatan Pembelajaran Design Thinking - Teras Academy. <http://www.terasacademy.com/2022/01/pendekatan-pembelajaran-design-thinking>
- Tjandra . (2011, April). EVALUASI USABILITY DALAM DESAIN INTERFACE . DINAMIKA TEKNOLOGI , Vol.4(No.2), 89–93. Retrieved from : [http://dinatek.stts.edu/preview/repro\\_04\\_2011\\_4\\_2/suhatati.html](http://dinatek.stts.edu/preview/repro_04_2011_4_2/suhatati.html)
- Top HP Multimedia Devices | HP® Tech Takes. (2019, September 7). Top HP Multimedia Devices | HP® Tech Takes. <https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/top-hp-multimedia-devices>

- Tresni Timor Safitri, Wenda (2020) Analisis Penerapan Business Model Canvas (Bmc) Pada Perusahaan Duo Jago Malang. Undergraduate Thesis, Stie Malangkececwara. <https://repository.stie-mce.ac.id/1389/>
- Tribox (2019, October 20). 7 Unsur Design Grafis | Jasa Pembuatan Web, Desain Grafis, dan Media Sosial Makassar. Jasa Pembuatan Web, Desain Grafis, Dan Media Sosial Makassar. <https://tribox.co.id/7-unsur-desain-grafis/>
- TUASIKAL, A. R. (2023, March 1). Analisis Hambatan Dan Solusi Migrasi Sistem Informasi Akuntansi Pada Pt. Ind. Analisis Hambatan Dan Solusi Migrasi Sistem Informasi Akuntansi Pada Pt. Ind. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/43409>
- Utama, Budi Satria. (2020). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes. Other thesis, Universitas Komputer Indonesia. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2753/>
- What is Visual Analytics? – LAVA @ UBC. (n.d.). <https://blogs.ubc.ca/lava/what-is-visual-analytics/>