

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Tuty. 2017. *Proses dan Manfaat Teh*. Padang. CV. Rumahkayu Putaka Utama
- Clark, Ruth C., dan Richard E. Mayer. 2011. *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. 3rd Edition. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Cuello, J., & Vittone, J. (2013). *Designing mobile apps*. José Vittone.
- F. Mafar, “Pemanfaatan Instagram oleh Perpustakaan PTKIN di Jawa Timur”, *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, vol.15, no.2, pp.167-180, 2020.
- Garrett, Jesse James. 2011. *The Elements of User Experience*. California: New Rider
- Guo, F. Y., & Principal, U. X. (2012). Not just usability—The four elements of user experience. *UX Strategized*.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Hidayat, D., & Desa, M. A. B. M. (2019). Narrative Structure of Mobile Apps Interactive Story Kisah Lutung Kasarung: Morphological Analysis of Vladimir Propp. In *6th Bandung Creative Movement 2019* (pp. 342-346). Telkom University.
- Irawan, B. I. (2022). *Perancangan User Interface Dan User Experience Situs Web Creativepub Dengan Metode User Centered Design (Ucd)*.
- Latiansah, S. (2012). *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Lawe, I. G. A. R., & Hidayat, D. (2020). Implementasi Prinsip Multimedia Learning pada E-Book Interaktif “Popout! The Tale Of Peter Rabbit”. *DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa Dan Media*, 1(3), 210-217.
- Myteapal. 2020. “Spreading Passion for Tea, from a College Club to a Mobile App”, <https://myteapal.com/stories/spreading-passion-for-tea-from-club-to-app/>, diakses pada 09 Januari 2023 pukul 14.30

Nugraheny, D. (2016). Analisis User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta. In Conference SENATIK STT Adisutjipto Yogyakarta (Vol. 2, pp. 183-187).

Osterwalder, Alexander. Pigneur, Yves. 2010. Business Model Generation. Hal. X

Petrillo, S. (2021). What Makes TikTok so Addictive?: An Analysis of the Mechanisms Underlying the World's Latest Social Media Craze. *Brown Undergraduate Journal of Public Health*.

Pressman dan Bruce (2014:9), Aplikasi mobile. (n.d.). Retrieved from <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2HTML/2013100969SIBab2001/page24.html>

Prihantini, C., & Nugroho, G. K. (2013). Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Komputer Multimedia. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 5(1), 1–5. <https://doi.org/10.9744/jmk.16.1.83> (10-06-2018)

Putra, R. W. (2021). Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan. Penerbit Andi.

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.

Reynaldi, A. (2019). Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).

Sesnova, M., Nugraha, N. D., & Apsari, D. (2021). Perancangan User Interface Mobile Mengenai Pengetahuan Gizi Dan Makanan Sehat Bagi Mahasiswa. *eProceedings of Art & Design*, 8(6).

Shaw, A. (2015). Design for motion: fundamentals and techniques of motion design. Routledge.

Soewardikoen, Didit W. (2021). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Edisi Revisi. Yogyakarta: PT Kanisius.

Somantri, Ratna. 2022. Tea Blending. Jakarta Selatan: aPOPmedia

Sridevi, S. (2014). User interface design. International Journal of Computer Science and Information Technology Research, 2(2), 415-426.

Umam, N. C. (2016). Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Wahyuningsih, S., & Sos, S. (2015). Komunikasi visual. Madura. UTM Press

Wardana, M., Fauzi, R., & Munansyah, A. (2023). PENERAPAN QUICK RESPONSE CODE (QR CODE) PADA APLIKASI BERBASIS MOBILE BERNAMA NAVIKU SEBAGAI ALAT BANTU NAVIGASI TUNANETRA MENGGUNAKAN METODE KANBAN. Respositori Telkom University, 23.04.7384-1

Yanki, Sefty, & Harfad. (2018). Implementasi Algoritma Shuffel Fisher Yates Pada Media Interaktif Pengenalan Nama-Nama Negara Di  
<http://www.justipolnes.org/index.php/justi/article/view/50>, 10(JUST TI), 50–57. (15-06-2018)

Zakky. 2020. “Pengertian Observasi Menurut Para Ahli dan Secara Umum”.  
<https://www.zonareferensi.com/pengertian-observasi/>, diakses pada 09 Januari 2023 pukul 15.03