

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, S. W. (2017). *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*. Jurnal KOPASTA, 4(1), 29.
- Anindita, M., Riyanti, M. T. (2016). *Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual*. Dimensi DKV, 1(1).
- Asrori, M. A. (2020). *Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Beli Item Virtual Pada Game Online Mobile Legend*.
- Cahyadi, A. T. (2020). *Ikon, Simbol, dan Indeks*.
- Federal Ministry of Education and Research. (2018). *Personas: How to Create Personas with Secondary Data*.
- Haekal, A., Widjajanta, B. (2016). *Pengaruh Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Membeli Secara Online Pada Pengunjung Website Classifields Di Indonesia*. Journal of Business Management and Entrepreneurship Education, 1(1), 187-189.
- Hannah, J. (2023, 10 Mei). *An Introduction to Color Theory and Color Palettes*. Diakses pada 18 Maret 2024, dari <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/introduction-to-color-theory-and-color-palettes/>.
- Maryati, I. (2023). *Evaluasi Tingkat Kebergunaan Prototipe Repository Perpustakaan dengan Guerilla Usability Testing*. Journal of Information System, Graphics, Hospitality, and Technology, 5(2).
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., Sevtiana, A. (2020). *Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma*.
- Mukund, A. (2023, 31 Desember). *Bento Design Style*. Diakses pada 26 Juli 2024, dari <https://adrimukund.medium.com/bento-design-style-15e6f25d378e>.
- Nilasari, S. (2014). *Jago Membuat Website Gratis dan Cepat Secara Otodidak*. Dunia Komputer.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. ANDI.
- Rafiah, K. K. (2019). *Analisis Pengaruh Kepuasan Pelanggan dan Kepercayaan Pelanggan terhadap Loyalitas Pelanggan dalam Berbelanja melalui E-commerce di Indonesia*. Al Tijarah, 5(1), 48-49.
- Rahadi, D. R. (2011). *Pengaruh Karakteristik Website Terhadap Kepuasan Pelanggan*. Jurnal Teknologi Informasi Politeknik Telkom, 1(1), 20-23.
- 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.
- Rustan, S. (2011). *Huruf Font Tipografi*. Pustaka Utama. Jakarta.
- Santosa, S. S. J. (2020). *Analisis UI/UX Maximom Berbasis User Persona dengan Menggunakan Pendekatan Google Design Sprint*.
- Setiadi, A. R., Setiaji, H. (2017). *Perancangan UI/UX Menggunakan Pendekatan HCD (Human-Centered-Design) Pada Website Thriftdoor*. Automata, 1(2).
- Sharp, H. Preece, J. Rogers, Y. (2019). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. John Wiley & Sons.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Strizver, I. (2013). *Type Rules: The Designer's Guide to Professional Typography*. Wiley.
- Sugiyama, K. & Andree. (2011). *The Dentsu Way: Secret of Cross Switch Marketing From the World's Most Innovatice Advertising Agency*. McGraw Hill Professional.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Swasty, W., Adriyanto, A., R. (2017). *Does Color Matter on Web User Interface Design?*. CommIT (Communication & Information Technology), 11(1), 17-24.
- Sumarwan, U., & Tjiptonon, F. (2019). *Strategi Pemasaran Dalam Perspektif Perilaku Konsumen*. Pt Penerbit Ipb Press.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS.
- Tjin, E. (2011). *Lighting Itu Mudah!*. Bukune.
- We Are Social. (2022, 26 Januari). *Digital 2022*. Diakses pada 14 Maret 2024, dari <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>.
- Wheeler, Alina. 2009. *Designing brand Identity*. Canada, New Jersey: Acid Free Paper
- Akhmedov, Nurkhon. *Bento UI in UX Design: What's the Buzz All About?*. Diakses pada 16 Juli 2024. <https://bootcamp.uxdesign.cc/bento-ui-in-ux-design-whats-the-buzz-all-about-f1a102b29662>.
- Ambarwati, Utari. *Mengenal Calon Pengguna Lebih Dekat #1 – User Persona*. Diakses pada 29 April 2024. <https://medium.com/belajar-desain/mengenal-calon-pengguna-lebih-dekat-1-user-persona-699414e20270>.
- Anas, Erianto. *Pengertian Warna Primer, Sekunder, Tersier, Netral & Contohnya*. Diakses pada 29 April 2024. <https://www.blogernas.com/2016/07/warna-primer-sekunder-tersier-netral.html>.

Archimetric. *What is Wireframe*. Diakses pada 1 Mei 2024.
<https://www.archimetric.com/what-is-wireframe/>.

Bangjeff. Diakses pada 4 Juni 2024. <https://www.bangjeff.com/id>.

Dunia Games. Diakses pada 4 Juni 2024. <https://duniagames.co.id/>.

FlowMapp. *Sitemap*. Diakses pada 1 Mei 2024.
<https://www.flowmapp.com/features/sitemap>.

FlowMapp. *Userflow*. Diakses pada 1 Mei 2024.
<https://www.flowmapp.com/features/userflow>.

Freepik. *Homepage Computer Screen*. Diakses pada 12 Mei 2024.
https://www.freepik.com/free-photo/homepage-seen-computer-screen_26538658.htm#query=website%20design%20mockup&position=38&from_view=keyword&track=ais_hybrid&uuid=4c0d72aa-5370-4ddf-84d9-d188e8ff445b.

Haque, Nazmul. *Line Icon Pack*. Diakses pada 16 Juli 2024.
<https://www.figma.com/community/file/1183438021608774713>.

Irfansyah, Anggie. *5 Tahap Design Thinking yang Perlu Kamu Pahami*. Diakses pada 1 Mei 2024. <https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking/>.

Nadiyah, Tsamarah., Mansoor, Alvanov. *Komunikasi AISAS Dalam Ekosistem Bisnis Wedding Organizer*. Diakses pada 8 Juli 2024.
https://www.researchgate.net/figure/Gambar-3-Contoh-Impelementasi-AISAS-pada-Poster-Digital-di-Instagram-Story-Sumber_fig1_371180515.

Nednedr. *Bear Cartoon Mascot*. Diakses pada 25 Juli 2024.
https://www.freepik.com/premium-vector/bear-cartoon-mascot-vector-funny-happiness-lovers-love-cute_33015402.html.

Pal, Prince. *Guerilla Usability Testing*. Diakses pada 10 Agustus 2024.
<https://think360studio.com/blog/guerrilla-usability-testing>.

Qualtrics Blog. *A Beginner's Guide To Interaction Design*. Diakses pada 29 April 2024.
<https://www.qualtrics.com/experience-management/customer/interaction-design/>.

Saha, Tisha. *Home Decor Website Design*. Diakses pada 16 Juli 2024.
<https://www.behance.net/gallery/190975979/Home-Decor-Website-Design>.

Salma. *11 Jenis Font Untuk Pilihan Desain & Buku*. Diakses pada 29 April 2024.
<https://penerbitdeepublish.com/jenis-font/>.

Shaar, Sarah. *High Fidelity Prototypes: A Complete Breakdown*. Diakses pada 12 Mei 2024.
<https://www.justinmind.com/prototyping/low-fidelity-vs-high-fidelity-prototypes>.

Singh, Bhupinder. *Unpacking UI Secrets – Bento Boxes in the Digital Age: Design*

- Inspiration from Traditional Japan*. Diakses pada 16 Juli 2024. <https://pulseplaydigital.com/media/blog/unpacking-ui-secrets>.
- Smith, Robert. *Validating Product Design Ideas With Low-Fidelity Wireframes*. 12 Mei 2024. https://medium.com/@robertsmith_co/validating-your-product-design-ideas-with-low-fidelity-wireframes-fba03b84af23.
- Syarif, Adhitya., Putra, Dilmai. 2023. *Pembuatan Desain Maskot Sebagai Representasi Visual Return Space & Coffee*.
- Tokowendigg. Diakses pada 4 Juni 2024. <https://www.tokowendigg.com/>.
- Valencia, Alex. *Top 7 SEO Benefits Of Responsive Web Design*. Diakses pada 10 Agustus 2024. <https://www.searchenginejournal.com/seo-responsive-web-design-benefits/211264/>.
- Yaprativa. *Human Resource Icon Pack*. Diakses pada 25 Juli 2024. <https://www.shutterstock.com/id/image-vector/human-resource-icon-pack-your-website-2359363613>.
- Yusuf, Muhammad. *Unsur – Unsur Desain Komunikasi Visual*. Diakses pada 29 April 2024. <https://www.sangdes.com/2015/02/unsur-unsur-desain-komunikasi-visual.html>.