

DAFTAR PUSTAKA

- Adelphia.A. (2015). *Pintar Mengoperasikan Iphone*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Adhandayani, S.Psi., M.Si., A. (2020). Metode Observasi dala Penelitian Kualitatif. In *Metode Observasi dala Penelitian Kualitatif* (pp. 2-14).
- Al Amin, M., & Juniati, D. (2017). KLASIFIKASI KELOMPOK UMUR MANUSIA BERDASARKAN ANALISIS DIMENSI FRAKTAL BOX COUNTING DARI CITRA WAJAH DENGAN DETEKSI TEPI CANNY. 2(6), 34.
- Arifrahara, G. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN TIPOGRAFI SPASIAL SANS SERIF DALAM RUANG PUBLIK TAMAN TEMATIK KOTA BANDUNG. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(1), 92-104.
- Armareta, D., & Pahlevi, R. W. (2024, Mei 3). STRATEGI PENGEMBANGAN USAHA DELICIA DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN. *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Bisnis, dan Akuntansi*, 254.
- Baity, N. (2017). Hangout Pada Masyarakat Urban. *Studi gaya Hidup dan Ersatz Pada Konsumen Starbucks Coffee Shop di Kota Surabaya*, 10.
- binti Khalid, A. S., & Putri, I. D. (2020). Analisis Konsep Integrasi Ilmu Dalam Islam. *Jurnal Dakwah dan Kemasyarakatan*, 35-50.
- Carina, R. (2019). PENGGUNAAN HURUF DEKORATIF DALAM TIPOGRAFI KINETIS. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 4(1), 17-32.
- Damayanti, D. (2014). SIHAPES (SISTEM INFORMATIKA HASIL PENILAIAN SISWA) BAGI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI SMP NEGERI 7 SEMARANG. *Edu Komputika Journal*, 52-62.
- Daniswara, D. P., & Aryanto, S.Sn., M.Si, H. (2016). PERANCANGAN TYPEFACE BERTEMAKAN SIMBOL IKAN SURA DAN BUAYA KOTA SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 4(2), 351-359.
- Dewi, N. P., Udayana, A. B., & Swendra, C. R. (2022). Perancangan Font dan Desain Preview Font Two Hand di Alit Desain Studio. 1-12.
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata. (n.d.). From <https://disbudpar.bandung.go.id/>
- Effendi, Z., & Marinto. (2014). APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA PENGENALAN MONUMEN YOGYA KEMBALI YOGYAKARTA. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 2(1), 1039-1050.
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan User Interface dan User Eperience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 3(4), 90-102.
- Fitryona, N. (2016). KAJIAN IKONOGRAFI DAN IKONOLOGI LUKISAN A. ARIFIN MALIN DEMAN II. *INVENSI*, 1(1), 13-25.
- G. A. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN TIPOGRAFI SPASIAL SANS SERIF DALAM RUANG PUBLIK RAMAN TEMATIK KOTA BANDUNG. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(1), 92-104.
- Hafiz, A. (2018). ANALISIS SWOT LAYANAN MOBILE BANKING PADA BANK SYARIAH MANDIRI KANTOR CABANG PONDOK INDAH. 2-67.
- Ilhamsyah. (2020). *PENGANTAR STRATEGI KREATIF ADVERTISING ERA DIGITAL*. Yogyakarta: PENERBIT ANDI.
- Juandri, & Anwar, N. (2023). Pengenalan Warna Terhadap Objek Dengan Model Analisis Elemen Data Warna Gambar Berbasis Deep Neural Networl. *Junal Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 23-31.
- Matondang, A. O., & Hapsari, R. (2023). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN KEPUASAN PELANGGAN, DAN USER INTERFACE TERHADAP LOYALITAS PELANGGAN SELAMA MASA PANDEMI COVID - 19.

- JURNAL MANAJEMEN PEMASARAN DAN PERLAKU KONSUMEN*, 2(2), 368-375.
- Muhamad Hasan, Kahfi, A. H., & Alam Syah, D. P. (2019). Analisis Pengaruh Mobile Application Dalam Menunjang Keberhasilan Wirausaha di Kota Bekasi. *Jurnal Informatika*, 6(1), 47.
- Salendra. (2014). COFFEE SHOP AS A MEDIA FOR SELF-ACTUALIZATION TODAY'S YOUTH. *coffee shop*, VI(2), 50.
- Setiawan, K., Laksmi P, K. W., Ariwangsa, I. O., & Lasmi, N. W. (2022, Oktober 4). PENERAPAN STRATEGI PEMASARAN STP PADA PT. GUESTPRO. *BERNAS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 779.
- Sibuea, A. R., & Sukma, E. (2021). Analisis Langkah - Langkah Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Para Ahli. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1).
- Sillahudin, R. (n.d.). Sistem Operasi Mobile. 1-16.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihiuci. *desain komunikasi visual unikom*, 10(2), 79-96.
- Soewardikoen, M.Sn, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian : Desain Komunikasi Visual*. Kanisius.
- Taroreh, G. R., & Resmadi, I. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE TENTANG PARENTING DAN MENGENAL KARAKTER ANAK UNTUK ORANG TUA DI INDONESIA. *e-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 2790-2799.
- Trisnio, K. (2016, Juli 29). *USER EXPERIENCE DESIGN PROCESS*. From sis.binus.ac.id: <https://sis.binus.ac.id/2016/07/29/user-experience-design-process/>
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Jurnal Nuansa Informatika*, 16(1), 33-40.
- Utari, F. C. (2024). PENERAPAN TEORI KOMUNIKASI DALAM KEHIDUPAN BERORGANISASI DI UNIVERSITAS SRIWIJAYA. 22-32.
- Wahyuningsih, S.Sos.,M.Si, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM PRESS.
- Widya Astuti, E. R. (2021). Analisis Penerapan Prinsip Layout pada Visual Konten Instagram Penerimaan Mahasiswa Baru Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan Tahun 2021. *DIMENSI*, 2(2), 1-10.