

DAFTAR PUSTAKA

- Almanda, R. &. (2020). Rancangan Aplikasi Pelacakan Emisi Karbon. *https://repository.telkomuniversity.ac.id*, 7(2), 912-920.
- Amir Fatah Sofyan, T. H. (2020). *Kompuer Grafis : Image Editing, Graphic dan Page Layput*. Yogyakarta: ANDI.
- Andhiza, T. F. (2022). Perancangan user experience pada aplikasi pencarian car wash menggunakan metode UCD. *Smatika Jurnal: STIKI Informatika Jurnal 12(01)*, 135-145.
- Anggraini, L. S. (2018). *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa.
- AR Razi, M. &. (2018). Penerapan metode Design Thinkig pada model perancangan UI/UX Aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen desai dan periklanan Vol 03 No 02*.
- Benyon. (2013). *Designing Interactive Systems : A Comprehensive Guide to HCI and Interaction Design*. Trans-Atlantic: Publications Inc.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar dan Pengembangannya*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Brown, T. B. (2009). *Change by Design*. New York: Harper Collins.
- Darmawan, D. S. (2016). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan Ketrampilan Menulis English simple Sentences Pada Mata Kuliah Basic Writing di STKIP Garut. *pEDAGOGIA : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 110-123.
- Dewi, S. K. (2018). Identifikasi Penerapan Design Thinking dalam Pembelajaran Perancangan. *Seminar Nasional Seni dan Desain: "Konvergensi Keilmuan Seni Rupa dan Desain Era 4.0"*, <https://media.neliti.com/media/publications/266504-identifikasi-penerapan-design-thinking-d-e8189f93.pdf>.
- Efraim, M. S. (2021). Perancangan Antar Muka Pada Aplikasi Kesehatan Practalk. *Jurnal Inovasi Informatika*, 6(1), 1-10, <https://repository.telkomuniversity.ac.id>.
- Fadhallah, R. (2021). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.
- Fatah, D. A. (2020). Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan Usability. *Journal of Science and Technology*, 130-143.
- Frendiana, V. &. (2020). Desain UI dan UX pada Aplikasi Android. *Jurnal Ilmu komputer dan desain komunikasi visual*, 85-93.
- Garrett, J. J. (2011). *The Element of User Experience : User=Centered Design for web and Beyond (2nd edition)*. New Riders: Barkeley.

- Hartatik, I. P. (2014). *Buku Praktis Mengembangkan SDM*. Yogyakarta: Laksana.
- Hasanah, H. (2017). *Teknik Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)*. Yogyakarta: At-Taqaddum.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi)Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial. *At-Taqaddum*, 55.
- Hidayat, D. &. (2019). Representasi Nilai-Nilai Pandangan Hidup Orang Sunda dalm Mobie Apps Kisah Lutung Kasarung (Analisis Semiloka Roland Barths). *Demandia, Jurnal Desain Kumukasi Visual, Manajemen desain dan periklanan*, 81-97.
- Hofstetter. (2001). *Pengertian Multimedia* <https://www.kompas.com/skola/read/2022/06/23/190000169/multimedia-pengertian-para-ahli-elemen-dan-jenisnya?page=all>,. Jakarta: Kompas.com.
- Iwan, B. (2011). *Multimedia Digital Dasar dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- J. Matthews and C. Wrigley. (2017). *Design and Design Thinking in Business and Management Higher Education*. : J Learn.
- Komariah, S. H., Mulyana, A., Dewi, R. K., & Yunizar. (2023). USER INTERFACE MEASUREMENT ANALYSIS OF TRAVEL E-COMMERCE BASED ON USABILITY AND USER EXPERIENCE. *Jurnal Demandia, Desain Komunikasi Visual*, Vol 8 No 2.
- Lastiansah, S. (2012). *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Lennartz, S. a. (2009). *The Smashing Book. Smasing Media*. Germany: Freibug.
- Linda, R. d. (2001). *Penegertian Multi media menurut para ahli* <https://student-activity.binus.ac.id/himsisfo/2016/10/pengertian-multimedia-menurut-para-ahli/>. Greader Jakarta: Binus University.
- Mahendra, M. R. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Rentcar Now Pada Rental Mobil Sahabat Purwakarta Berbasis Mobile dengan Metode Prototype. *Studi P., Sekolah Tinggi Informatika., Wastukencana*, 4(1), 23-31.
- Marhuni, A. d. (2019). Penggunaan multimedia online dalam pembelajaran. *Jurnal Idaarah, Makasar*, Voll. III, No. 2.
- Marjuni, A. d. (2019). Penggunaan Multimedia online dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah, Makasar*, Vol 3 No 2.

- Nazruddin Safaat, H. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobil Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Nazruddin, H. S. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Neuman, W. (2000). *Social Research Methods*. Qualitative and Quantitative: Allyn and Bacon.
- Pamungkas, A. B. (2020). Perancangan Media Informasi Berbasis Teknologi Mobile Tentang Tempat Penampungan Hewan Terlantar di Bandung. *Telkom University*, 7(3), 6100-6112.
- Pontis. (2015). Design Thinking Revised from Mapping Complex Information. *Theory and Praticce*, <https://sheilapontis.wordpress.com/2015/06/04design-thingking-revised>.
- Pranata, N. d. (2020). Perancangan UI/UX Prototype Mobile Apps untuk Penataan Buku Digital. *Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual*, <https://jitl.web.id/index.php/artdesign/issue/view/227>.
- Pressman, R. S. (2014). *Software Engineering : A Practitioners Approach*. 8th Edition: McGraw Hill.
- Pressman, R. S. (2014). *Software Engineering : A Practitioners Approach*. McGraw Hill: 8th Edition.
- Rianingtyas, A. K. (2019). Perancangan user Interface aplikasi mobile sebagai media promosi digital UMKM tour dan Travel. *Jurnal Sains dan seni ITS*, 7(2), 118-123.
- Rollins, M. a. (2011). *The Bussiness of Android Apps*. Development: Apress.
- Rosch. (1996). *Pengertian Multimedia menurut para Ahli* <https://student-activity.binus.ac.id/himsisfo/2016/10/pengertian-multimedia-menurut-para-ahli/>. Greater Jakarta: BInur University.
- Safira, A. P. (2023). Perancangan Desain Aplikasi E-Commerce Thrift Shop Untuk Membantu Mengurangi Limbag Pakaian. *10(2)*, 1-19.
- Satziger, J. (2016). *System Analysis and Design*. New York: Cengagelearning.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metologi Penelitian Desain Komunikasi Visual - Edisi Revisi*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sofyan, A. F. (2020). *Digital Multimedia ; Animasi, Sound Editing & Vidio Editing, Contoh Kasus Adobe After Effects, Adobe Soundbooth, dan Adobe Premiere Pro*. Yogyakarta: ANDI.

- Solichuddin. (2021). Perancangan User Interface dan user experience dengan metode User Centered Design pada situs web Kalografi. *universitas Islam Indonesia*, 50-62.
- Solichuddin. (2021). Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada situs WEB. *Kalografi*, Universitas Islam Indonesia.
- Steinmetz, R. a. (1995). *Multimedia Computing : Communication and Application*. New Jersey: Prentice Hall.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi visual, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Swasty. (2017). *Serba Serbi Warna : Penerapan Pada Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Center for Academic Publishing Service.
- Turban. (2002). *Pengertian Multimedia menurut para Ahli* <https://student-activity.binus.ac.id/himsisfo/2016/10/pengertian-multimedia-menurut-para-ahli/>. Greader jakarta: Binus University.
- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: UTMPress.
- Wahyuningsih, S., & Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Universitas Yogyakarta: UTMPress.
- Yunus. (2018). Perancangan desain user interface dan user experience pada aplikasi SIAKAD dengan menggunakan metode user centered design. *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*, Repositori Universitas Dinamika.