

DAFTAR PUSTAKA

- Adityasari, N. (2015). Endorsement Sebagai Trend Media Pemasaran Dalam Perspektif Islam. Universitas Airlangga Surabaya.
- Adityawarman, A. (2018). Usability testing dalam interaksi manusia dan komputer. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 6(2), 45-52.
- Agirachman, F. A., & Ekomadyo, A. S. (2017). Analisis Teori Jaringan Aktor Pada Co-Working Space Dan Komunitas Startup Di Bandung. *Jurnal Koridor*, 8(2), 206-212.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Layout*. AVA Publishing.
- Anvari, F., Richards, D., Hitchens, M., & Babar, M. A. (2015). Effectiveness of persona on software requirements: A systematic literature review. In *Proceedings of the 19th International Conference on Evaluation and Assessment in Software Engineering* (pp. 1-10). ACM.
- Ary, M., Adhirajasa, U., & Sanjaya, R. (2014). Merancang & membuat website. no. December, 2018.
- Beaird, J., & George, J. (2014). *The principles of beautiful web design* (3rd ed.). SitePoint.
- Brown, D., & Hayes, N. (2008). *Influencer Marketing: Who Really Influences Your Customers?* Butterworth-Heinemann.
- Dioconde, P. (2019). Memahami dan menganalisis pengalaman pengguna dapat menciptakan wawasan yang berguna tentang bagaimana produk akan diterima penggunanya. In Kusuma, W. A., Rokhmawati, R. I., & Ananta, M. T. (Eds.), *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi* (pp. 45-50). Universitas Brawijaya.
- Djafarova, E., & Bowes, T. (2021). 'Instagram made Me buy it': Generation Z impulse purchases in fashion industry. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 59, 102345.
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52-60.
- Ferreira, B., Silva, W., Oliveira, E., & Conte, T. (2018). Designing personas with empathy map. In *Proceedings of the 27th International Conference on Software Engineering and Knowledge Engineering* (pp. 501-506). KSI Research Inc.

- Garrett, J. J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond* (2nd ed.). New Riders.
- Gregorius, A. (2000). *Desain Web*. Elex Media Komputindo.
- Hardilawati, W. L., Binangkit, I. D., & Perdana, R. (2019). Endorsement: media pemasaran masa kini. *JIM UPB (Jurnal Ilmiah Manajemen Universitas Putera Batam)*, 7(1), 88-98.
- Heonsik, J. (2017). *User Interface Design*. Seoul: Hanbit Media.
- Hendratman, H. (2017). *Computer Graphic Design*. Informatika.
- Kartika, D. J., Tolle, H., & Dewi, R. K. (2021). Perancangan User Experience menggunakan pendekatan Human-Centered Design untuk Aplikasi Adopsi Hewan. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(10), 4241–4250.
- Kay, S., Mulcahy, R., & Parkinson, J. (2020). When less is more: The impact of macro and micro social media influencers' disclosure. *Journal of Marketing Management*, 36(3-4), 248-278.
- Kelly, T., & Brown, J. (2018). Design thinking. In Shania, L., Rahman, A., & Lukito, E. N. (Eds.), *Innovations in Design Thinking* (pp. 15-30). Springer.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Andi Offset.
- Labrecque, L. I., & Milne, G. R. (2012). Exciting red and competent blue: The importance of color in marketing. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 40(5), 711-727.
- Landa, R. (2014). *Graphic Design Solutions*. Cengage Learning.
- Landry, J. (2020). *Business Model Innovation: How to Build a Resilient Business in a Changing World*. Wiley.
- Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2012). *Infographics: The power of visual storytelling*. John Wiley & Sons.
- Lauer, D., & Pentak, S. (2007). *Design Basics* (7th ed.). Cengage Learning.
- Male, A. (2017). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. Bloomsbury Visual Arts.
- Maria, J. S. (2014). *On Web Typography*. A Book Apart.
- Mediakix. (2019). *Influencer Marketing in 2019: Top Influencers, Brands & Trends*. <https://mediakix.com/influencer-marketing-resources/influencer-marketing-industry-statistics/>

- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
- Pelet, J. É., & Papadopoulou, P. (2012). The effect of colors of e-commerce websites on consumer mood, memorization and buying intention. *European Journal of Information Systems*, 21(4), 438-467.
- Ramadhan, A., Naswandi, C. N., & Herman, C. M. (2020). Fenomena endorsement di instagram story pada kalangan selebgram. *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 316-329.
- Ramadhan, S. L. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 8(1), 287-298.
- Razi, P. N., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(2), 79-80.
- Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., & Elmqvist, N. (2016). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction* (6th ed.). Pearson.
- Sikula, A. E. (2017). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Erlangga.
- Sitepu, V. (2004). *Panduan Mengenal Desain Grafis*. Escaeva.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Visual: Dari Seminar ke Tugas Akhir*. CV Dinamika Komunika.
- Suharto, S. (2022). Implementasi Lean Canvas Sebagai Upaya Meningkatkan Skill Entrepreneurship Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *JURNAL NUSANTARA APLIKASI MANAJEMEN BISNIS*, 7(1), 149-161.
- Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). Warna sebagai Identitas Merek pada Website. *Jurnal Desain*, 4(02), 75-84. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v4i02.1540>
- Suyanto, M. (2004). *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Andi Offset.
- Tania, S. (2021). Women Social Media Influencer: Literasi Periklanan dalam Praktik Periklanan Digital. *Perempuan dan Literasi Digital: Antara Problem, Hambatan, dan Arah Pemberdayaan*, 127
- Tinambunan, A. (2016). Model Bisnis Canvas. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 12(2), 157-170.

- Walther, J. B. (2011). Theories of computer-mediated communication and interpersonal relations. *The handbook of interpersonal communication*, 4, 443-479.
- Wartmann, C. (2004). Warna dalam Desain Grafis. In V. Sitepu (Ed.), *Panduan Mengenal Desain Grafis* (pp. 23-25). Escaeva.
- Werdikatama, R. (2018). Metode usability testing dalam evaluasi aplikasi mobile. *Jurnal Sistem Informasi*, 14(1), 1-8.
- Wesolko, D. (2016). *UX Design: User Experience Principles*. Packt Publishing.
- Wheeler, A. (2017). *Designing brand identity: An essential guide for the whole branding team* (5th ed.). John Wiley & Sons.