

DAFTAR PUSTAKA

- Arif. (2023, May 23). *Suteki Technology*. Retrieved from Apa itu Perpustakaan Digital ? : <https://suteki.co.id/apa-itu-perpustakaan-digital/>
- Arif. (2023, May 29). *SUTEKI TECHNOLOGY*. Retrieved from Apa itu Perpustakaan Digital ? : <https://suteki.co.id/apa-itu-perpustakaan-digital/>
- Arifin, M. S. (2018). *Desain Antarmuka Pengguna: Prinsip, Teknik, dan Implementasi* . Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama .
- Aulia, N. A. (2020). User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method. *SISFOTENIKA* , 11(1):26 .
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif* . Jakarta : Kencana .
- Buyens, E. (2001). *Mobile Application Development*. New York : McGraw-Hill.
- Capes, T. (2011). *User Interface in Computing* . Toronto : Departement of Computer Science, University of Toronto .
- Cooper, A. (2021). Evaluasi dan Perancangan Ulang Antarmuka e-Learning SMK Negeri 1 Cerme menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD). *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* , 2848-2857.
- David, F. R. (2018). *Strategic Management: Concept and Applications*. New York : McGraw-Hill.
- David, F. R. (2018). *Strategic Management: Concepts and Applications*. New York : McGraw-Hill.
- David, F. R. (2018). *Strategic Management: Concepts and Applications*. New York : McGraw-Hill.
- Dis, D. (2016). *Layout Workbook*. California : Peachpit Press.
- Dondis. (2016). *Layout Workbook*. California: Peachpit Press.
- Fajri, N. M. (2021). Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Survei Online Berbayar Antar Mahasiswa berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking. *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* , 5(8), 3356-3366.
- Fowler, F. (2013). *Survey Research Methods* . Thousands Oaks: Sage Publications .

- Guntur Mulia Santoso Putra, T. W. (2020). PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INFORMASI PENGENALAN PROFESI ARSITEK KEPADA MASYARAKAT. *e-Proceeding of Art & Design*, 972.
- Hospital, T. M. (2023, September 21). *Siloam Hospital* . Retrieved from Siloam Hospital : <https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/dampak-bullying>
- Kinross, R. (1992). *Modern Typography: An Essay in Critical History*. the University of Michigan: Hyphen Press.
- Koops, W. (1972). *Libraries Serve the People* . Paris : UNESCO .
- Kusrinanto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual* . Yogyakarta : Andi Offset .
- Kusuma, P. (2023). Perancangan UI/UX Lokapasar "Freshly Picked" Berbasis Aplikasi Mobile Sebagai Media Penunjang Business To Business Bagi Agregator dan Mitra. *e-Proceeding of Art & Design*, 11620.
- Lasmawan, W. (2023). Dampak Bullying Terhadap Sikap Sosial Anak Sekolah Dasar (Studi Kasus Di Sekolah Tunas Bangsa Kodya Denpasar). *Universitas Pendidikan Ganesha*, 4 (1) 2613-9553.
- Lastiansah. (2021). USER IN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UN AN USER EXPERIENCE UNTUK MENGEL TUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. *Sosial Humaniora Terapan* , 2622-1764.
- Mardiastuti, A. (2022, Spetember 11). *Detik.com*. Retrieved from Detik.com: <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6284761/pengertian-bullying-adalah-jenis-penyebab-dan-cara-mengatasinya>
- Meggs, P. B. (2016). *Meggs' History of Graphic Design*. John Wiley & Sons: New York.
- Moleong, L. J. (1999). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya T.Hani Handoko .
- Nadia Aulia, S. A. (2020). User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method. *SISFOTENIKA* , 11(1):26 .

- Nathalia, L. A. (2018). *Desain komunikasi visual : dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung : Nuansa.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian* . Yogyakarta : Gajah Mada University Press .
- Nessbit, A. (1998). *The History and Technique of Lettering*. North Chelmsford: Courier Corporation.
- Nielsen, J. &. (2011, February 6). *Heuristic Evaluation. In Usability Inspection Methods*. Retrieved from liebertpub:
<https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/tmj.2010.0114>
- Poulin, M. (2012). *Elements of Design* . Florida : Rockport Publisher .
- Purnama, R. (2010). *Pengertian Aplikasi Mobile* . Jakarta : Gramedia .
- Saaty, T. L. (1980). *The Analytic Hierarchy Process* . New York : McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : PT. Alfabet.
- Taufiq Wahab, S. D. (2021). Perancangan Website Situs Sejarah Banten Girang. *e-Proceeding of Art & Design* , 3470.
- Tifani. (2023, September 19). *katadata.co.id*. Retrieved from katadata.co.id :
<https://katadata.co.id/safrezi/lifestyle/65096b1927616/pengertian-bullying-penyebab-dan-jenis-jenisnya-secara-lengkap>
- Trimo, S. (1990). *Perpustakaan dan Pustakawan* . Jakarta : Pustaka Sinar Harapan .
- Wahab, T. (2020). PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INFORMASI PENGENALAN PROFESI ARSITEK KEPADA MASYARAKAT . *e-Proceeding of Art & Design*, 972.