

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2021). Laporan survei penggunaan internet di Indonesia.
- Aldi Saputra, A., Reza Alparizi, S., Helmi Fadhil, R., Teknologi Yogyakarta, U., & Artikel Abstrak, I. (2023). *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Penerapan Model Prototype Pada Aplikasi Layanan Pengaduan Masyarakat Bantul Berbasis Android*. 1(5), 42–47. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v1i5.127>
- Desintha, S., Ayu, I. K., & Octamediana, H. (2020). UNSUR VISUAL KEMASAN GRANOLA CREATIONS. *VISUALITA*, 8(2), 89–95. <https://doi.org/10.33375/vslt.v8i2.2769>
- Dwi Setyani. (2019). *PENGARUH ZAKAT, INFLASI DAN PERKEMBANGAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI TAHUN 2011-2018*.
- Jones, P. H., & Jones, P. (2014). *Design research methods for systemic design: Perspectives from design education and practice Design Research Methods in Systemic Design*. www.systemic-design.net
- Katsumata Shah, M., Jactat, B., Yasui, T., & Ismailov, M. (2023). Low-Fidelity Prototyping with Design Thinking in Higher Education Management in Japan: Impact on the Utility and Usability of a Student Exchange Program Brochure. *Education Sciences*, 13(1). <https://doi.org/10.3390/educsci13010053>
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Grasindo.
- Levyka, G. A., Nugraha, N. D., & Soedewi, S. (2024). Perancangan prototype website Desa Nagreg Kendan Kabupaten Bandung sebagai desa wisata. *e-Proceeding of Art & Design*, 11(4), 5955–5972.
- Loudon, Kenneth C., and Jane P. Loudon. *Business Information Systems: A Problem Solving Approach*. 1998.

- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. Nielsen Norman Group. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Norman, D. A. . (2013). *The Design of Everyday Things : Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
- Putro, A. D., & Hidayat, S. (2018). Perancangan buku aktivitas Museum Layang-Layang Indonesia untuk anak usia 7–12 tahun. *e-Proceeding of Art & Design*, 5(1), 84–107.
- Prameswara, A., & Siswanto, R. (2016). *PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA ANAK JALANAN DI BEKASI EDUCATIONAL BOARD GAME AS INSTRUCTIONAL MEDIA TO DEVELOP READING INTEREST OF STREET CHILDREN IN BEKASI*.
- Pressman Roger S. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. www.mhhe.com/pressman.
- Rachman, S. (2016). *ANALISIS PENGARUH PERKEMBANGAN USAHA KECIL DAN MENENGAH SEKTOR MANUFAKTUR TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI DI KOTA MAKASSAR*. www.depkip.go.id
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran
- Siti, J., Herliansyah, R., & Sari, M. P. (2022). *Implementasi Aliran Seni Rupa Ekspresionisme pada Fotografi Fine Art*.
- Siombing, D. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gaya Favorit Press.
- Siswanto, R. A. (2023). *Desain Grafis Sosial: Narasi, Estetika, dan Tanggung Jawab*. PT Kanisius.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metdologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Kanisius.

- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi penelitian desain komunikasi visual* (Edisi revisi). Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Soedarso, S. P. (1990). *Tinjauan seni: Sebuah pengantar untuk apresiasi seni*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Di situs Kompas <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/27/190000569/menggambar-ilustrasi-pengertian-dan-sejarah-ilustrasi?page=all>
- Sugiyono. (2014). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods) (hal. 404). Bandung: Alfabeta.
- Walker, M., Takayama, L., & Landay, J. A. (2002). High-Fidelity or Low-Fidelity, Paper or Computer? Choosing Attributes when Testing Web Prototypes. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 46(5), 661–665. <https://doi.org/10.1177/154193120204600513>
- Yvonne Rogers, Helen Sharp, & Jennifer Preece. (2015). *INTERACTION DESIGN*.