

- Anggraini, Lia & Nathalia, K. (2023). *Desain Komunikasi Visual : Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/210993/desain-komunikasi-visual-dasar-dasar-panduan-untuk-pemula.html>
- Ardhan, A. R., & Wahab, T. (2023). *PERANCANGAN WEBSITE FORUM PENGEMBANGAN KAMPOENG BATIK LAWEYAN SURAKARTA (FPKBL)*. 10(6), 11858–11874.
- Azhar, D. M., & Herliana, A. (2020). Pengembangan Program Wisata Kuningan Berbasis Web. *EProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 1(1), 260–267.
- Faticha Alfa Aziza, R., Nurmasani, A., & Mayada, A. (2024). *Teori dan Praktik Desain UI/UX: Studi Kasus Implementasi dengan Metode Design Thinking* (E. Risanto (ed.); 1st ed.). Penerbit Andi.
https://books.google.co.id/books?id=XOArEQAAQBAJ&pg=PA1&hl=id&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false
- Fauzi, H. (2025). *Website Responsif: Definisi, Manfaat, & Cara Mengeceknnya*. Nevaweb.Id. <https://nevaweb.id/blog/website-responsif/>
- Guntur M. S. P., Taufiq Wahab, S.Sn., M. S., & S.Ds, D. A. (2020). *PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INFORMASI Abstrak Pendahuluan*. 7(2), 972–986.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). Metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. In *Metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif* (ke-3, p. 121). QUADRANT.
- Lazuardi, I., & Krisna Aditya, D. (2021). Perancangan Aplikasi Mobile sebagai Informasi Pertolongan Pertama pada Korban Kecelakaan Lalu Lintas. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(2), 60–68.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/14432/14213>
- Maulana, S., & Kusuma, P. (2018). Perancangan Situs Web Kustomisasi Bengkel Virtual Deus Ex Machina. *Kalatanda : Jurnal Desain Grafis Dan Media Kreatif*, 1(1), 43. <https://doi.org/10.25124/kalatanda.v1i1.1367>
- Nannat, S. (2021). *Designing Professional Websites with Odoo Website Builder*. Packt Publishing.
https://books.google.co.id/books?id=LswvEAAAQBAJ&pg=PA11&hl=id&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false
- nawadwipa.id. (2023). *Perbedaan Website Statis, Dinamis, dan Interaktif: Pengertian, Manfaat, Fungsi, dan Contoh*. Nawadwipa.Id.
https://www.nawadwipa.id/perbedaan-website-statis-dinamis-dan-interaktif-pengertian-manfaat-fungsi-dan-contoh#Pengertian_Website_Interaktif
- Nurul Laily, I. (2022). *Pengertian Website Menurut Para Ahli, Beserta Jenis dan Fungsinya*. Lifestyle.
<https://katadata.co.id/lifestyle/edukasi/6200a2a9697ec/pengertian-website->

menurut-para-ahli-beserta-jenis-dan-fungsinya#:~:text=Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang terdapat,website tersebut. Contoh website adalah Google.com dan Faceboo

Rahma, A. A. (2020). Potensi Sumber Daya Alam dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata Di Indonesia. *Jurnal Nasional Pariwisata*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.22146/jnp.52178>

Sumber website:

Anendya, A. (2025). *Apa itu Website? Ini Pengertian, Fungsi & Komponennya!* Dewaweb. <https://www.dewaweb.com/blog/pengertian-website-lengkap/>

Badan Otorita Borobudur. (2025). *5 Program Unggulan Kementerian Pariwisata 2025: Menuju Destinasi Kelas Dunia*. Badan Otorita Borobudur. <https://bob.kemenparekraf.go.id/371941-5-program-kementerian-pariwisata/>

Belajaruiuxid.blogspot.com. (2025). *Membuat Navigasi yang Intuitif dalam Desain UI/UX*. Blogspot.Com. <https://belajaruiuxid.blogspot.com/2025/01/membuat-navigasi-yang-intuitif-dalam.html>

Buildwithangga.com. (2022). *Mengenal UX Deliverables, User Persona, User Flow, Wireframe, dan Prototype*. Buildwithangga.Com. <https://buildwithangga.com/tips/mengenal-ux-deliverables-user-persona-user-flow-wireframe-dan-prototype>

Ciremaityday. (2022). *Saraeland, Wisata Edukasi di Kaki Gunung Ciremai*. Kumparan. <https://kumparan.com/ciremaityday/saraeland-wisata-edukasi-di-kaki-gunung-ciremai-1yLC3eU9OBh/full>

creativeads. (2022). *LOGOTYPE dan LOGOGRAM*. BINUS UNIVERSITY. <https://ca.binus.ac.id/2022/12/19/logotype-dan-logogram/>

creativeads. (2022). *CMYK ATAU RGB?* BINUS UNIVERSITY. <https://ca.binus.ac.id/2022/12/19/cmyk-atau-rgb/>

Dewaweb Team. (2024). *Apa Itu User Interface? Elemen, Fungsi, Jenis, & Contohnya*. Dewaweb. <https://www.dewaweb.com/blog/user-interface/>

Hadiwijaya, S. (2022). *Icon Adalah Simbol dari Suatu Fungsi, Sudah Tahukah Kamu?* Accurate. <https://accurate.id/teknologi/icon-adalah/>

Shandy, D. (2024). *Pengertian Fotografi: Tujuan, Prinsip dan Teknik Dasarnya*. IkutiBalik.Com. <https://ikutibalik.com/pengertian-fotografi/>

Suryaningrum, F. (2021). *Apa itu UI UX? Pengertian, Perbedaan Utama, dan Fungsinya*. Aksara Data Digital. <https://aksaradata.id/blog/ui-ux-adalah/>