

DAFTAR PUSTAKA

- FADLI, Saleh, A., Damayanti, R., & Taqiyuddin, M. (2023). *PERJALANAN PANJANG SECANGKIR KOPI* (pp. 1–16). <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/2SG7V>
- Nur. (2024, August 5). Mengenal Kopi Lampung, Sejarah, Kekayaan dan Karakteristik yang Unik. *Lampung Post*.
- Swasty, W. (2017). *Serba-Serbi Warna: Penerapan pada Desain*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Aesthetika, N. M., & Febriana, P. (2025). *Buku ajar komunikasi visual*. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-063-2>
- Almira Rahma, A., & Mutiaz, I. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterlibatan Audiens dalam Belajar. *DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa Dan Media*, 1(1), 56–63. <https://doi.org/10.38010/dkv.v1i1.7>
- Andayani, A. T. (2025). *Tonjoo Gagas Teknologi*. <https://tonjoo.com/id/manfaat-dan-keuntungan-memiliki-website/>
- Arifin, R., & Yesmaya, V. (2015). Perancangan website sebagai media promosi pada Chio-Chio Photography. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 14(1), 7–13.
- Chairunissa, N., Prabawa, H. W., & Yudiarti, F. R. (2023). Perancangan dan Implementasi User Experience pada Aplikasi Penilaian Kinerja Pegawai Negeri Sipil (PNS) dengan Metode User Centered Design (Studi Kasus : Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(7), 3418–3428. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12711>
- Frank, S. (2017). *The Pen is Mightier Than the Mouse: The Theory and Practice of Digital Illustration*. Bloomsbury Academic.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2021). *Principles of Marketing* (18th (ed.)). Pearson.
- Landa, R. (2014). *Graphic Design Solutions* (5th (ed.)). Cengage Learning.
- Lowe, P. (2016). *Photography Masterclass: Creative Techniques of 100 Great Photographers*. Thames & Hudson.

- Nasrullah Asyad. (2024). *PRODUK DOMESTIK REGIONAL BRUTO KABUPATEN LAMPUNG BARAT MENURUT LAPANGAN USAHA* Gross Regional Domestic Product of Lampung Barat Regency by Industry BADAN PUSAT STATISTIK KABUPATEN LAMPUNG BARAT.
- Nawangwulan, A. (n.d.). *Ilustrasi: Definisi, Tujuan, Manfaat, 2 Karakteristik, dan 6 Jenisnya*. <https://kelas.work/blogs/mengetahui-fungsi-hingga-karakteristik-ilustrasi-bagi-illustrator-pemula>
- ngalup. (n.d.). *Apa itu User Persona? Contoh, Fungsi & Cara Buatnya*. <https://ngalup.co/artikel/user-persona/>
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Rangkuti, F. (2017). *Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Cipta Prima Nusantara.
- Scollon, S. (2018). *Photographic Illustration: The Art of Conceptual Photography*. Routledge.
- Soewardikoen, D. D. W. S. (2021). *Metodologi penelitian desain komunikasi visual – edisi revisi*. PT Kanisius.
- sovia. (2023). *Advertising adalah: Pengertian, tujuan, jenis, dan manfaatnya*. ESB. <https://www.esb.id/id/inspirasi/advertising-adalah>
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kualitatif (Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif). *Metode Penelitian Kualitatif*, 1–274. <http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>
- Susilo Sahid Aldi, Y. Y. (2024). *Panduan UI/UX aplikasi digital*. Elex Media Komputindo.
- Tjiptono, F., & Gultom, G. G. (2023). *Pemasaran Digital: Konsep, Strategi, dan Implementasi*. CV. Andi Offset.
- Triyono, A. (2022). *Metodologi Perancangan Desain Komunikasi Visual*. Graha Ilmu.
- Wahono, A. P. H. (2017). Analisis Penggunaan Website Citihub Hotel dengan Menggunakan Usability Testing. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7–22. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2627/>
- Widyastuti, S. (2017). *Branding: Taktik Jitu Membangun Merek Unggul*. CV. Andi Offset.
- Worthington, M. (2018). *Principles of User Interface Design (General Reference)*. Coursera / California Institute of the Arts.

<https://www.coursera.org/articles/what-is-a-user-interface-ui-designer-guide>

Daftar Pustaka Gambar

1. Gambar Konsep Balance. Diambil dari situs web Maxipro, artikel "8 Prinsip Desain Grafis Yang Perlu Kamu Ketahui". [cite_start]Tersedia: <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/> [Diakses pada 2 April 2025, pukul 18.00]. [cite: 365]
2. Gambar Konsep Unity. Diambil dari situs web Maxipro, artikel "8 Prinsip Desain Grafis Yang Perlu Kamu Ketahui". [cite_start]Tersedia: <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/> [Diakses pada 2 April 2025, pukul 18.00]. [cite: 374]
3. Gambar Konsep Emphasis. Diambil dari situs web Maxipro, artikel "8 Prinsip Desain Grafis Yang Perlu Kamu Ketahui". [cite_start]Tersedia: <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/> [Diakses pada 2 April 2025, pukul 18.00]. [cite: 384]
4. Gambar Konsep Rhythm. Diambil dari situs web Maxipro, artikel "8 Prinsip Desain Grafis Yang Perlu Kamu Ketahui". [cite_start]Tersedia: <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/> [Diakses pada 2 April 2025, pukul 18.00]. [cite: 391]
5. Gambar Konsep Proportion. Diambil dari situs web Maxipro, artikel "8 Prinsip Desain Grafis Yang Perlu Kamu Ketahui". [cite_start]Tersedia: <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/> [Diakses pada 2 April 2025, pukul 18.00]. [cite: 403]
6. Gambar Konsep Harmony. Diambil dari situs web Maxipro, artikel "8 Prinsip Desain Grafis Yang Perlu Kamu Ketahui". [cite_start]Tersedia: <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/> [Diakses pada 2 April 2025, pukul 18.00]. [cite: 409]

7. Gambar Konsep Contrast. Diambil dari situs web Maxipro, artikel "8 Prinsip Desain Grafis Yang Perlu Kamu Ketahui". [cite_start]Tersedia: <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/> [Diakses pada 2 April 2025, pukul 18.00]. [cite: 419]
8. Gambar Konsep Titik. Diambil dari situs web Maxipro, artikel "8 Prinsip Desain Grafis Yang Perlu Kamu Ketahui". [cite_start]Tersedia: <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/> [Diakses pada 2 April 2025, pukul 18.00]. [cite: 431]
9. [Media Pesaing Gambar dari Situs Toraja Coffee]. Diambil dari situs web Toraja Coffee. Tersedia: <https://toraja.coffee/id/> [Diakses pada 20 April 2025, pukul 20.00].
10. [Media Pesaing Gambar dari Situs Gayo Arabica Coffee]. Diambil dari situs web Masyarakat Perlindungan Kopi Gayo (MPKG). Tersedia: <https://www.gayoarabicacoffee.or.id/id/> [Diakses pada 20 April 2025, pukul 20.05].
11. [Media Pesaing Gambar dari Blog BITKA Origin]. Diambil dari situs web BITKA Origin. Tersedia: <https://www.bitkaorigin.com/blog> [Diakses pada 20 April 2025, pukul 20.10].
- 12.[Refrensi Gambar Pin Pertama]. (n.d.). Diambil dari Pinterest. Tersedia: <https://id.pinterest.com/pin/790944753341538749/> [Diakses pada 10 Mei 2025, pukul 12.00].
- 13.[Refrensi Gambar Pin Kedua]. (n.d.). Diambil dari Pinterest. Tersedia: <https://id.pinterest.com/pin/790944753341605191/> [Diakses pada 10 Mei 2025, pukul 12.05].
- 14.[Refrensi Gambar Pin Ketiga]. (n.d.). Diambil dari Pinterest. Tersedia: <https://id.pinterest.com/pin/790944753341538738/> [Diakses pada 10 Mei 2025, pukul 12.10].