

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya, U. R., & Novian Adi Prasetyo. (2023). Perancangan Tampilan dan Pengalaman Pengguna (UI/UX) Aplikasi Reservasi Fotografer pada Platform Android dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika.*, 403-409.
- Arifin, S. (2023, 2 2). *Gamelab*. Diambil kembali dari gamelab.id: <https://www.gamelab.id/news/2197-mengenal-apa-itu-layout-pengertian-tujuan-manfaat-elemen-dasar-dan-prinsip-pembuatannya#:~:text=Funsi%20layout%20adalah%20untuk%20menam pilkan,informasi%20di%20dalam%20elemen%20tersebut>.
- Bambang Arianto, S. M. (2024). *TEKNIK WAWANCARA DALAM METODE PENELITIAN KUALITATIF*. Balikpapan: Borneo Novelty Publishing.
- Dr. H. Dedi Taufik, M. (2020). *Potensi Ekonomi Kreatif Jawa Barat*. Bandung: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat.
- Ernawati, E. (2020). Humaniora language, people, Art, and Comunication Studies. *media neliti*, 357-363.
- Fadhilah, N. (2023). Kajian Prinsip Desain Pada Brosur Pendidikan RA Siti. *Jurnal seni inlab*, 9-14.
- Farhanah, N. D. (2022). Manajemen Perangkat Lunak Aplikasi Sistem Informasi Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 1-5.
- Faruqi, M. H. (2024). Sistem Informasi Manajemen Transaksi Layanan Fotografi. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 84-86.
- Fatahillah, M. N. (2020, Apr 1). *Medium*. Diambil kembali dari Medium.com: <https://nifanfatahillah.medium.com/ui-ux-untuk-pemula-perbedaan-icon-dan-button-yang-wajib-untuk-diketahui-ab3aec645036>

- Gunawan, H. (2024, May 1). *Pentingnya penerapan integrated system bagi bisnis anda*. Diambil kembali dari HASHMICRO: <https://www.hashmicro.com/id/blog/pentingnya-penerapan-integrated-system-bagi-bisnis-anda/>
- Gunawan, M. A. (2023). PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK PENYEWAAN KOSTUM LELEMBUT COSPLAY. *KC UMN*, 1-22.
- Hartadi, M. G. (2020). WARNA DAN PRINSIP DESAIN USER INTERFACE (UI) DALAM APLIKASI SELULER BUKALOKA. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 105-118.
- Hawari, H. S., Resmadi, I., & Desintha, S. (2022). PERANCANGAN APLIKASI MOBILE EDUKASI PRANIKAH BAGI ANAK MUDA DI KOTA BANDUNG. *e-Proceeding of Art & Design*, 1481.
- Hendrawan, R. &. (2023). Pengaruh penggunaan grid dalam tata letak antarmuka pengguna terhadap pengalaman pengguna. . *Journal of Digital Interface Design*, 100-115.
- Himawan, H. (2020). *Interface User Experience*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.
- Indiria, M. (2018). *Ilustrasi*. Dwi - Quantum.
- Maulana, T. (2024). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBOKINGAN DAN KEUANGAN BERBASIS WEB PADA PICT STORY WEDDING FOTOGRAFER DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL. *Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT)*, 20-21.
- Nasution, M. A. (2023). RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA APLIKASI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. *Jurnal Media Infotama*, 528-536.
- Nuzulfa, S., & Sri Soedewi. (2021). PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI GAME SEBAGAI MEDIA. *e-Proceeding of Art & Design*, 3126.

- Penyalai, W. R. (2023). ADAPTASI NILAI BUDAYA PADA TRADISI ADAT PERKAWINAN SUNDA. *Adujaya jurnal multidisiplin*, 943-950.
- Permana, R. (2020). Desain Interaksi. *Elibrary Unikom*, 9-26.
- Pratama, I. P. (2024). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Implementasi User Interface Berbasis Website Studi Kasus JRO Sandat Property. *Jurnal teknologi komputer dan sistem informasi*, 73-86.
- Pratiwi, E. C. (2022). Perancangan UI/UX Sebagai Visualisasi Aplikasi Pemesanan Dekorasi Pernikahan Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *Repository dinamika*, 1-50.
- Priyamana, K. A., & Asep Kadarisman. (2021). PERANCANGAN BUKU JURNAL INTERAKTIF SEBAGAI PEDOMAN DALAM PROGRAM PLANT-BASED DIET GUNA MENCEGAH PENYAKIT DIABETES TIPE 2 DI BANDUNG. *e-Proceeding of Art & Design*, 2515.
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: ANDI.
- Rahayuda, I. G. (2021). Evaluasi Desain Antarmuka Sistem Informasi Bencana Menggunakan Aturan Theo Mandel. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1-8.
- Soedewi, & Mustikawan. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci. *Desain Komunikasi Visual Unikom*, 79-96.
- Taj, F. H., & Paku Kusuma. (2025). APLIKASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN SIKLUS . MENSTRUASI UNTUK REMAJA PUTRI DI LIMBANGAN (GARUT) , 1-19.
- Utami, S. N. (2024). 9 Potret Pernikahan Mewah Artis Indonesia Sepanjang 2024, Ada Nino RAN dengan Adat Jawa. *Kompas Jernih Melihat Dunia*, 2.
- Utomo, P. (2024, November 8). *Fotografi berdaya dalam balutan ekonomi kreatif*.
Diambil kembali dari ANTARA:

<https://www.antaranews.com/berita/4452649/fotografi-berdaya-dalam-balutan-ekonomi-kreatif>

Wahyuni, E. T. (2024). Penggunaan Instagram Sebagai Media Promosi Jasa Fotografi pada Akun @fearless.creativa. *Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 234-257.

wirght, D. (2024, July 12). *Statistik Industri Fotografi: Fakta dan Tren Utama*. Diambil kembali dari Great big photography world: [https://greatbigphotographyworld-com.translate.goog/photography-statistics/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sge#:~:text=The%20global%20photography%20market%20size,reach%20\\$161.8%20billion%20in%202030](https://greatbigphotographyworld-com.translate.goog/photography-statistics/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sge#:~:text=The%20global%20photography%20market%20size,reach%20$161.8%20billion%20in%202030)

Yasa, I. W. (2024). *Desain Komunikasi Visual (Teori dan Perkembangannya)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.