

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S, Lia dan Nathalia, Kirana. 2013. *Desain Komunikasi Visual; DasarDasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Anisyah. 2000, *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Dhanta, Rizky. 2009. *Pengantar Ilmu Komputer*. Surabaya: Indah.
- Fajar, Marhaeni, 2009. *Ilmu Komunikasi Teori & Praktek*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Garrett, Jesse James. (2011) *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*, California: New Riders.
- Kusmiati R, Artini. Pudjiastuti, Sri. Suptandar, Pamudji. (1999). *TeoriDasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- M. Suyanto, 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi
- Margana. 2000, *Teori Desain*. Surakarta: UNS Press
- Mulyana, Deddy, 2008. *Metodologi Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remaja Posda Karya.
- Nazruddin Safaat H. 2012. *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi (2009). ”Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)”. Yogyakarta : Jalasutra
- Sangadji, Etta Mamang., Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Shneiderman, B. dan Plaisant, C. 2005. *Designing the User Interface : Strategies for Effective*
- Soewardikun, Didit Widiatmoko. 2013. *Metodologi Penelitian Visual* (cetakan pertama) Bandung: Dinamika Komunika. *Human-Computer Interaction*. New York: Addison-Wesley.
- Safanayong, Yongky, 2006. *Desain komunikasi visual Terpadu*, Jakarta: Arte Intermedia.

- Tinarbuko, Sumbo, 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalansutra.
- Wibowo, Ibnu Teguh. 2013. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar.
- Agnes, Tia. “Galeri Nasional Indonesia Sukses Gaet 231.747 Pengunjung di 2016”.
Diakses pada <https://hot.detik.com/> (Februari 2018, 23.40).
- Franindo, ardian. 2016, Keunggulan *Mobile Web & Mobile Apps*, Mana Yang
Sesuai Untuk Bisnis Anda?. Diakses pada www.suitmedia.com (30 Februari
2018, 23.00)
- Putra, Erik P. 2016, Pengunjung Galeri Nasional Indonesia Naik 57 Persen.
Diakses pada www.republika.co.id (17 Februari 2018, 20.15)
- Rachman, Adi Fida. “Android Kuasai Asia Tenggara, di Indonesia Paling Juara”.
Diakses pada <https://inet.detik.com/> (Februari 2018, 23.50)
- Rama, Hironimus. 2017, Program Galeri Nasional Sangat Menarik, Pengunjung
Naik 9,8 Persen. Diakses pada wartakota.tribunnews.com (17 Februari
2018, 22.30)