

## DAFTAR PUSTAKA

- Rohidi, T.R. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Soewardikoen, D.W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunika.
- Kartika, D.S. (2017). *Seni Rupa Modern Edisi Revisi*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Strizver, I. (2017). *Type rules!: The Designer's Guide to Professional Typography – Fourth edition*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Wibowo, I.T. (2013). *Belajar Desain Grafis Untuk Pemula*. Yogyakarta: Buku Pintar.
- Galitz, W.O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques, 3rd Edition*. Kanada: John Wiley & Sons, Inc.
- Gareth, J.J. (2011). *The Elements of User Experience*. Berkeley, California: New Riders.
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction Design: beyond human-computer interaction, 5th Edition*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Rustan, S. (2014). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya Edisi 2014*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Irwansyah, E. & Moniaga, J.V. (2014). *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Osterwalder, A. & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Brooke, J. (2013). *SUS: A Retrospective*. *Journal of Usability Studies* Vol.8, Issue 2, 29-40.

Swasty, W. & Adriyanto, A. R. (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design?. CommIT (Communication & Information Technology) Journal 11(1), 17–24.

## SUMBER INTERNET

disparbud.jabarprov.go.id. (2011, 15 Desember). Museum Geologi – DISBUDPAR Kota Bandung. Diakses pada 02 Maret 2020 23:42 WIB, dari <http://www.disparbud.jabarprov.go.id/wisata/dest-det.php?id=62&lang=id>

museum.geology.esdm.go.id. Website Museum Geologi Bandung. Diakses pada 03/04/2020 10:21 WIB dari <http://museum.geology.esdm.go.id>

play.google.com. Aplikasi Museum Barberini. Diakses pada 09/10/2020 5:06 WIB dari <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.barberini.museum.barberinidigital&hl=in>

play.google.com . Aplikasi *National Museum of Singapore*. Diakses pada 09/10/2020 5:09 WIB dari [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.specialistapps.national\\_museum&hl=en\\_SG](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.specialistapps.national_museum&hl=en_SG)

play.google.com. *Website* Museum Barberini. Diakses pada 12/10/2020 19:23 WIB dari <https://www.museum-barberini.com/en/>

nhb.gov.sg/nationalmuseum/. *Website National Museum of Singapore*. Diakses pada 12/10/2020 19:37 WIB dari <https://www.nhb.gov.sg/nationalmuseum/>

play.google.com. Aplikasi Museum Nasional Indonesia. Diakses pada 13/10/2020 8:12 WIB dari <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.culturetech.nationalmuseum&hl=in>

medium.com/@nanda\_bril. (2019, 5 Januari). Metode *User Experience* J.J. Garrett. Diakses pada 17/10/2020 3:29 WIB dari [https://medium.com/@nanda\\_bril/mengenal-metode-the-elements-of-user-experience-ala-j-j-garrett-part-1-137426bc6151](https://medium.com/@nanda_bril/mengenal-metode-the-elements-of-user-experience-ala-j-j-garrett-part-1-137426bc6151)

shannon-brinkley.com. (2017, 1 Agustus). *Shannon Brinkley Studio – What is Value?*. Diakses pada 05/11/2020 12:27 WIB dari <https://shannon-brinkley.com/blogs/shannon-brinkley-studio-1/color-confidence-for-quilters-what-is-value>

visual.ly. *The 6 Principles of Design – Visual.ly*. Diakses pada 06/11/2020 20:52 WIB dari [https://visual.ly/community/Infographics/education/6-principles-design?utm\\_source=visually\\_embed](https://visual.ly/community/Infographics/education/6-principles-design?utm_source=visually_embed)

invisionapp.com. (2018). *Principles of Design – Invisionapp*. Diakses pada 06/11/2020 21:08 WIB dari <https://www.invisionapp.com/design-defined/principles-of-design/>

play.google.com. *Aplikasi Indonesia Virtual Tour*. Diakses pada 07/11/2020 16:14 WIB dari <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.a360derajat.indonesiavirtualtour>

developer.android.com . (2020, 7 Januari). *Declaring Layout in Android App*. Diakses pada 14/11/2020 12:23 WIB dari <https://developer.android.com/guide/topics/ui/declaring-layout>

developer.apple.com. *iOS Human Interface Guidelines – Adaptivity and Layout*. Diakses pada 16/11/2020 12:50 WIB dari <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/visual-esign/adaptivity-and-layout/>

edisuusilo.com. (2019, 7 Maret). Cara Menggunakan *System Usability Scale* (SUS) Pada Evaluasi *Usability*. Diakses pada 03/12/2020 00:37 WIB dari <https://www.edisuusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>

researchgate.net. (2013). *SUS: a retrospective*. Diakses pada 03/12/2020 00:37 WIB dari [https://www.researchgate.net/publication/285811057\\_SUS\\_a\\_retrospective](https://www.researchgate.net/publication/285811057_SUS_a_retrospective)