

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Hardani, dkk. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.

Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi.

Moleong, Lexy J. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Petrie, Helen. Nigel Bevan. (2009). The Evaluation of Accessibility, Usability and User Experience.

Roger S. Pressman, P. D. (2010). Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi. Yogyakarta: Andi.

Santoso, Budi. Iqbal Al Khazim. (2015). Modul Laboratorium Fotografi Digital.

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2019). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: PT.Kanisius.

Suyanto, Asep Herman. (2009). Step By Step Web Design: Theory and Practices. Yogyakarta: Andi.

Guillot, dkk. (1997). Banten Sebelum Zaman Islam: Kajian Arkeologi di Banten Girang 932?-1526. Proyek Penelitian Arkeologi Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Juliadi, dkk. (2005). Ragam Pusaka Budaya Banten. Serang: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang.

Sitasi

Adi, K., Desintha, S., Sn, S., & Sn, M. (2019). *Perancangan Buku Fotografi Mengenai Asal-Usul Nama Kuliner Khas Cirebon Designing of Photography*

Book Regarding the Origin of the Name of Typical Culinary in Cirebon. 6(2), 827–834.

Desintha, S., & Varian, R. (2019). User Interface Website Situs Batujaya Karawang. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 48–54. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>

Ikhsan, F. A., Wahab, T., Desain, S., Visual, K., Kreatif, F. I., Telkom, U., & Songo, W. (2019). *Perancangan Media Edukasi Berupa Web Comic Tentang Sejarah Wali Songo Studi Kasus : Sunan Gunung Djati the Design of Educational Media in the Form of Web Comics About the History of Wali Songo Case Study : Sunan Gunung Djati.* 6(1), 149–163.

Perdana, N. G. (2020). Mendobrak Dominasi Perkembangan Sejarah: Praktik Pengenalan Kembali Sejarah Pra-Islam dan Tinggalannya di Banten Mendobrak Dominasi Sejarah: Upaya Laboratorium Banten Girang (LBG) dalam Mengenal Kembali Sejarah Pra-Islam dan Tinggalannya di Banten. *Umbara*, 5(2), 76. <https://doi.org/10.24198/umbara.v5i2.25504>

Sumber Lain

Banten Girang, Jejak Peradaban Banten Yang Berkembang. <https://bantenhits.com/2013/09/22/banten-girang-jejak-peradaban-banten-yang-berkembang/>. Diakses pada: 5 Maret 2021. 12.00 WIB

Ironis, Situs Banten Girang di Kota Serang Mulai Terbaikan. <https://selatsunda.com/ironis-situs-banten-girang-di-kota-serang-mulai-terbaikan/>. Diakses pada: 5 Maret 2021. 9.30 WIB

Situs Banten Girang. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbbanten/situs-banten-girang/>. Diakses pada: 6 Maret 2021. 10.30 WIB

Banten Girang Arti Kata dan Toponim.
<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbbanten/banten-girang-arti-kata-dan-toponim/>. Diakses pada: 6 Maret 2021. 11.30 WIB

Balance In Web Design And Why It Is Important.
<https://visualhierarchy.co/blog/balance-in-web-design-and-why-it-is-important/>.
Diakses pada: 7 Maret 2020. 14.24 WIB

Website Anatomy. <https://www.varrocreative.com/learn/website-anatomy/>. Diakses pada: 7 Maret 2021. 20.30 WIB

6 Steps in A Common UX Design Process. <https://blog.prototypr.io/a-common-product-ux-design-process-55af4ab5665e>. Diakses pada: 8 Maret 2021. 19.00 WIB

The fundamentals of understanding color theory. <https://99designs.com/blog/tips/the-7-step-guide-to-understanding-color-theory/>. Diakses pada: 8 Maret 2021. 21.30 WIB

AISAS Model. <https://bbs.binus.ac.id/gbm/2018/08/13/aisas-model/>. Diakses pada: 3 Juni 2021. 11.36 WIB