

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Al-Bahra bin Ladjamudin. 2005. *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*.  
Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Asropudin, Pipin. 2013. *Kamus Teknologi Informasi Komunikasi Bandung* :  
Titian Ilmu.
- Banindro, Baskoro Suryo dan M.Faizal Rochman. 2017. PANDUAN  
PERANCANGAN WEB INTERAKTIF Studi Model Web Interaktif Sejarah  
Uang Kertas “Oeang Rupiah Indonesia” (ORI) Masa Revolusi 1945 – 1949.  
Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta.
- Darmawanto, Eko. 2019. *Desain Komunikasi Visual II Perancangan Identitas  
Visual*. Jepara : UNISNU PRESS
- Demin, Vialik. 2018. *User Experiences Within If Companies Employ Top UX  
Talent, Why DO We Struggle With Their Products Every Single Day?*.  
Vitalik Demin
- Hendratman, Hendi. 2006. *Computer Graphics Design*. Bandung : Informatika.
- Kotler, P., & Keller, K. L. 2009. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta : Erlangga
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2019. *Metodologi Penelitian Visual*.  
Yogyakarta : PT Kanisius Yogyakarta
- Srone, Debbie, Caroline, J., Mark, W., Shailey, M. 2005. *User Interface Design  
And Evaluation*. San Francisco : Elsevier.
- Sutzinger, J.W, Jackson, R.B, Burd, S.D. 2010. *System Analysis And Design In A  
Changing World, 7/E*. New York : Lengage Learning
- Suyanto, Asep Herman. 2009. *Step By Step Web Design Theory And Dractices*.  
Yogyakarta : Penerbit Ardi.

Yuhfizar. 2013. *Cara Mudah Dan Murah Membangun Dan Mengolah Website*.  
Yogyakarta : Graha Ilmu.

Sugiyama K., Andree T., 2011. *The Dentsu Way*. New York: McGraw-Hill

### **Jurnal**

Andriyanto A. R., & Triani R. A. (2015) *360° Virtual Reality Panorama Of Indonesia Tourism*. Bandung Creative Movement 2015 2<sup>nd</sup> International Conference on Creative Industries “Strive to Improve Creativity”, 302-3012.

Arumsari R. Y., & Utama J. (2018). *Kajian Pendekatan Visual Iklan Pada Instagram*. Jurnal Bahasa Rupa, Vol.2 No.1, Hal 52-58.

Razi A. A., Mutiaz I. R., & Setiawan P. (2018). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer*. Jurnal Diemndia, Vol.03 No.02, Hal.75-93.

Swasty W., & Adriyanto, A.R. (2017). *Does Color Matter On Web User Interface Design*. ComIT Journal : Communication And Information Technology, 11(1), 17-24.

Swasty W., & Utama J. (2017). *Warna Sebagai Identitas Merek Pada Website*. Andharupa Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol.3 No.1, Hal 1-16.

### **Internet**

Lastiansah, Sena. 2012. “Pengertian User Interface” Diakses pada  
<https://senalastiansah.blogspot.co.id> (17 Oktober 2020, 21.18 WIB)

Rahman, Syakir. 2020. “Mengenal Elemen & Komponen yang ada pada Blog/Website”. Diakses pada  
<https://www.devaradise.com/id/2013/12/mengetahui-fungsi-elemen-komponen-widjet-pada-website.html> (20 Oktober 2020, 13.23)

Maysari, Shelly. 2020. “Pengertian Media Online Serta Kelebihan & Kekurangannya”. Diakses pada <https://www.akudigital.com/bisnis-tips/pengertian-media-online/> (25 Mei 2021, 18.46)

J., Ngotinggo. 2017 “Prinsip & Unsur Desain Grafis”. Diakses pada <http://ynstudios-internship.blogspot.com/2017/07/P.n.U-DG.html> (18 Oktober 2020, 23.04)

“Supply Mono Font” diakses pada <https://unblast.com/supply-mono-font/> (21 Mei 2021, 16.25)

“Hall Of Fun Script”. Diakses pada <https://unblast.com/hall-of-fun-script-font/> (21 Mei 2021, 16.28)

“Blue Spirits Disply”. Diakses pada <https://unblast.com/blue-spirits-display-font/> (21 Mei 2021, 16.31)

“Telegraf Sans Serif”. Diakses pada <https://unblast.com/telegraf-sans-serif-font/> (21 Mei 2021, 16.35)

“Free Adallyn Serif”. Diakses pada <https://unblast.com/free-adallyn-serif-font/> (21 Mei 2021, 16.40)

“Prinsip Penyusunan Seni Rupa”. Diakses pada <http://belajarseniseru.blogspot.com> (21 Oktober 2020, 18.57)

<https://www.pngwing.com/id/free-png-dawaw>

[www.w3hubs.com](http://www.w3hubs.com)

[www.devaradise.com](http://www.devaradise.com)

### **Sumber Lain**

Romiyana. (2018). *Perancangan Desain Website Tabalong Ethnic Festival Sebagai Media Informasi Dan Promosi*. Skripsi. Bandung: Telkom University