

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Lingga. (2017). *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika*. DI yogyakarta : PT Kanisius.
- Darmawan, Deni. (2013). *Desain dan Pemrograman Website*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Damayantie, Irma., Pertiwi, Ratih., Nugroho, F, Oktian. (2021). *Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Tentang Pemilihan Warna Pada Pendekatan STEAM Ditinjau dari Psikologi Desain*. 58-63.
- Hermawan, Iwan. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methode* : Hidayatul Quran Kuningan.
- Kusrianto, Adi. (2013). *Pengantar Tipografi*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Nurfitriyani, J, Siti. (2020). *Sitemap dan Navigation Map Beserta Cara Pembuatan Pada Axure 9*. Diakses pada 17 Agustus 2022 <https://sis.binus.ac.id/2020/04/14/sitemap-dan-navigation-map-beserta-cara-pembuatan-pada-axure-9/> (14 April 2020).
- Nurhadi. (2017). *Pondasi Dasar Pemrograman Website*. Surabaya : Garuda Mas Sejahtera.
- Nugroho, W, Yulius. (2020). *Saat Fotografi Menjadi Bagian Hidup Sehari-hari*. Diakses pada 08 Agustus 2022 <http://indonesiaprintmedia.com/kilas-berita/867-saat-fotografi-menjadi-bagian-hidup-sehari-hari.html> (14 Desember 2020).
- Renanda, Rifqi. (2021). *Industri Kreatif dan Kontribusinya dalam Perekonomian Indonesia*. Diakses pada 19 Maret 2022 <https://greatdayhr.com/id-id/blog/industri-kreatif/> (12 November 2021).

- Rechmedia. (2022). *Hal yang Diperhatikan Untuk Membuat Web Design yang User Friendly*. Diakses pada 17 Agustus 2022 <https://rectmedia.com/hal-yang-perlu-diperhatikan-untuk-membuat-web-design-yang-user-friendly/> (29 juli 2022).
- Rustan, Surianto. (2020). *Layout2020*, Jakarta : CV. Nulisbuku Jendela Dunia.
- Soewardikun, W, Didit. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. DI yogyakarta : PT Kanisius.
- Swasty, Wirania. (2016). *Branding : Memahami dan Merancang Strategi Merek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Swasty, Wirania. (2017). *Serba Serbi Warna Penerapan dalam Desain*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sidik, Abdurrahman. (2019). *Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain*. Banjarmasin : Universitas Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari.
- Techfor ID. (2020). *Fungsi User Interface (UI) dalam membangun Desain yang Optimal*. Diakses pada 17 Juli 2022 <https://www.techfor.id/fungsi-user-interface-ui-dalam-membangun-desain-yang-optimal/> (2020).
- Yogananti, F, Auria. (2015). *Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna dalam Website*. 45-54
- Yuniar, Maria. (2022). *UI UX: Pengertian, 4 Perbedaan Utama serta Keterkaitannya*. Diakses pada 24 Mei 2022 <https://www.ekrut.com/media/ini-lho-bedanya-ui-dan-ux> (23 Februari 2022).