

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Pustaka:

- Adelphia, A. (2015). *Pintar Mengoperasikan Iphone*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Adriyanto, A. R., & Triani, A. R. (2017). *360° Virtual Reality Technology in Indonesian Tourism: BANDUNG CREATIVE MOVEMENT 2015 2nd International Conference on Creative Industries “Strive to Improve Creativity”*.
- Anggraini S, Lia., & Nathalia, Kirana. (2016). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendeki
- Danton Sihombing. (2015). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Edisi diperbarui. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mardita, Rizki., & Priambodo, Herdetya. (2021). *Menjadi UI Designer*. Depok: The Design Thinker.
- Maharsi, Indria. (2016). *Ilustrasi/Indria Maharsi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI
- Millenia A, Primata., & Dewi C, Kusuma. (2021). *Decision Making Processes Menggunakan Model AISAS (Attention, Interest, Search, Action, dan Share) pada Celebrity Endorsed Advertisement Bittersweet By Najla*. e-Proceeding of Management, Vol.8 (2), hlm. 1208-1217. Universitas Telkom.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation. A Handbook For Visionaries, Game Changers, And Challengers*. John Wiley & Sons.
- 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. Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan: Demandia*.

Rustan, Surianto. (2014). *Layout Dasar & Penerapannya EDISI 2014*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). *Does Color Matter on Web User Interface Design*. CommIT Journal: Communication and Information Technology.

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

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Kanisius.

Supriyono, Rachmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Sumber Internet/ Web:

FIK Telkom University (2019). *School Oof Creative Industries*. Diakses pada <https://sci.telkomuniversity.ac.id/> (10 April 2022, 18:20)

FSD UMN (2018). *Fakultas Seni & Desain Universitas Multimedia Nusantara, Student Portfollio*. Diakses pada <https://fsd.umn.ac.id/> (10 April 2022, 16:10)

FSD UMN (2018). *Fakultas Seni & Desain Universitas Multimedia Nusantara, Student Portfollio*. Diakses pada <https://fsd.umn.ac.id/> (10 April 2022, 16:20)

Galeri FDSK Mercu Buana. *Galeri Program Studi Fakultas Desain dan Seni Kreatif*. Diakses pada <http://galerifdsk.mercubuana.ac.id/> (10 April 2022, 16:25)

Kajian Pustaka (2021). *Tipografi (Pengertian, Aspek, Anatomi, Jenis, dan Karakter Huruf)*. Diakses pada <https://www.kajianpustaka.com/2021/03/tipografi.html> (12 April 2022, 15:10)

Octosa (2017). *APA ITU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL?* International Design School. <https://idseducation.com/apa-itu-desain-komunikasi-visual/> Diakses pada (20 April 2022, 20:15)

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016).

LABFIK (2020). *Laboratorium, Studio & Bengkel FIK*. Diakses pada <https://ifik.telkomuniversity.ac.id/> (12 April 2022, 19:10)

PRIMA Institut Teknologi Bandung (2021). *Pameran Riset, Inovasi, dan Pengabdian Masyarakat (Virtual)*. Diakses pada <https://prima.itb.ac.id/> (10 April 2022, 16:35)