

REFERENCE

- Adi Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- Agung, Gregorius (2000). *Pengertian Website*. Jakarta: PT. Elex Media Koputindo.
- Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia. (2020). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alexander Osterwalder & Yves Pigneur. (2012). *Business Model Generation*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputind
- Andi, Prastowo. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan dan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Azis, Sholecul. (2012). *Membuat Website Gratis*. Jakarta: Kuncikom.
- Azwar, S. 2009. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danton, Sihombing. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Deacon, P. (2020). *A Step by Step Guide on UX and UI Design*.
- Dex Glenniza, (2018). *Bermain Video game dan esports dengan Olahraga*.
- Galitz, Wilbert O. (2002). *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*, Second Edition. John Wiley & Sons.
- Canada Katz, Daniel dan Robert L. Kahn. 1966. *Organizations and The System Concept*, dalam Shafritz, Jay M dan J. Steven Ott. 1987. *Classics of Organization Theory*, Brooks/Cole Publishing Company Pacific Grove, California.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. doi: 10.1108/IntR-04-2016-0085
- Hofstede Insights. (2021, 4 1). *Country Comparison*. Retrieved from Hofstede Insight, Consulting, Training, Certification, Tooling:
- Hurlock, Elizabeth B. (2011). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Iskandar, B. S. (2017). *Kearifan Ekologi Orang Baduy dalam Konservasi Padi dengan "Sistem Leuit"*. *Jurnal Biodjati*, 2(1), 38-51.
<https://www.hofstedeinsights.com/countrycomparison/indonesia/>
- Kusmiati R, Artini, Sri Pudjiastuti & Pamudji Suptandar. (1999),
Teori Dasar Desain Komunikasi Visual, Penerbit Djambatan, Jakarta

- Kustiyahningsih, Yeni., Devie Rosa Anamisa. 2011. *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Mulyana, Iyan., dkk. (2019). *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia*. Bogor: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pakuan.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung. Alfabeta CV.
<https://fdokumen.com/document/pembelajaran-jarak-jauh-berbasisteknologi-informasi-dan-d-peranan-teknologi.html>
- Orlova, Mariia. 2016. User Experience Design (Ux Design) In A Website Development (Thesis). Finland: MAMK University of Applied Sciences.
- Rahman, Ridwan Arif dan Dewi Tresnawati. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajarann Berbasis Multimedia*. Jurnal Algoritma. Vol 13. hlm.184-190.
- Rakhmat Supriyono. (2010). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI
- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture*, 15(1), 32–50.
- Santrock, John W. (2011). *Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2. (Terjemahan: Sarah Genis B)* Jakarta: Erlangga.
- Suyanto, Asep Herman. (2009). *Step by Step Web Design: Theory and Practices*. Yogyakarta: Andi
- Stanton, William. J, 2009, *Prinsip Pemasaran, jilid I, Jakarta: Erlangga*.
- Tripomo, Tedjo dan Udan. 2005. *Manajemen Strategi*. Bandung :Rekayasa Sains
- Taylor, T.L. 2012. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press
- Wagner, Michael.G. 2006. “On The Scientific Relevance of ESports” on the Conference Paper. Drexel University. [Online] Available at:
<https://www.researchgate.net/publication/220968200>
- Wibowo, Ibnu Teguh. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar
- Widiatmoko, Soewardikoen Didit. 2013. *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta : PT. Kanisi.

Citation

- RAZI, Aria Ar; MUTIAZ, Intan Rizky; SETIAWAN, Pindi. PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, [S.l.], v. 3, n. 02, p. 219 - 237, sep. 2018. ISSN 2502-2431. doi: <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>. Accessed on April 27, 2023 at 19.20 WIB. Available at: <journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/1549>.
- Surmalin, R., Aulia., R & Anggraini, D. N. DAMPAK USER INTERFACE TERHADAP USER EXPERIENCE PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KESEHATAN BERBASIS WEB. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, [S.l.], v. 6, n. 1, p. 106 - 131, feb. 2021. ISSN 2502-2431. doi: <https://doi.org/10.25124/demandia.v6i1.2724>. Accessed on May 10, 2023 at 16.33 WIB Available at: <journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/2724>.
- DOPADES, Mario; SUMARLIN, Rully; DEANDA, Tiara Radinska. ANALISIS UI DAN UX APLIKASI HALODOC TERHADAP PENGGUNA LAYANAN KESEHATAN. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, [S.l.], v. 8, n. 1, p. 1 - 20, mar. 2023. ISSN 2502-2431. doi: <https://doi.org/10.25124/demandia.v8i1.4685>. Accessed on April 6, 2023 at 00.45 WIB Available at: <journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/4685>.
- Wagner, Michael.G. 2006. "On The Scientific Relevance of ESports" on the Conference Paper. Drexel University. [Online] Accessed on March 24, 2023 at 22.40 WIB, Available at: <https://www.researchgate.net/publication/220968200>.
- Zakaria, A. (2020, October 7). *Font Terbaik Yang Banyak Digunakan Oleh website Populer di internet*. Teksnologi. <https://teksnologi.com/font-terbaik/>