

Daftar Pustaka

- Nuhdi Alwi, A. F., & Hakim, S. N. (2022). *Hubungan Antara Gaya Hidup Dan Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Fatmawatie, Naning. (1 Oktober 2022). *E-Commerce dan Perilaku Konsumtif*. Kediri Jawa Timur: IAIN Kediri Press.
- Jonathan Sarwono. (2010). *Kunci sukses dalam menulis ilmiah*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tahir, Rusdin. (18 Oktober 2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Putra, Ricky W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Andi.
- Paduan Warna Menarik u/ Rumah. (n.d.). (n.p.): Niaga Swadaya.
- KONSEP DESAIN KONTEN APLIKASI: Jilid 1. (2021). (n.p.): Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Gambar Teknik Otomotif: Untuk SMK/MAK Kelas X. (2020). (n.p.): Nilacakra.
- Dasar-Dasar Pengolahan Citra Digital. (2021). (n.p.): Universitas Brawijaya Press.
- Purnama, Ronal Watrianthos, Iwan. (2021). *Buku Ajar Sistem Operasi*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Suhartanto, Dwi. (July 29, 2023). *METODE RISET BISNIS: DASAR-DASAR MENDESAIN DAN MELAKUKAN RISET DI KONTEKS BISNIS*. Ponorogo Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Nikmatuzzahroh, . (22 April 2022). *OBSERVASI: TEORI DAN APLIKASI DALAM PSIKOLOGI*. Malang: UMM Press.
- Mujito, . (Februari 2023). *MANAJEMEN STRATEGI: Dengan Pendekatan Analisis SWOT*. Banyumas Jawa Tengah: wawasan Ilmu.
- Wahyu, Yusuf. (14 Oktober 2023). *PENGANTAR APLIKASI MOBILE*. Sukabumi: Widiana.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2019). *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Sure You Can! SBMPTN 8 Steps to Succeed. (2024). (n.Padiyono.): Penerbit Andi.
- Hidayatulah dan Mangaras.. (2020). *Interface USER Experience*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta
- MARDHIA, MUREIN MIKSA. (September 2020). *BUKU AJAR INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER*. Yogyakarta: Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad

Dahlan Jalan Ring Road Selatan.

Iswanto, Rendy. (September 2023). Buku Ajar Tipografi. Surabaya: Penerbit Universitas Ciputra.

Adelphia. A. (November 2015). Pintar Mengoperasikan iPhone. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Nurbiati, Mukirah dan. (11 Maret 2018). *Dasar Seni dan Desain*. Aceh: Syiah Kuala University Press.

Holtzblatt, K. dan Beyer, HR (2014, 1 Januari). Desain Kontekstual. Yayasan Desain Interaksi - IxDF. <https://www.interaction-design.org.translate.googleusercontent.com/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/contextual-design>

Interaction Design Foundation - IxDF. (2016, June 6). What is Human-Computer Interaction (HCI)? Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/human-computer-interaction>

Hidayatullah dan Mangaras. (2020). *Interface USER Experience*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.

Ichsan Hizman Hardy, Evietania Charis Sujadi, Syafrial Fachri. (15 Mei 2023). Pengembangan Smart Conveyor dengan Arduino (menggunakan GPS tracking berbasis android). Bandung: Penerbit Buku Pedia.

Juriono. (20 Oktober 2023). Panduan Praktis Penggunaan Aplikasi Hadis, Cara Mudah Mencari Dan Meneliti Hadis Versi Digital. Seleman: Deepublish.

W, Fitri. Apa Itu UX Design? (21 Mar 2024) Pengertian & Perbedaan UI/UX Design Diakses 15 Mei 2024 dari <https://www.hostinger.co.id/tutorial/ux-design-adalah>