

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, A. S. (2017). *Rancang bangun aplikasi pembelajaran dasar pemrograman berbasis mobile phone*. *Jurnal TIPS: Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu*, 6(1), 1–19.
- Anggreni, P., & Arsana, I. W. G. (2022). *Preferensi konsumen terhadap merek smartphone berdasarkan sistem operasi (Studi perbandingan smartphone menggunakan iPhone S/IOS dengan Android OS)*. *JUIMA: Jurnal Ilmu Manajemen*, 12(1), 111–129.
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). *Analisa dan perancangan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dasar berbasis Android*. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 4(3), 1–5.
- Baity, N. (2017). *Hangout pada masyarakat urban: Studi gaya hidup dan ersatz pada konsumen Starbucks Coffee Shop di Kota Surabaya [Undergraduate thesis]*. Universitas Airlangga.
- BSI Repository.. *File 9-Bab I-Pendahuluan*. Retrieved from https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/245318/File_9-Bab-I-Pendahuluan.pdf
- Dewojati, R. K. W. (2009). *Desain grafis sebagai media ungkap periklanan*. *Imaji*, 7(2).
- Kadir, A. (2019). *Langkah mudah pemrograman OpenCV & Python*. Elex Media Komputindo.
- Mubarak, N. (2017). *Strategi pemasaran islami dalam meningkatkan penjualan pada Butik Calista*. *I-ECONOMICS: A Research Journal on Islamic Economics*, 3(1), 73–92.
- Pemerintah Kota Semarang. (2022). *Data Kota Semarang 2022*. Retrieved from <https://data.semarangkota.go.id/data/list/4?tahunAwal=2022&tahunAkhir=2022>
- Purbasari, M., Luzar, L. C., & Farhia, Y. (2014). *Analisis asosiasi kultural atas warna*. *Humaniora*, 5(1), 172–184.
- Putranto, R. B. (2020). *Implementasi mobile application akuntansi UKM pada UMKM sektor industri coklat olahan*. *Simposium Nasional Keuangan Negara*, 2(1), 273–292.
- Riswantoro, H. (2018). *Perancangan prosedur pengeluaran kas pada Mini Market Syar'e Mart [Undergraduate thesis]*.
- Rochmawati, I. (2020). *04-Unsur-unsur desain*.
- Salendra, S. (2014). *Coffee shop as a media for self-actualization today's youth*. *Jurnal The Messenger*, 6(2), 49–57.
- Saputro, J., Faizah, N. M., & Riyanto, A. (2022). *Sistem penunjang keputusan pengembalian dana tabungan anggota mutasi dan pensiun menggunakan metode analytical hierarchical*

process (AHP) berbasis Android. Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi, 3(2), 37–49.

Shirvanadi, E. C. (2021). *Perancangan ulang UI/UX situs e-learning Amikom Center dengan metode design thinking (Studi kasus: Amikom Center) [Undergraduate thesis]*.

Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi penelitian visual dari seminar ke tugas akhir. Bandung: CV Dinamika Komunika*.

Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual. PT Kanisius*.

Surbakti, D. S., & Handoko, J. P. S. (2019). *Regionalisme abstrak dalam arsitektur (Penerapan regionalisme abstrak pada bangunan pendidikan studi kasus field research center Kulon Progo: Gedung sekolah dasar dan gedung sekolah menengah pertama) [Undergraduate thesis]*.

Suryani, A. E., Basir, M. D., & Rusmin, A. R. (2018). *Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer model permainan pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 1(1), 1–13.

Swasty, W. (2017). *Serba serbi warna: penerapan pada desain. Remaja Rosdakarya*.

Wahyuningsih, S., & Sos, S. (2015). *Komunikasi visual*.