

DAFTAR PUSTAKA

- Ahzami, M. A., Kadarisman, A., & Hidayat, S. (2025). DESAIN IDENTITAS VISUAL DAN PLACEMAKING BRANDING BANGUNAN BERSEJARAH BIOSKOP DIAN BANDUNG. *EProceedings of Art & Design*, 12(1), 155–156.
- Anggoro, Y. A. (2021). *Perancangan Typeface untuk Detik.com*.
- Aristorahma, M. N., Desintha, S., & Soedewi, S. (2020). *Perancangan Aplikasi Mobile Roomy Air Mengenai Polusi Udara pada Ruang Tinggal*.
- Bram Dwicahyo, P. (2023). *Pengaruh User Interface (UI), User Experience (UX) dan Fitur Layanan terhadap Keputusan Pembelian Online pada Website Tako Bag Yogyakarta*.
- Buana, W., & Sari, B. N. (2022). *Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course*. 5(2), 91–97. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- Carvalho, E. A. De. (2021). *Identifikasi Karakteristik Perparkiran di Koridor Jalan Surapati, Kota Bandung*.
- Dwi Safitri, Y. (2022). *Perancangan User Interface (UI) Dan User Exprience (UX) Sistem Pengaduan Pencemaran Lingkungan*.
- Dwinada, S. N. (2021). *Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Colorism*.
- Elbatista, A. M., Abizar, & Albab, U. (2024). Analisis Dampak Parkir Liar terhadap Tingkat Kunjungan Konsumen pada Usaha Kecil dan Menengah (UKM) di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Bisnis, Ekonomi Syariah, Dan Pajak*, 1(4), 01–08. <https://doi.org/10.61132/jbep.v1i4.553>
- Fakhirah, D., Siswanto, R. A., & Apsari, D. (2024). *Perancangan Media Promosi Museum Subang Sebagai Upaya Dalam Mengenalkan Museum Subang ke Anak Sekolah Menengah Pertama di Luar Kabupaten Subang*.
- Getty, J. P. (2011). *principles of design*.

- Hendri, Meisak, D., & Rianti Agustini, S. (2022). *Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mediatama Solusindo Jambi*. 1(4), 1–11. <https://doi.org/10.55123>
- Hendrik Sitorus, J. P., & Sakban, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantara Informatika (JBI)*, 5(2).
- Ibrahim, R. R., Nugraha, N. D., & Soedewi, S. (2024). *Perancangan Prototipe Website E-commerce Untuk Penjual Kerajinan Kulit di Sentra Kulit Sukaregang Dari Kabupaten Garut*.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Kadi, D. (2017). *Pengembangan Aplikasi Mobile Objek Wisata Secara Real Time Dengan Augmented Reality di Kabupaten Sumba Barat Daya*.
- Maqhsurah, H., Wahab, T., & Ayu, I. K. (2024). *Perancangan Aplikasi Layanan Kesehatan Berbasis Homecare Untuk Mahasiswa Telkom University Bandung*.
- Mustikawan, A., Soedewi, S., Swasty, W., Pahme, N. F. M., & Shuib, A. S. M. (2024). *Packaging Design of Kiriuchi UMKM Products To Improve Product Marketing*.
- Nasution, M. A. A. H., Siswanto, & Suryana, E. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android. In *Sawah Lebar Kota Bengkulu* (Vol. 19, Issue 2).
- Negoro, R. A. (2023). *Implementasi E-commerce Clothing Line Menggunakan Metode Design Thinking dan System Usability Scale*.
- Patanduk, Y. M. (2020). *Evaluasi Penataan Parkir Mobil Gereja Kristen Indonesia (GKI) Gejayan Yogyakarta*.
- Robot, R. P., Sengkey, R., & Rindengan, Y. D. Y. (2018). *Aplikasi Manajemen Rawat Inap dan Rawat Jalan di Rumah Sakit*.

- Sahputra, M. A., Defriani, M., & Hermanto, T. I. (2023). Rancan Bangun Aplikasi Pelayanan E-Trayek Berbasis Mobile Menggunakan Metode Extreme Programming. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 2(1), 34–44. <https://doi.org/10.56211/sudo.v2i1.229>
- Schlatter, T., & Levinson, D. A. (2013). *Visual usability: principles and practices for designing digital applications*.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihiuci*. <https://doi.org/tKIh665033>
- Susanti, U. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Warna Melalui Metode Eksperimen Pencampuran Warna Pada Kelompok A Tk Pertiwi 2 Kedungpring Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas Semester Genap Tahun Pelajaran 2013-2014*.
- Utama, B. S. (2020). *Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes*.
- Vanesa. (2021). *Perancangan Situs Web Interaktif tentang Sejarah Pergerakan Organisasi Forum Kota untuk Mahasiswa*. <https://www.cabletv.com/the-walking-dead>,
- Wahyuningsih, S. (2015). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*.
- Wiradana, P. A., & Sudantra, I. K. (2022). Dampak Parkir Liar Terhadap Kinerja Lalu Lintas Pada Ruas Jalan di Kota Denpasar Selatan. *Jurnal Kertha Semaya*, 10(5), 572–582. <https://doi.org/10.24843/KS.2023.v11.i03.p17>