

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawan, O. (2018). Studi desain layout pra-cetak untuk media cetak harian. *Sketsa*, 5(1).
- Andrian, R., & Fitria, M. (2020). Pengembangan prototipe aplikasi penyewaan gedung pernikahan berbasis informasi di Banda Aceh. *@2020 Kitekro*, 5(1).
- Cholana, H. B., & Miranda, D. (2023). Kajian peran orang tua dalam pemenuhan gizi seimbang bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Keluarga*, 12.
- Dharma, A. (2016). Analisis semiotika dalam konteks arsitektur. Gunadarma.
- Dias, S. B., et al. (2022). Persepsi pengguna terhadap aplikasi PROTEIN berbasis AI untuk nutrisi personal: Pendekatan Model Penerimaan Teknologi. *Frontiers in Nutrition*, 9. <https://doi.org/10.3389/fnut.2022.898031>
- Fais, V. E., Avisena, D. F., & Majid, M. A. (2024). Dampak tipografi terhadap persepsi pesan dalam iklan digital generasi Z. *Prosiding Seminar Nasional SDDKV*, 1(2).
- Fristasya, A., Az-Zahra, C. R., Sumiati, M., Fauziah, S., Ahmad, F., & STIA LAN Bandung. (2021). Pendekatan analisis SWOT dalam pengambilan keputusan perencanaan sumber daya manusia di PT X. *SeTIA Mengabdikan: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1).
- Hasibuan, D., & Siagian, E. (2023). Keterkaitan antara pengetahuan orang tua dan tindakan pencegahan stunting di layanan rawat jalan RS Advent Bandung. *MAHESA: Malahayati Health Student Journal*, 3(4), 1064–1072. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v3i4.10199>
- Kurniasari, E., Safitri, S. R., & Mardiana, M. (2022). Penyusunan user persona dan customer journey map sebagai bentuk representasi pengguna sistem repository di Perpustakaan Universitas Lampung. *Journal of Documentation and Information Science*, 5(1), 22–31. <https://doi.org/10.33505/jodis.v5i1.176>
- Lakshmi, V. (2023). Tinjauan singkat mengenai efek psikologis dari warna. *Journal of Biotechnology & Bioinformatics Research*, 5(2), 1–2. <https://doi.org/10.47363/JBBR/2023>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Rancangan antarmuka aplikasi informasi akademik MyCIC menggunakan Figma. *Jurnal Teknologi Informasi*, 10(2).
- Nasution, M. A. H., & Suryana, E. (2023). Desain media pembelajaran menggunakan teknologi augmented reality pada platform Android. *Jurnal Informatika Sawah Lebar*, 19(2).
- Norman, D. (1998). Pengertian pengalaman pengguna. *Nielsen Norman Group*.

- Nugraha, N. D., & Breda, Y. D. (2021). Rancangan website promosi untuk layanan psikologi anak usia 8–12 tahun. *Jurnal Komunikasi Visual*.
- Nugroho, M. A. (2025). Perancangan website yang optimal dengan pendekatan User-Centered Design untuk pengguna lintas usia di situs Jalan Cantik.
- Pradana, R. A., & Hidayat, S. (2017). Perancangan Media Promosi Masera Adventure Tour And Travel Di Kota Malang. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
- Putra, F. S. D., & Ayuswantana, A. C. (2023). Visual flat design dalam perancangan aset bangunan pada peta interaktif. *Jurnal JCSR*, 1(6), 178–187.
- Sobron, M., Lubis, Y., & Tim Teknik Industri. (n.d.). Penerapan kecerdasan buatan dalam sistem manufaktur terintegrasi.
- Sutanto, R. P. (2022). Evaluasi alur pengguna (user flow) pada situs edukasi: Studi kasus pada website DKV Universitas Kristen Petra. *Nirmana*, 22(1), 41–51. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Syafira, I., Hidayat, S., & Desintha, S. (2022). Perancangan Visual Interface Aplikasi HER GUARD Sebagai Media Pertolongan Kepada Perempuan Terhadap Kekerasan Seksual Secara Fisik Di Ruang Publik. *eProceedings of Art & Design*, 9(5).
- Voutama, A., & Novalia, E. (n.d.). Rancangan aplikasi M-Magazine berbasis Android sebagai media mading untuk siswa SMA. *Jurnal Desain Interaktif*, 15(1).
- Wijaya, L. S. (2020). Analisis model AISAS terhadap fenomena "BTS Effect" sebagai brand ambassador dan influencer. *Jurnal Komunikasi*, 11(2). <https://doi.org/10.31294/jkom>
- Yunidar, D., & Siswanto, R. A. (2023). Dampak strategi kustomisasi massal terhadap pengguna dalam konteks ekspresi, identitas, dan kepuasan. *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia*, 8(1), 133–144. <https://doi.org/10.25124/idealog.v8i1.6612>