

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Landa, Robin (2011) *Graphic Design Solutions*, 4th Edition. USA Wadsworth
- Siyoto, S., & Sodik, M.A. (2015). *Dasar metodologi penelitian. literasi media* Publishing.

Jurnal

- Mulyana & Abrar (2022). *Analisis Design Antarmuka Aplikasi Ruang Guru Pada Perangkat Mobile*, e-ISSN 2807-9108, 96.
<http://dx.doi.org/xx.xxx/yyyyy>
- Paramitha & Susanto (2022). *Aplikasi dan Situs Duolingo Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Prancis Melalui Metode Gamifikasi*, 10.
<https://lib.ui.ac.id/detail?id=20520551&lokasi=lokal>
- Ranjgar, Azar & Sadeghi (2018). *Emotion Extraction from paintings based on Luscher Color test and Culture Technology (CT)*, 122.
Emotion Extraction from paintings based on Luscher Color test and Culture Technology (CT)
https://www.researchgate.net/publication/329100953_Emotion_Extraction_from_paintings_based_on_Luscher_Color
- Widyana & Waluyanto (2022). *Pengembangan Kreativitas Desainer Melalui Aplikasi Grafis Dalam Perancangan Desain Komunikasi*, 4 -11.
<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12231>

Website

- Kemendikbud (2021). *Desain Komunikasi Visual Salah Satu Subsektor Ekraf Kekinian yang Menjanjikan*. kemenparekraf.go.id.

<https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Desain-Komunikasi-Visual-Salah-Satu-Subsektor-Ekraf-Kekinian-yang-Menjanjikan>

Picrew / The make-and-play image maker. (2019). Picrew.
<https://picrew.me/en>

Setiawan, R. (2021). *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya.* Dicoding Blog.
<https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/>



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA