

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Katz, H. (2019). *The Media Handbook*. New York: Routledge.
- Landa, R. (2018). *Graphic Design Solution 6 edition*. Boston: Cengage. doi:978-1337554053

### Jurnal

- Putri, A. F. (2018). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 6. Retrieved Juni 12, 2024

### Website

- Adya. (2023, April 6). *Ketahui 4 komponen website dengan elemennya*. Retrieved Februari 21, 2024, from exabytes:  
<https://www.exabytes.co.id/blog/komponen-website/#Komponen-Website>
- Anwar, I. C. (2021, April 20). *Definisi Komputer Menurut Para Ahli: Sanders hingga Blissmer*. Retrieved Februari 25, 2024, from tirto.id:  
<https://tirto.id/definisi-komputer-menurut-para-ahli-sanders-hingga-blissmer-gc94>
- Cipriani, J. (2022, Augustus 2). *I built a gaming PC with my kid — and you should too*. Retrieved Juni 12, 2024, from CNN Underscored:  
<https://edition.cnn.com/cnn-underscored/electronics/engineering-a-gaming-pc-for-kids>
- CNN Indonesia. (2021, November 23). *CNN Indonesia*. Dipetik Maret 20, 2024, dari RI Kekurangan SDM TIK di Tengah Potensi Ekonomi Digital Rp1.897 T: <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20211123135207-92-724929/ri-kekurangan-sdm-tik-di-tengah-potensi-ekonomi-digital-rp1897-t>
- Computer Hope. (2022, Maret 5). *Computer dictionary, terms, and glossary*. Retrieved Februari 22, 2024, from Computerhope:  
<https://www.computerhope.com/jargon/g/green.htm>
- Dam, R. F. (2023, November). *The 5 stages in the design thinking process*. Retrieved Maret 1, 2024, from Interaction-design.org:

<https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>

- Fahusni, F. (2023, Juni 25). *Pilih Mana Rakit PC Atau Beli PC Gaming Sudah Jadi?* Retrieved Februari 7, 2024, from Selular: <https://selular.id/2023/06/pilih-mana-rakit-pc-atau-beli-pc-gaming-sudah-jadi/>
- Firosya, B. H. (2023, Oktober 23). *detikedu*. Dipetik Maret 20, 2024, dari 18 Dampak Sosial Informatika, Pelajar & Mahasiswa Harus Tahu!: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6996843/18-dampak-sosial-informatika-pelajar-mahasiswa-harus-tahu>
- Gkogka, E. (2018, Januari 16). *Gestalt principles in UI design*. Retrieved Februari 25, 2024, from Medium: <https://medium.muz.li/gestalt-principles-in-ui-design-6b75a41e9965>
- Hadijah, S. (2023, Agustus 17). *15 Rekomendasi Toko Komputer Terlengkap di Wilayah Jakarta*. Retrieved Juni 12, 2024, from Cermati.com: <https://www.cermati.com/artikel/toko-komputer>
- Kingston Technology. (2021, Desember). *10 kesalahan teratas yang dilakukan pemula saat merakit PC*. Dipetik Februari 6, 2024, dari Kingston: <https://www.kingston.com/id/blog/gaming/top-10-pc-build-mistakes-beginners-make>
- kompasiana. (2017, November 9). *Dampak Penghapusan Mata Pelajaran TIK di Sekolah*. Retrieved Juni 12, 2024, from Kompasiana.com: [https://www.kompasiana.com/wijayalabs/5a02d1638325cc473a579eb2/dampak-penghapusan-mata-pelajaran-tik-di-sekolah?page=all&page\\_images=1](https://www.kompasiana.com/wijayalabs/5a02d1638325cc473a579eb2/dampak-penghapusan-mata-pelajaran-tik-di-sekolah?page=all&page_images=1)
- Kusumaputra, A. (2018, Desember 6). *kompas.id*. Dipetik Maret 20, 2024, dari Indonesia Kekurangan Tenaga Kompeten di Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi: <https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2018/12/06/indonesia-kekurangan-tenaga-kompeten-di-bidang-teknologi-informasi-dan-komunikasi>
- Laily, I. N. (2022, Februari 7). *Pengertian Website Menurut Para Ahli, Beserta Jenis dan Fungsinya*. Retrieved Februari 21, 2024, from Katadata: <https://katadata.co.id/berita/lifestyle/6200a2a9697ec/pengertian-website-menurut-para-ahli-beserta-jenis-dan-fungsinya?page=2>
- Lubis, H. A. (2023, Juni 26). *Grid System dalam Desain UI/UX: Arti, Komponen, Jenis dan Contoh*. Retrieved Februari 25, 2024, from dibimbing: <https://dibimbing.id/blog/detail/grid-system-dalam-ui-ux>

- Matte, C. (2018, Mei 25). *What's the Right Age to Introduce Your Kid to Computers?* Retrieved Februari 15, 2024, from tomshardware.com: <https://www.tomshardware.com/reviews/right-age-for-first-computer,5633.html>
- Nandy. (n.d.). *Penemu Handphone dan Sejarah Perkembangan Handphone*. Retrieved Februari 7, 2024, from Gramedia: <https://www.gramedia.com/literasi/penemu-handphone/>
- Nouval, S. (n.d.). *Teori Gestalt, Ini Penjelasan Lengkapnya*. Retrieved Februari 25, 2024, from Gramedia: <https://www.gramedia.com/literasi/teori-gestalt/>
- Nugroho, F. T. (2023, September 12). *Contoh-Contoh Hardware Komputer, Lengkap beserta Penjelasan*. Retrieved Februari 25, 2024, from bola: <https://www.bola.com/ragam/read/5395306/contoh-contoh-hardware-komputer-lengkap-beserta-penjelasan?page=5>
- Pahlephi, R. D. (2023, Februari 17). *Mengenal Komponen Komputer dan Masing-masing Fungsinya*. Retrieved Februari 25, 2024, from detik: <https://www.detik.com/bali/berita/d-6573727/mengenal-komponen-komputer-dan-masing-masing-fungsinya>
- Pradana, N. (2023, Juni 6). *Beda UI dan UX Serta Penjelasan Para Ahli + Cara Mempelajarinya*. Retrieved Februari 21, 2024, from purwadhika: <https://purwadhika.com/blog/beda-ui-dan-ux-serta-penjelasan-para-ahli-cara-mempelajarinya>
- Pramudyatama, Y. (n.d.). *10 Alasan Kenapa Kamu Harus Membuat Website*. Retrieved Juni 12, 2024, from Whello.id: <https://whello.id/tips-digital-marketing/alasan-kenapa-kamu-harus-membuat-website/>
- Tysara, L. (2021, November 17). *15 Pengertian Komputer Menurut Para Ahli, Pahami Fungsi dan Manfaatnya*. Retrieved Februari 25, 2024, from liputan6: <https://www.liputan6.com/hot/read/4712592/15-pengertian-komputer-menurut-para-ahli-pahami-fungsi-dan-manfaatnya?page=3>
- Yanto, A. (2023, Agustus 19). *5 Alasan Merakit PC Sendiri Itu Menguntungkan*. Retrieved Februari 7, 2024, from idntimes: <https://www.idntimes.com/tech/trend/andri-andreas-1/merakit-pc-sendiri-c1c2?page=all>