

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Baer, K. (2021). *Information Design Workbook Graphic Approaches, Solutions, and Inspiration + 30 Case Studies*. Rockport.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage.
- Hardani., Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami F. E., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana D. J., Auliya N. H. (2020). *Metode penelitian kuantitatif & kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Kusnadi. (2018). *Dasar Desain Grafis*. Jawa Barat.
- Landa, R. (2018). *Graphic Design Solutions (6<sup>th</sup> ed)*. Cengage Learning.
- Mamis, S., Handayani, E. A., Rumra, F., & Hermanto, Y. A. L. (2023). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. Mafy Media Literasi Indonesia.
- Nugroho, C., Sos, S., & Kom, M. I. (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi*. Prenada Media.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Soegaard, Mads. (2018). *The Basics of User Experience Design*. The Interaction Design Foundation.
- Turow, J. (2014). *Media Today: Mass Communication in a Converging World*. Routledge.
- Mahendra, G. S. (2023). *Buku Ajar Pemrograman Berbasis Web*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

## Jurnal

- Ardhiyani, I. N. (2018). *Hubungan Antara Keaktifan Mengikuti Kegiatan Berkemah Dengan Kemandirian Siswa*. 7(36), 3538.  
<https://journal.student.uny.ac.id/in>
- Afifah, J., Reyvan, Budi, & Putri, N. A. (2024). *PERAN BERKEMAH DALAM MENUMBUHKAN RASA KEKOMPAKAN PADA ANGGOTA PRAMUKA PENEKAK*.  
<https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/baktisosial/article/view/151>
- Edityastono, L., Rosalin, S., Nurleili, D., Bisnis, D.-I. A., Vokasi, F., & Brawijaya, U. (2023). *EVALUASI KEMUDAHAN PENGGUNA MEDIA INFORMASI LINKTREE PENGUMUMAN\_D3ADBIS BAGI MAHASISWA D3 ADMINISTRASI BISNIS FAKULTAS VOKASI UNIVERSITAS BRAWIJAYA*. [https://linktr.ee/D3ADBIS\\_PENGUMUMAN](https://linktr.ee/D3ADBIS_PENGUMUMAN).
- Hasibuan, R. K., & Siregar, R. (2024, January 3). *PENERAPAN KEGIATAN BERKEMAH DALAM PRAMUKA DALAM MENANAMKAN CINTA TANAH AIR*.  
<https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu/article/view/186>
- Jafnihirda, L., Rizal, F., & Eka Pratiwi, K. (2023). *Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul*. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 227–239.  
<https://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734/1939>
- Kivijarvi, H., & Parnanen, K. (2023). *Instrumental Usability and Effective User Experience: Interwoven Drivers and Outcomes of Human-Computer Interaction*. *MULTIMEDIA NUSANTARA*, 39(1), 34-51.  
<https://research.aalto.fi/en/publications/instrumental-usability-and-effective-user-experience-interwoven-d>
- Nursifa, A. (2023). *EVALUASI WEBSITE PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN NATUNA MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING* (Doctoral dissertation, IPDN). <http://eprints.ipdn.ac.id/16267/>

- Putri, R. A., Kaniawulan, I., Sri, L., & Muni, A. (2023). *DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI RARANGGE CORNER MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN (HCD)*. In Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (Vol. 7, Issue 3). <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/7051/4161>
- Saepudin, A., Hayati, U., & Bahtiar, A. (2023, Februari). *ANALISIS APLIKASI DITONTON APP DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/download/6216/3681/>
- Rachman, A., Farhan, O., Ahmad, N., Rukhmana, T., Hasyim, D. M., & Dhaniswara, E. (2023). *PENGEMBANGAN APLIKASI E-LEARNING DENGAN FITUR INTERAKTIF DAN ADAPTIVE LEARNING*. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/21145>
- Sudirman, S., Naufal, M., & Zulyatno, W. (2022). *Interaksi Manusia Dan Komputer Pada Tinjauan Model Pengguna Indihome*. <https://repository.unibos.ac.id>
- Satya Negara Indonesia Jalan Arteri Pondok Indah, U., Selatan Prodi Ilmu Komunikasi, J., & Ilmu Sosial dan Politik, F. (2021). *FENOMENA GAME ONLINE DAN PEMBARUAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI SEBAGAI MEDIA BARU*. Radita Gora Tayibnapis. <https://isip.usni.ac.id/jurnal/Radita%20Gora%2032-50.pdf>
- Sulhah, S., Zahro1, H., Ratnaningtyas2, A., & Prastyani, D. (2023). *PERAN KEPERCAYAAN DIRI UNTUK MENGATASI KECEMASAN PARA FRESH GRADUATE DI BANTEN DALAM MENGHADAPI PERSAINGAN KERJA*. Jalan Arjuna Utara, 21(9). <https://jpsikologi.esaunggul.ac.id/index.php/JPSI/article/view/345/109>
- Susanto, A. A. (2017). *Fotografi adalah Seni: Sanggahan terhadap Analisis Roger Scruton mengenai Keabsahan Nilai Seni dari Sebuah Foto*. Journal of Urban Society's Arts, 4(1), 49-60.

### *Website*

Ali, N. (2023, May 19). *30 Best Camping Fonts for Nature-Themed Designs*.

Vandelay Design. <https://www.vandelaydesign.com/camping-fonts/>

Bauroziq. (2022, October 26). *8 Top Rekomendasi Font Populer Terbaik untuk*

*Desain UI Mobile Apps*. Caraguna. <https://caraguna.com/rekomendasi-font-mobile-apps/>

Benefita. (2023, May 3). *Memakai Teori Warna untuk Memilih Kombinasi Warna*

*Web Terbaik*. Niagahoster Blog. [https://www.niagahoster.co.id/blog/warna-efektif-desain-website/#2\\_Roda\\_Warna](https://www.niagahoster.co.id/blog/warna-efektif-desain-website/#2_Roda_Warna)

Darmawan, R. K. (2024, February 25). Unpad Berduka, 2 Mahasiswanya

Meninggal Tersambar Petir di Batu Kuda. *KOMPAS.com*.

[https://bandung.kompas.com/read/2024/02/25/071156078/unpad-berduka-](https://bandung.kompas.com/read/2024/02/25/071156078/unpad-berduka-2-mahasiswanya-meninggal-tersambar-petir-di-batu-kuda)

[2-mahasiswanya-meninggal-tersambar-petir-di-batu-kuda](https://bandung.kompas.com/read/2024/02/25/071156078/unpad-berduka-2-mahasiswanya-meninggal-tersambar-petir-di-batu-kuda)

Friends, B. (2023, July 27). *Menjelajahi Macam-Macam Camping yang*

*Mengesankan*. Blibli Friends. <https://www.blibli.com/friends/blog/macam-macam-camping-11/>

Gischa, S. (2023, February 14). Mengenal kegiatan berkemah. *KOMPAS.com*.

[https://www.kompas.com/skola/read/2023/02/14/200000969/mengenal-](https://www.kompas.com/skola/read/2023/02/14/200000969/mengenal-kegiatan-berkemah)

[kegiatan-berkemah](https://www.kompas.com/skola/read/2023/02/14/200000969/mengenal-kegiatan-berkemah)

*Hasil pencarian - KBBI VI daring. (n.d.-a).*

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Desain%20Grafis>

*Hasil pencarian - KBBI VI daring. (n.d.-b).*

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Desain>

*Hasil pencarian - KBBI VI daring. (n.d.-c).*

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Grafis>

*Hasil pencarian - KBBI VI daring. (n.d.-d).*

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Berkemah>

Humas. (2021, October 4). *Masa transisi perkembangan remaja menuju dewasa -*

*Universitas Islam Indonesia. Universitas Islam Indonesia.*

<https://www.uii.ac.id/masa-transisi-perkembangan-remaja-menuju->

[dewasa/](https://www.uii.ac.id/masa-transisi-perkembangan-remaja-menuju-dewasa/)

*Kedutaan Besar Republik Indonesia Maputo, merangkap Malawi Mozambique.*

(n.d.). Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia.

<https://kemlu.go.id/maputo/id/news/20067/woow-indonesia-dinobatkan->

[sebagai-negara-terindah-di-dunia](https://kemlu.go.id/maputo/id/news/20067/woow-indonesia-dinobatkan-sebagai-negara-terindah-di-dunia)

Kontributorkreativv. (2020, December 1). *Kenali Berbagai Palet Warna dan Efek*

*yang Ditimbulkan. Kreativv. https://kreativv.com/palet-warna/2/*

Moran, K. (2024, January 26). *Tone-of-Voice words. Nielsen Norman Group.*

<https://www.nngroup.com/articles/tone-voice-words/>

Muarif, A. (2022, August 12). Tips memilih skema warna *website* terbaik. *Qwords.*

<https://qwords.com/blog/warna-website/>

Nisa, A. (2022, June 13). Senang Berkemah di Alam Bebas? Ikuti Tips dari Tim

SAR Agar Aman Berwisata - Bobo. *Bobo.*

<https://bobo.grid.id/read/083326236/senang-berkemah-di-alam-bebas->

[ikuti-tips-dari-tim-sar-agar-aman-berwisata?page=all](https://bobo.grid.id/read/083326236/senang-berkemah-di-alam-bebas-ikuti-tips-dari-tim-sar-agar-aman-berwisata?page=all)

- Pramukaria. (2014, April 22). *Pramuka: Jenis perkemahan Pramuka*. Pramuka.  
<https://www.pramukaria.id/2014/04/jenis-perkemahan-pramuka.html>
- Recreation.gov - camping, cabins, RVs, permits, passes & more*. (n.d).  
Recreation.gov. <https://www.recreation.gov/>
- Rifda, A. (2023, June 30). *11 Arti Warna dalam Psikologi dan Filosofinya*. Best Seller Gramedia. <https://www.gramedia.com/best-seller/arti-warna-dalam-psikologi-dan-filosofinya/>
- Rm, A. (2024, February 26). *Daftar Lokasi Bumi Perkemahan Terbaik di Indonesia*. Blog. <https://blog.eigeradventure.com/bumi-perkemahan/>
- Sekolahdesainid. (2023, January 24). *5 Gaya Ikon dalam Desain UI, Ada Jenis Bold hingga Skeuomorphic - Sekolah Desain*. *Sekolah Desain*.  
<https://blog.sekolahdesain.id/5-gaya-ikon-dalam-desain-UI/>
- Shin, F. (2023, October 14). *5 Tantangan yang Kerap Dihadapi Selama Berkemah*. *IDN Times*. <https://www.idntimes.com/travel/destination/finley-shin/tantangan-yang-kerap-dihadapi-selama-berkemah-c1c2?page=all>
- Susilo, E. (2024, March 2). *Cara menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) pada uji UX*. EDI SUSILO. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-user-experience-questionnaire/>
- Textiles, K., & Textiles, K. (2024, January 6). *Mengenal Warna Sage yang Digemari Pada Setiap Musim*. PT Knitto Tekstil Indonesia.  
<https://blog.knitto.co.id/mengenal-warna-sage/>
- User Experience Questionnaire (UEQ)*. (n.d.). <https://www.ueq-online.org/>

- Wahyuni, C. (2016, July 5). Cara berkemah Tetap aman. *Gaya Hidup*.  
<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20160701183409-274-142496/cara-berkemah-tetap-aman>
- Warehouse, M. (2022, October 26). *Camping Guide for Beginners | Mountain Warehouse*. Inside the Outdoors | Mountain Warehouse Community.  
<https://www.mountainwarehouse.com/community/expert-advice/camping-guide-for-beginners>
- Yunus. (2023, February 16). Benefits of mapping a *mobile* customer journey. *AppSamurai*. <https://appsamurai.com/blog/benefits-of-mapping-a-mobile-customer-journey/>

