

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anggraini, S., L., Nathalia, K. (2021). *Desain komunikasi visual: panduan untuk pemula*. Nuansa Cendikia.
- Beaird, J. (2020). *The principles of beautiful web design, 4th edition*. SitePoint.
- Fairchild, M. D., & Franklin, A. (2015). *Handbook of color psychology*. Bell and Bain Ltd.
- Griffey, J., (2020). *Introduction to interactive digital media: concept and practice*. Taylor & Francis.
- Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). *Sprint: how to solve big problems and test new ideas in just five days*. Simon & Schuster.
- Muhajir, Soewito, I., H. (2010). *Biografi: sepak terjang perjuangan politik mohammad hoesni thamrin*. UP Museum Joang 45. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta.
- Rachman, A. Yochanan, C., E., Samanlagi, A., I., & Purnomo, H. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. CV Saba Jaya Publisher.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi penelitian kuantitatif dan kualitatif dan r&d*. ALFABETA
- UPT. Museum Joang '45. (2010). *Putra betawi pejuang kemerdekaan mohammad husni thamrin*. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta.
- Widya, L., A., D., Darmawan, A., J. (2016). *Pengantar desain grafis*. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- Widyarsono, T. (2018). *Cahaya di batavia: m. h. thamrin dan gerakan nasionalis kooperasi di indonesia 1927-1941*. Penerbit Diandra
- Zeegen, L. Crush. (2014). *The fundamentals of illustration*. AVA Publishing SA.

Jurnal

- Hernadi, E. (2021). *Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar sejarah pada siswa kelas XII IPS 1 SMAN 1 cikijing melalui pembelajaran kontekstual berbasis masalah*. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 4, 1. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bihari/article/view/3203>
- Janottama, I., P., A., Putraka, A., N., A. (2017). *Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat bali*. <https://doi.org/10.31091/sw.v5i0.189>
- Setiawan, Y. (2014). *Meningkatan minat belajar sejarah siswa kelas xiipa 2 sma n 1 depok tahun ajaran 2011/2012 melalui penerapan strategi pembelajaran kooperatif teknik jigsaw ii*. <https://eprints.uny.ac.id/23000/9/jurnal.pdf>

Website

- Arika, Y. (2020, September 21). *Belajar dari sejarah indonesia*. Kompas.id. Dipetik Februari 29, 2024, dari Kompas.id: <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2020/09/21/belajar-dari-sejarah-indonesia>
- BPS Provinsi DKI Jakarta. (2023). *jumlah perguruan tinggi, mahasiswa, dan tenaga edukatif (negeri dan swasta) di bawah kementerian riset, teknologi dan pendidikan tinggi menurut kabupaten/kota di provinsi dki jakarta 2019-2021*. Dipetik April 20, 2024, dari BPS Provinsi DKI Jakarta: <https://jakarta.bps.go.id/indicator/28/481/1/jumlah-perguruan-tinggi-mahasiswa-dan-tenaga-edukatif-negeri-dan-swasta-di-bawah-kementerian-riset-teknologi-dan-pendidikan-tinggi-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-dki-jakarta.html>
- Dapo Kemdikbud. (2023). *Data peserta didik semester 2023/2024 genap*. Dipetik Maret 1, 2024, dari Dapodikdasmen: <https://dapo.kemdikbud.go.id/pd/1/010000>

- Devega, E. (2017, Oktober 10). *Teknologi masyarakat indonesia: malas baca tapi cerewet di medsos*. Dipetik Maret 1, 2024, dari Kominfo.go.id:
https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media
- Google. (2021). *Material design 3*. Dipetik Juni 3, 2024, dari Google Material Design: <https://m3.material.io/>
- Google Teams. (2017). *Design sprint methodology*. Dipetik April 20, 2024, dari Google Design Sprint Kit:
<https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/overview>
- Guzali, A. (2022, Juni 30). *Mengenal m.h. thamrin sosok pahlawan nasional (tokoh pendidikan dan kebudayaan; pergerakan kebangsaan)*. Dipetik Februari 29, 2024, dari Dinas Kebudayaan (Kundha Kebudayaan):
<https://budaya.jogjaprovo.go.id/berita/detail/1180-mengenal-m-h-thamrin-sosok-pahlawan-nasional-tokoh-pendidikan-dan-kebudayaan-pergerakan-kebangsaan#:~:text=MH.%20Thamrin%20merupakan%20pejuang%20dari,membentuk%20PPKI%20menjelang%20kemerdekaan%20Indonesia.>
- Hartanto, D., P. (2023). *Effortlessly calculate the slovin formula*. Dipetik Maret 1, 2024, dari Arena Statistics: <https://arenastatistics.com/slovin-inquest-calculator>
- Interaction Design Foundation - IxDF. (2016, Juni 6). *What is color theory?*. Dipetik Juni 12, 2024, dari Interaction Design Foundation – IxDF:
<https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>
- Interaction Design Foundation - IxDF. (2019, Agustus 13). *What is the difference between Interaction Design and UX Design?*. Dipetik April 22, 2024, dari Interaction Design Foundation – IxDF: <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-the-difference-between-interaction-design-and-ux-design>
- Napitupulu, E. L. (2023, Oktober 23). *Sejarah diperjuangkan jadi mata pelajaran wajib*. Dipetik Februari 29, 2024, dari Kompas.id:

<https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/10/23/sejarah-diperjuangkan-jadi-mata-pelajaran-wajib>

Newsdetik. (2022, Agustus 8). *Banyak masyarakat tak kenal pahlawan nasional, ini tanggapan sejarahwan*. Dipetik Februari 29, 2024, dari Newsdetik.co: <https://newsdetik.co/banyak-masyarakat-tak-kenal-pahlawan-nasional-ini-tanggapan-sejarahwan/>

