

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Budiaman, S. (n.d.). Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025 - PDF Free download. *adoc.pub*. <https://adoc.pub/pengembangan-ekonomi-kreatif-indonesia-2025.html>
- Designing Media by Bill Moggridge / *Penguin Random House Canada*. (n.d.). Penguin Random House Canada.
<https://www.penguinrandomhouse.ca/books/658042/designing-media-by-bill-moggridge/9780262014854>
- Dr. Suwartonq, M..Hum.(2014). Dasar-Dasar Metodologi Penelitian. Universitas Negeri Jakarta.
- Landa, R. (2014). Graphic design solutions, fifth edition. United State of America:Clark Baxter.
- Munandar, Arif. (2020). Ilmu Komunikasi Dan Informasi & Transaksi Elektronik. Indonesia.
- Plattner, Hasso. Christoph Meinel. Larry Leifer. (2011). Design Thinking. Springer Heidelberg Dordrecht London New York.
- Putra, Ricky W. (2021). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Indonesia.
- Teknologi untuk Pengembangan Media & Pembelajaran* / *unypress*. (n.d.).
<https://unypress.uny.ac.id/buku/teknologi-untuk-pengembangan-media-pembelajaran>
- Timothy, Samara. (2007). Design elements: a graphic style manual: understanding the rules and knowing when to break them. United kingdom.
- Tselentis, Jason (2012). The Graphic Designer's Electronic-Media Manual_ How to Apply Visual Design Principles to Engage Users on Desktop, Tablet, and Mobile Websites. USA.

Jurnal

Apriyani Dika, Widiyanti Sri, Sintiya Putri Erna, Rony Trisnawan, Syaiful Noor Muttaqin, Aris Prio Agus Santoso, Agus Suyatno. (2021). Analisis penjualan barang antik dimasa pandemic covid-19 (studi kasus pasar Triwindu Surakarta) HUBISINTEK - Duta Bangsa University (udb.ac.id)

Arva, Yudhistira, R., & Yudhistira, A. R. (2024). Perancangan Peta Wisata Interaktif Kota Sidoarjo dengan Menggunakan Desain Landmark yang Ceria. 2(1), 71–80. <https://doi.org/10.59581/seniman-widyakarya.v1i2.1931>

Natalia, L., & Winata, T. (2023). Penataan Kembali Pasar Barang Antik di Jalan S Melalui Pendekatan Shopping Behavior Generasi Milenial. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur*, 4(2), 727–742. <https://doi.org/10.24912/stupa.v4i2.21709>

Setyaningsih, E. (n.d.). Perkembangan Multimedia Digital Dan Pembelajaran.

Sumantri Brojonegoro No, J., & Lampung, B. (n.d.). Pengembangan Multi Media Interaktif Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Materi Microsoft Excel di SMA Lampung Tengah Oleh: 0X DOLPLQQQ+HUSUDWLZLLLAbdurrahman FKIP Unila.

Wiryanawan, M. B. (2011). User Experience (UX) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual (Vol. 2, Issue 2).

Yanti, D., Pehotelan, J., Medan, P., Rumah, J., Haji, S., & 12 Medan, N. (2020). Pengaruh Digital Marketing Terhadap Peningkatan Kunjungan Wisata Di Danau Toba. *Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 11, 2655–5433. <https://doi.org/10.31294/khi.v11i1.7607>

Website

- Aliansyah, M. A. (2018, July 27). Mengintip pasar antik di Jalan Surabaya yang mulai ditinggal turis mancanegara | merdeka.com | Merdeka.com. *merdeka.com*. <https://www.merdeka.com/jakarta/mengintip-pasar-antik-di-jalan-surabaya-yang-mulai-ditinggal-turis-mancanegara.html>
- Herdanu, M. R. (2023, July 4). Jalan Surabaya: Surga Barang Antik di Tengah Padatnya Kota Jakarta - Indozone Travel. *Jalan Surabaya: Surga Barang Antik Di Tengah Padatnya Kota Jakarta - Indozone Travel*. <https://travel.indozone.id/destinasi/951718077/jalan-surabaya-surga-barang-antik-di-tengah-padatnya-kota-jakarta>
- KajianPustaka. (2024). Fokus Grup Discussion (FGD) - Pengertian, Karakteristik dan Tahapan Fokus Grup Discussion (FGD) - Pengertian, Karakteristik dan Tahapan - KajianPustaka
- Kankekar, R. (2023, October 23). 12 Key takeaways -“Don’t make me Think, Revisited” by Steve Krug. Medium. <https://bootcamp.uxdesign.cc/12-key-takeaways-dont-make-me-think-revisited-by-steve-krug-1c3413376692>
- Readingraphics. (2024, February 18). Book summary – Don’t Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability. Readingraphics. <https://readingraphics.com/book-summary-dont-make-me-think/>
- Sancaya, R. (2020, July 1). Mengintip Pasar Barang Antik di Jalan Surabaya. *Detikfinance*. <https://finance.detik.com/foto-bisnis/d-5075672/mengintip-pasar-barang-antik-di-jalan-surabaya>
- Tubik. (2018b, July 8). Don’t Make Me Think: 20 Wise Thoughts about Usability from Steve Krug. Medium. <https://uxplanet.org/dont-make-me-think-20-wise-thoughts-about-usability-from-steve-krug-876b563f1d63>
- Widyanti, N. N. W. (2023, June 10). Melihat Pasar Barang Antik di Jalan Surabaya yang Kini Sepi Pengunjung Halaman all - Kompas.com. *KOMPAS.com*. <https://travel.kompas.com/read/2023/06/10/141911427/melihat-pasar-barang-antik-di-jalan-surabaya-yang-kini-sepi-pengunjung?page=all>