

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aripin, Z. (2021). Marketing Management. Deepublish.
- Dharsito, W. (2015). Dasar Fotografi Digital 2: Komposisi dan Ketajaman. Elex Media Komputindo.
- Dharsito, W. (2016). Dasar Fotografi digital 3: Menguasai Exposure. Elex Media Komputindo.
- Huda, B., Paryono, T., & Fauzi, A. (2023). UI/UX design: bagi para perancang dan pengembang produk atau layanan digital. Asadel Liamsindo Teknologi.
- Mahyuddin, N. (2023). Permainan Board Game Berbasis Neurosains Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. Deepublish.
- Mamis, S., Putra, I. N. A. S., Yusa, I. M. M., Aryanto, D., Yasa, N. P. D., Wahidiyat, M. P., ... & Carrollina, D. (2023). DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV): Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nugroho, C., Sos, S., & Kom, M. I. (2020). Cyber Society: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi. Prenada Media.
- Priyono, D., Putra, I. N. A. S., Sutarwiyasa, I. K., Rizaq, M. C., Setiawan, I. N. A. F., & Jayanegara, I. N. (2023). DESAIN KOMUNIKASI VISUDAL DALAM ERA TEKNOLOGI: Peran Teknologi Terhadap Perkembangan DKV. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Putra, Y. W. S., Dawis, A. M., Novi, N., Natsir, F., Fitria, F., Widhiyanti, A. A. S., ... & Maniah, M. (2023). Pengantar Aplikasi Mobile. Penerbit Widina.
- Rossanty, Y., Nasution, M. D. T. P., & Ario, F. (2018). Consumer Behaviour In Era Millennial. Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah AQLI.

Setiadi, T., Kom, S., & Kom, M. (2017). Dasar fotografi cara cepat memahami fotografi. Penerbit Andi.

Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., ... & Gunawan, I. G. D. (2023). PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Sutopo, A. H. (2020). Pengembangan Educational Game. Topazart.

Yusa, I. M. M., Priyono, D., Anggara, I. G. A. S., Setiawan, I. N. A. F., Yasa, I. W. A. P., Yasa, N. P. D., ... & Sutarwiyasa, I. K. (2023). Buku Ajar Desain Komunikasi Visual (DKV). PT. Sonpedia Publishing.

Jurnal

Alamsyah, I. L., Aulya, N., & Satriya, S. H. (2024). Transformasi Media dan Dinamika Komunikasi dalam Era Digital: Tantangan dan Peluang Ilmu Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 168-181.

Aprilia, S. N., Wijaya, A. F., & Suryadi, S. (2014). Efektivitas website sebagai media e-government dalam meningkatkan pelayanan elektronik pemerintah daerah (studi pada website pemerintah daerah Kabupaten Jombang). *Jurnal Wacana*, 17(2), 126-135.

Auliazmi, R., Rudiyanto, G., & Utomo, R. D. W. (2021). Kajian Estetika Visual Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Ruangguru Aesthetic Studies Of Visual Interface And User Experience Of The Ruangguru Application. *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 4(1), 21-36.

Auna, H. (2024). DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON WORDWALL GAMES TO INCREASE MOTIVATION AND ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS'LEARNING INTERESTS. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4(1), 84-102.

- Basuki, A., Hadi, S., Shofiah, S., Zuhrianto, F. A., & Riska Ayu, B. P. S. B. (2023). PENGARUH WARNA RUANG HENTI KENDARAAN TERHADAP PERSEPSI DAN PERILAKU PENGENDARA KENDARAAN DI CILACAP. *Journal of Syntax Literate*, 8(4).
- Berliana, H. R., & Ramdhan, A. (2022). PERANCANGAN KONSEP VISUAL PROTOTYPE USER INTERFACE GAME HERO OF PANDEMIC SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF. *Viswa Design: Journal of Design*, 2(1), 25-36.
- Budiarta, I. G. M., Witari, N. N. S., & Sutrisno, L. B. (2023). Penerapan Elemen Tipografi Pada Desain Logo Karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dalam Kuliah Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(1), 60-69.
- Edila, R., Anggriawan, D. B. F., Khoiriyah, A. A., Islamiyah, N., & Yudhana, A. (2021). LAPORAN PERTAMA KASUS INFEKSI ENTAMOEBIA INVADENS PADA ULAR SANCA HIJAU (*Morelia viridis*).
- Edlino, Y., & Hamdani, H. (2024). Desain Media Pembelajaran Interaktif Ispring Suite Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 59-66.
- Fatah, D. A. (2020). Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan Usability Testing dengan Pendekatan Human-Centered Design (HCD). *Rekayasa*, 13(2), 130-143.
- Fatikah, S. I., Afsharina, N. F. N., & Suryandari, M. (2023). Memperkuat Kepercayaan Diri dalam Public speaking dan Mengembangkan Karakter melalui Storytelling. *JURIHUM: Jurnal Inovasi Dan Humaniora*, 1(4), 672-678.
- Fauzan, R., Daga, R., Sudirjo, F., Sopotra, J. H., Waworuntu, A., Madrianah, M., ... & Risakotta, T. K. (2023). Produk dan Merek. PT. Global Eksekutif Teknologi.

- Hajizah, A. (2024). Penerapan User Experience Dalam Permodelan Sistem Informasi Keuangan. *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science*, 2(1), 1-11.
- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran tingkat ketergunaan (usability) sistem informasi keuangan studi kasus: duta wacana internal transaction (duwit). *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 2(1), 49-55.
- Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (UCD) pada wireframe desain user interface dan user experience aplikasi sinopsis film. *JEIS: Jurnal Elektro dan Informatika Swadharma*, 2(1), 43-47.
- Haryadi, T., & Ihya'Ulumuddin, D. I. (2016). Penanaman nilai dan moral pada anak sekolah dasar dengan pendekatan storytelling melalui media komunikasi visual. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 2(01), 56-72.
- Irawan, A. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN CLOUD COMPUTING “NEXTCLOUD” PADA EFEKTIVITAS DAN EFISIENSI ADMINISTRASI SEKOLAH DI SMA NEGERI 3 CIAMIS. *Jurnal Darma Agung*, 31(4), 716-726.
- Kholis, I. N., & Dwihartanti, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Materi Tata Ruang Kantor pada Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK N 1 Wonosari. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran-S1*, 5(6), 573-583.
- Kurniawan, A., Rokhmawati, R. I., & Rachmadi, A. (2018). Evaluasi User Experience dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada: Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(8), 2918-2926.
- Kurniawan, R., Santoso, M. E., & Darmayanti, T. E. (2022). Pengaruh Pencahayaan pada Showroom Terhadap Kenyamanan Visual (Studi Kasus Showroom Harley Davidson, Bandung). *Waca Cipta Ruang*, 8(1), 6-12.

- Laugi, S. (2018). Sistem Informasi berbasis Web dalam Penyelenggaraan Lembaga Pendidikan. *Shautut Tarbiyah*, 24(1), 109-126.
- Lo, S. (2021). ANALISIS FAKTOR DALAM KEPUTUSAN PEMBELIAN REPTIL EKSOTIS CV. KURAKU INDONESIA. *Jurnal Performa: Jurnal Manajemen dan Start-up Bisnis*, 6(3), 189-196.
- Nugroho, W. D. (2023). EVALUASI USABILITAS PENGGUNAAN PLATFORM METAVERSE DENGAN VIRTUAL REALITY MENGGUNAKAN METODE USE (USEFULNESS, SATISFACTION, DAN EASE OF USE)(STUDI KASUS: PENYELENGGARAAN ACARA MICE) (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
- Raharja, S. U. J., & Natari, S. U. (2021). Pengembangan usaha umkm di masa pandemi melalui optimalisasi penggunaan dan pengelolaan media digital. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 108-123.
- PERDANA, R. N. H., Martoatmodjo, S. T., & Yulianto, A. (2018). Analisa Elemen Visual Logo Kaos Anglo Produk Cemani Surakarta (Doctoral dissertation, Universitas Sahid Surakarta).
- Pongmasak, K. P., Rostianingsih, S., & Sugiarto, I. (2022). Aplikasi Sistem Pengontrolan Turtle Tub Untuk Pemeliharaan Kura-Kura Red Belly Nelsoni Dengan Arduino. *Jurnal Infra*, 10(2), 83-89.
- Pratama, T. (2022). Aplikasi pembelajaran hewan reptil berbasis augmented reality. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(1), 73-76.
- Surentu, Y. Z., Warouw, D. M., & Rembang, M. (2020). Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Minahasa. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(4).
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224.

- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12.
- Mohammad, W., & Maulidiyah, N. R. (2023). Analisis Kesesuaian Standar OLC Quality Scorecard dalam Pendidikan Non-Formal Gamelab ID Academy. *Jurnal Pendidikan Non formal*, 1(1), 15-15.
- Ngarti, J. G. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Implementasi Dalam Suasana Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Nugrahani, R. (2015). Peran desain grafis pada label dan kemasan produk makanan umkm. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 9(2), 127-136.
- Priyono, D., Ramdhani, A., & Hardian, R. (2020). Desain User Interface Informasi Prodi Desain Komunikasi Visual melalui Media Digital Website. *Jurnal Desain*, 7(3), 223-242.
- Putri, I. K., Wijoyo, S. H., & Mursityo, Y. T. (2019). Analisis usability dan pengalaman pengguna pada aplikasi pemesanan budget hotel menggunakan user experience questionnaire (ueq)(studi kasus pada Airy Rooms). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6748-6756.
- RAHARJO, S., Susilo, D., & Al Haris, F. H. S. (2019). Peningkatan Keterampilan Fotografi Kamera DSLR Menggunakan Metode Drill dengan Pendekatan Scientific pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 3 Bojonegoro (Doctoral dissertation, Universitas Sahid Surakarta).
- Romanica, G. M. (2018). Perancangan Board Game Bertema Pasar Tradisional Yogyakarta (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

- 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.
- Syahputra, A., Sani, A., Ibrahim, Q., Habib, H., & Rudiansyah, M. (2023). Analisis Pemotretan Gambar menggunakan Teknik Segitiga Exposure pada Produk Makanan Kemasan. *Jurnal Bidang Penelitian Multimedia*, 1(2), 55-62.
- Wahyuni, A. S., & Dewi, A. O. (2019). Persepsi Pemustaka Terhadap Desain Antarmuka Pengguna (User interface) Aplikasi Perpustakaan Digital “iJogja” Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 7(1), 21-30.
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 2.
- Yumarlin, M. Z. (2016). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Informasi Interaktif*, 1(1), 34-43.

