

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajediam. (2024). *Are Diamonds a Good Investment? An Objective Analysis*.
- Ambarwati, M., & Kuswahyuni, D. K. (2022). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual*.
- Ananda, M. F. (2024). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN VAK BERORIENTASI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMA PADA MATERI TERMOKIMIA*. 15(1), 37–48.
- Andayani, A. T. (2025). *10 Fungsi, Manfaat dan Keuntungan Memiliki Website Yang Perlu Anda Ketahui*. <https://tonjoo.com/id/manfaat-dan-keuntungan-memiliki-website>
- Angga, B. W. (2023). *Mengenal Apa itu Hukum Proximity dalam Desain UI*. <https://buildwithangga.com/tips/mengenal-apa-itu-hukum-proximity-dalam-desain-ui#:~:text=Hukum Proximity atau disebut dengan,atau memiliki hubungan yang erat>.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anna, L. K. (2021). *Leslie Saputra dan Tantangan Mengedukasi Konsumen Berlian di Indonesia*. Kompas.Com.
- APJII. (2024). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Aprila, B. N. (2021). Hubungan Faktor Demografi Terhadap Keputusan Pembelian Emas Di Kota Pekanbaru Tahun 2021. *Procuratio : Jurnal Ilmiah Manajemen*, 9(4), 405–414. <https://doi.org/10.35145/procuratio.v9i4.1695>
- Astuti, K. F., & Agustina, D. S. (2022). Membangun Website MTS Negeri 01 OKU Timur Menggunakan Php dan Mysql. *Jik*, 13(1), 7–14.
- Aziza, R. F. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona Dan User Journey. *Information System Journal*, 3(2), 6–10. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2020v3i2.420>

- Baraka. (2023). *Website : Pengertian, Fungsi, Jenis, dan Cara Membuatnya*.  
<https://baraka.uma.ac.id/website-pengertian-fungsi-jenis-dan-cara-membuatnya/>
- Clements, S., Junker, A., Bridge, K., & Thepet. (2025). *Tombol*.  
<https://learn.microsoft.com/id-id/windows/apps/design/controls/buttons>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design*.
- Dam, R. F. (2024). *The 5 Stages in the Design Thinking Process*.  
[https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process?srsltid=AfmBOoo6\\_dM-4KJG6T2uf\\_sVwFCINbQneM\\_xH1M4NVawCOy5ZBNzt5UG](https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process?srsltid=AfmBOoo6_dM-4KJG6T2uf_sVwFCINbQneM_xH1M4NVawCOy5ZBNzt5UG)
- Effendy, E., Siregar, E. A., Fitri, P. C., & Damanik, I. A. S. (2023). Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 4343–4349.
- Fadillah, R. (2025). *Sidebar*. <https://cmlabs.co/id-id/seo-terms/apa-itu-sidebar>
- Fajri, D. L. (2022). *Studi Pustaka Adalah Referensi Penelitian, Ini Penjelasan Lengkapnya*. Katadata.  
<https://katadata.co.id/berita/nasional/62e773e3da762/studi-pustaka-adalah-referensi-penelitian-ini-penjelasan-lengkapnya>
- Garrick. (2007). *The Evolution of Interactive Media and its Impact on Learning*.
- Indah, L. S. (2016). *Media Informasi sebagai Sarana Membangun Relasi dan Memperoleh Ilmu Pengetahuan*. Kompasiana.Com.  
<https://www.kompasiana.com/lediaindahsari98/56fe4092567b611a144525bb/media-informasi-sebagai-sarana-membangun-relasi-dan-memperoleh-ilmu-pengetahuan#:~:text=Sebagaimana tujuan media informasi yaitu,menjadi lebih mudah dan cepat.>
- Indrizal, E. (2017). *DISKUSI KELOMPOK TERARAH Focus Group Discussion (FGD) (Prinsip-Prinsip dan Langkah Pelaksanaan Lapangan)*.
- Istiqomah, N., & Hidayat, A. (2021). *Sistem Informasi Website Sebagai Media*. 3(1), 19–26.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129.  
<https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Ito, A., & Saputra, D. (2022). *Analisis Model Bisnis Industri Permata*.
- Kahfi, A. Y. (2021). *TEORI WARNA*.

- Kamaluddin, R. N. (2021). *Media: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-Jenis*. Gramedia.Com.  
<https://www.gramedia.com/literasi/media/?srsltid=AfmBOorsNxfub3JNnEWJO4IYIqX4yna9lVP8T8IOyE9SDMMYpgCxr7lz %0A>
- Karg, T., & Braesel, S. (2017). Edition DW Akademie | Media and information literacy: A practical guidebook for trainers. *Germany: Deutsche Welle, Media Deve*, 166.
- Kominfo. (2020). Survei Literasi Digital Indonesia 2020. *Katadata Insight Center, November*, 1–58. <https://aptika.kominfo.go.id/wp-content/uploads/2020/11/Survei-Literasi-Digital-Indonesia-2020.pdf>
- Koskow. (2021). *PERCAKAPAN HURUF PRINSIP TIPOGRAFI DESAIN*. Gramedia Digital.
- Kurniasih, E. (2019). Media Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 87–91.
- Kurniawan, R., & Budi, M. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(1), 2–7.
- Kusumo, L. M. T. (2023). *Pentingnya Hirarki Visual Dalam Desain UI/UX dan praktiknya*. <https://sis.binus.ac.id/2023/01/05/pentingnya-hirarki-visual-dalam-desain-ui-ux-dan-praktiknya/>
- Kuswanti, A., & Oktarina, S. (2019). Pemanfaatan Media Informasi di Era Digital bagi Kemandirian Ibu Rumah Tangga. *Suluh Pembangunan : Journal of Extension and Development*, 1(1), 47–55.  
<https://doi.org/10.23960/jsp.v1i1.11>
- Mariana, H., & Dwi, A. (2024). *Kenal Lebih Dekat Berlian Tipe IIA yang Langka dan Murni Versi GIA*.  
<https://lifestyle.kompas.com/read/2024/10/25/175700020/kenal-lebih-dekat-berlian-tipe-ii-a-yang-langka-dan-murni-versi-gia>
- Menora, T., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., Sidhi, T. A. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Implementasi Pengujian Alpha dan Beta Testing Pada Aplikasi Gamelan Virtual Reality. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 48–60.  
<https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i1.6625>

- Myskill. (2025). *Drop Down Menu dalam UI Design: Panduan Lengkap dan Contoh Praktis*. <https://blog.myskill.id/istilah-dan-tutorial/drop-down-menu-dalam-ui-design-panduan-lengkap-dan-contoh-praktis/>
- Nicholas, M., Az-Zahra, H. M., & Syawli, A. (2023). Evaluasi dan Perbaikan Alur dan Navigasi Situs Web Indonesia.go.id sebagai Media E-Government Public Relations (GPR) Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) dengan Menggunakan Pendekatan Tree Testing dan Card Sorting. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 2949–2959.
- Nurrijal, M. A. (2024). *Kronologi Awal Reza Artamevia Terseret Kasus Dugaan Penipuan Berlian*. Detik.Com. <https://www.detik.com/pop/trending/d-7683324/kronologi-awal-reza-artamevia-terseret-kasus-dugaan-penipuan-berlian>
- Opita, E. (2024). *Apakah Synthetic Diamond Sama dengan Berlian Palsu? Reza Artamevia Kini Terlibat Dugaan Penipuan*. Suara.Com. <https://www.suara.com/lifestyle/2024/11/16/172505/apakah-synthetic-diamond-sama-dengan-berlian-palsu-reza-artamevia-kini-terlibat-dugaan-penipuan?>
- Pamujiningtyas, K., & Sagita, M. (2023, August 25). *Pakai Perhiasan Berlian Bikin Lebih Percaya Diri, Apa Alasannya?* Kumparan.Com. <https://kumparan.com/kumparanwoman/pakai-perhiasan-berlian-bikin-lebih-percaya-diri-apa-alasannya-213evoI6hmy/full>
- Paramita, M. (2018). *Pedoman Lengkap Cara Menilai Berlian*.
- Pollard, J. (2023). *Inclusions Seen in Lab Grown Diamonds*. IGI.
- Prapitasari, I., Utami, K., Setyarini, R., ... S. A.-J. K., 2017, U., Pandiana, L., Komunitas, S. N.-J. K., & 2018, U. (2019). *Metodologi Penelitian*. 62–76.
- Putri, S. R. (2023). *Mengenal Lab Grown Diamond, Berlian yang Dibuat di Laboratorium dalam Hitungan Minggu atau Bulan*. <https://www.cantika.com/read/1781022/mengenal-lab-grown-diamond-berlian-yang-dibuat-di-laboratorium-dalam-hitungan-minggu-atau-bulan>
- Ratna Puspita Dewi, S. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN PADA TEMA 4 SUBTEMA 2 MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI POKOK MENILAI SASTRA UNTUK SISWA TUNANETRA KELAS IV SD DI YPAB ( YAYASAN PENYANDANG ANAK BUTA ) SURABAYA Ratna Puspita Dewi. *Jurnal UNESA*, 1–7.

- Robbani, M. M. (2022). *Peluang Pasar: Jabodetabek*.  
<https://ukmindonesia.id/baca-deskripsi-posts/peluang-pasar-jabodetabek>
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2), 156–163.  
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- Sasmita, G. G. (2015). Rancang Bangun Media Informasi Bis Umum Di Terminal Purwokerto Berbasis Android (a Design of Media Information of Bus in Purwokerto Bus Station Android Based). *Media Informasi, Multimedia*, 3–8.
- Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 3(01), 452–464. <https://doi.org/10.61344/magenta.v3i01.45>
- Sinaga, F. S. (2018). Perancangan aplikasi sistem pakar penentuan kadar keaslian berlian dengan metode certainty factor berbasis android. *Informasi Dan Teknologi Ilmiah (INTI)*, 5, 185–189. <http://www.stmik-budidarma.ac.id/ejurnal/index.php/inti/article/view/676/0>
- Stephanie, F. A., & Haswanto, N. (2022). Kajian Desain Tampilan Antarmuka Website Pasar Swalayan di Kota Bandung. ... *Mahasiswa Desain Komunikasi Visual* .... <https://ojs.uph.edu/index.php/KOMA-DKV/article/view/4538>
- Subari, W. A. (2024). *Memahami Prinsip Tata Letak atau Lay Out dalam Desain Grafis*. Media Indonesia.  
<https://mediaindonesia.com/teknologi/524484/memahami-prinsip-tata-letak-atau-lay-out-dalam-desain-grafis>
- Sulistiani, I. (2018). *Desain Web*. 4(1), 1–23.
- Suri, D. (2019). Pemanfaatan Media Komunikasi dan Informasi dalam Perwujudan Pembangunan Nasional. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 17(2), 177–187. <https://doi.org/10.46937/17201926848>
- Susul, I. I. (2025). *Tren Berlian hingga Zamrud: Batu Permata yang Mendominasi Pasar Indonesia 2024*. Bintara.Id.
- Suyasa, I. M., & Sedana, I. N. (2020). Mempertahankan Eksistensi Media Cetak Di Tengah Gempuran Media Online. *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*, 1(1), 56–64. <https://doi.org/10.54895/jkb.v1i1.314>
- Syah, A. (2020). *Perbedaan antara batu berlian asli dan intan*. February.

- Triatmodjo, S. (2022). Fungsi Gambar dalam Memproses Perancangan Interior pada Masa Pandemi Covid-19. *Panggung*, 120–137.  
<https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/2116%0Ahttps://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/download/2116/1347>
- Wafi, I. S. (2022). Pengaruh Niat Beli Barang Mewah Terhadap Perilaku Pembelian Pada Generasi Z. *Indonesian Journal of Economics, Business, Accounting, and Management*, 1(01), 16–31.
- Wantoro, & Cahyadi, A. T. (2020). *Ikon, Simbol, Indeks*.  
[https://repository.unikom.ac.id/63395/1/Pertemuan 3\\_SDKV 2\\_ Ikon Simbol Indeks.pdf](https://repository.unikom.ac.id/63395/1/Pertemuan%203_SDKV_2_Ikon_Simbol_Indeks.pdf)
- Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *Aiti*, 19(1), 120–136.  
<https://doi.org/10.24246/aiti.v19i1.120-136>
- Yonathan, A. Z. (2025). *Berapa Usia Ideal buat Menikah?*  
<https://goodstats.id/article/berapa-usia-ideal-buat-menikah-eVtwi>
- Yudhanto, Y., & Susilo, S. A. (2024). *Panduan UI/UX Aplikasi Digital*. Gramedia Digital.

