



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## DAFTAR PUSTAKA

Barfield, L. (2004). *Design For New Media: Interaction Design for Multimedia and the Web*. UK: Pearson Addison Wesley.

Benyon, D., Turner, P., Turner, S. (2005). *Designing Interactive System: People, Activities, Contexts, Technologies*. England: Pearson Education Limited.

Cuello, J. & Vittone, J. (2013). *Designing Mobile Apps*. Diperoleh dari [https://books.google.co.id/books?id=nQBJAQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=nQBJAQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques, 3rd Edition*. Canada: Wiley Publishing, Inc.

*How Is Indonesia's Media Industry Structured*. Diperoleh dari <http://redwing-asia.com/market-data/market-data-media/>

*Indikator Sosial Budaya*. Diperoleh dari Badan Pusat Statistik Indonesia <https://www.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/1524>

Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions* (4th ed.). USA: Cengage Learning.

*Mobile phone internet user penetration in Indonesia from 2014 to 2019.*

Diperoleh dari <http://www.statista.com/statistics/309017/indonesia-mobile-phone-internet-user-penetration/>

Morz, D. (2014). *Business Apps Made Easy: How to Make & Create an App.*

Diperoleh dari [https://books.google.co.id/books?id=EOLUBQAAQBAJ&hl=id&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.co.id/books?id=EOLUBQAAQBAJ&hl=id&source=gbs_navlinks_s)

Nathalia, K. & Anggraini, L. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula.* Bandung: Nuansa Cendekia.

Rada, R. (1995). *Interactive Media.* New York: Springer-Verlag New York, Inc

Salz, P. A., Morans, J. (2013). *The Everything Guide to Mobile Apps: A Practical Guide to Affordable Mobile App Development for Your Business.* USA: Adams Media, Inc.

Suharsaputra. Uhar. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan.* Bandung: Refika Aditama.