

DAFTAR PUSTAKA

- Al Bukhori, M. H., Bastari, R. P., & Raz, A. A. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PLAGIARISME VISUAL. *e-Proceeding of Art & Design*, 10, 3512-3531. Dipetik 05 08, 2025, dari https://repositori.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/184640/jurnal_eproc/perancangan-user-interface-website-interaktif-sebagai-media-pembelajaran-tentang-plagiarisme-visual.pdf?__cf_chl_tk=VQHbGHJUoz4EfW8yIwpbpuQXLtKiFmE1WEgnItAL2kg-1746715723-1.0.1.1-
- Alberta, H., & Wijaya, L. S. (2021). Analisis Strategi Komunikasi Pemasaran Terpadu dalam Meningkatkan Penjualan dan Brand Awareness. *Jurnal Impresi*, 1-14.
- Azis, M. M., Martanto, & Hayati, U. (2023). ANALISIS USABILITY TESTING MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE PADA APLIKASI OPEN DATA KABUPATEN CIREBON. (*Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, VII, 3238-3243. Dipetik 06 25, 2025
- Birren, & Faber (Penyunt.). (1969). *A grammar of color; a basic treatise on the color system of Albert H. Munsell*. New York: Van Nostrand Reinhold Co. Diambil kembali dari <https://archive.org/details/grammarofcolorba00birr/page/n1/mode/2up>
- Blog MySkill*. (t.thn.). Diambil kembali dari blog.myskill.id: <https://blog.myskill.id/istilah-dan-tutorial/memahami-illustration-dalam-ui-ux-design/>
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Darisman, A. (2012, Oktober 2). Tinjauan Elemen Desain pada Dunia Seni. *Humaniora*, 622-631.
- Darmawanto, E. (2019). *Desain Komunikasi Visual II: Perancangan Identitas Visual*. Jepara: Unisnu Press.
- Fadhallah, R. (2020). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.
- Fatoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Frank H., M. (1996). *Color, Environment, and Human Response*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Gabriel, M. (2019, September 2019). *Video Color Grading 101: Basic Things You Need to Know*. Diambil kembali dari Contrastly:
<https://contrastly.com/video-color-grading-101-things-you-need-to-know/>
- Goethe, J. W. (1970). *Theory of Colours*. (C. L. Eastlake, Penerj.) Cambridge, Massachusetts, United States of America: MIT Press.
- Hadiono, A. F., & Khasanah, I. (2023). ANALISIS BROSUR PONDOK PESANTREN DARUSSALAM BLOKAGUNG DITINJAU DARI ASPEK DESAIN GRAFIS. *Jurnal Darussalam*, 15, 126-145. Diambil kembali dari
<https://ejournal.iaida.ac.id/index.php/darussalam/article/view/2539/1408>
- Handayani, F., Kadang, J., & Syrifuddin, I. (2023). Penerapan Strategi Pemasaran STP (Segmenting, Targeting, Positioning) pada Usaha Toreko. *Empiricism Journal*, 208-212. Dipetik April 7, 2025, dari <https://journal-center.litpam.com/index.php/empiricism/article/view/1170/891>
- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). WARNA DAN PRINSIP DESAIN USER INTERFACE (UI) DALAM APLIKASI SELULER “BUKALOKA”. *Jurnal Dimensi DKV : Seni Rupa dan Desain*, 105-119. Dipetik Maret 25, 2025, dari <https://ejournal.trisakti.ac.id/index.php/seni/article/view/6865>
- Hasian, I., Putri, I., & Ali, F. (2021). Analisis Elemen Desain Grafis dari Visual Konten Instagram Indonesia Tanpa Pacaran Ditinjau dari Teori Retorika. *Jurnal Magenta*, 5, 726-739. Diambil kembali dari
<https://magenta.trisaktimultimedia.ac.id/magenta/index.php/magenta/article/view/63/47>
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SAY.CO. *Jurnal TANRA*, 9, 75. Diambil kembali dari
<https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/29458/15808>
- Jubilee Enterprise. (2018). *Desain Grafis Komplet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kamila, N. L. (2023, Desember 4). <https://dibimbing.id/en/blog/detail/langkah-design-workflow-untuk-membangun-ui-ux-yang-solid>. Diambil kembali

dari dibimbing.id: <https://dibimbing.id/en/blog/detail/langkah-design-workflow-untuk-membangun-ui-ux-yang-solid>

Kartika, A. C. (2024). PERANCANGAN TAMPILAN ANTARMUKA FITUR GAMIFIKASI PADA APLIKASI MOBILE CAMPAIGN #FORCHANGE. *Jurnal Barik*, 15-28. Dipetik Desember 27, 2024, dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/64921/48890>

Levanier, J. (2023, Juni). *Visual Identity: Everything You Need to Know About This Essential Aspect of Branding*. Diambil kembali dari 99designs.com: <https://99designs.com/blog/logo-branding/visual-identity/>

Luzar, L. C., & Monica. (2013). Peran Komunikasi Visual bagi Identitas Perusahaan. *Humaniora*, 528-538.

Mentari, K. D., & Anggalih, N. N. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI MOBILE PERAWATAN KULIT MENGGUNAKAN MATERIAL DESIGN GUIDELINES. *Jurnal Barik*, 3, 150-159. Diambil kembali dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48067/40138>

Muanifah, S., & Cahyani, Y. (2021, Januari). PENGELOLAAN BANK SAMPAH DALAM MENUMBUHKAN PELUANG USAHA NASABAH BANK SAMPAH. *SCIENTIFIC JOURNAL OF REFLECTION*, 4, 150 - 159. Diambil kembali dari <https://www.ojs pustek.org/index.php/SJR/article/view/258/229>

Mubiarto, D. S., Isnanto, R. R., & Windasari, I. P. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi “BCA Mobile” Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknik Komputer*, 1, 209-216. Dipetik Februari 20, 2025, dari <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jtk/article/view/37686/28862>

Neysa, C. (2018, Desember 2). *Pengaruh Industri Kreatif pada Perekonomian Indonesia*. Diambil kembali dari Kompasiana.com: <https://www.kompasiana.com/zneysa/5c03f124ab12ae626a075623/pengaruh-industri-kreatif-pada-perekonomian-indonesia>

Ningsih, N. (2021). PENERAPAN KONSEP GAMIFICATION PADA APLIKASI E-COMMERCE UNTUK UMKM MAKANAN. *Journal Scientific and Applied Informatics*, 4, 53-63. Diambil kembali dari <https://jurnal.umb.ac.id/index.php/JSAI/article/view/1329/pdf>

- Oktaviani, A., & Riyanti, M. T. (2018, Oktober). ANALISIS VISUAL LOGO ORGANISASI PENGELOLAAN LIMBAH SAMPAH RUMAH TANGGA “GAWE RUKUN”. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 3, 127-142. Dipetik Maret 26, 2025, dari https://www.researchgate.net/publication/340812606_ANALISIS_VISUAL_LOGO_ORGANISASI_PENGELOLAAN_LIMBAH_SAMPAH_RUMAH_TANGGA_GAWA_RUKUN/fulltext/5e9ee7994585150839effb8f/ANALISIS-VISUAL-LOGO-ORGANISASI-PENGELOLAAN-LIMBAH-SAMPAH-RUMAH-TANGGA-GAWA-RUKUN.pdf?or
- Palupi, N. W. (2017). Analisis Efisiensi Biaya Operasional Dalam Meningkatkan Profitabilitas (Studi Pada Home Industry Bistik Rolade Nurul Huda Di Gabus Pati). *Repository IAIN Kudus*.
- Prihatmoko, S. (2023, Juni 26). *Pentingnya Konsep Identitas Visual*. Diambil kembali dari Desain Grafis S1 STEKOM: <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/PENTINGNYA-KONSEP-IDENTITAS-VISUAL/4e5aa44b756d601224262f38039071afab8bf18a>
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (1 ed.). (E. Risanto, Penyunt.) Yogyakarta, Indonesia: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI). Diambil kembali dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=yQwVEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=related:Oo1UZ4XA-i8J:scholar.google.com/&ots=za1VSoe3qH&sig=82-fo1H2ZChHSJCzSMSyi2ALnow&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Radjasa, Y. (2003). Penerapan sistem informasi akuntansi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pengendalian internal sistem produksi pada PT X di Gedangan Sidoarjo. *Digilib Ubaya*.
- Rahman, A. S., Ramadhan, D. N., Khansa, S. S., & Huda, M. Q. (2024). Perancangan UI/UX Layanan Aduan Fasilitas Umum dengan Metode Design Thinking Berbasis Mobile. *Journal of System and Computer Engineering (JSCE)*, 130. Diambil kembali dari <https://journal.unpacti.ac.id/index.php/JSCE/article/view/1070/626>
- Ramadhan, R. A., & Abidin, M. R. (2023). Perancangan Identitas Visual Sister's Kitchen Surabaya. *Jurnal Barik*, 103-116.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025, January). TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER. *JISOSEPOL: JURNAL ILMU SOSIAL EKONOMI DAN*

- POLITIK*, 3, 39-47. Dipetik Maret 19, 2025, dari <https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL/article/view/238/186>
- Saebani, B. A. (2017). *Sosiologi Perkotaan: Memahami Masyarakat Kota dan Problematikanya*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Safitri, L., Dalilah, N., & Murtiwiayati, M. (2024, Juni 2). Perancangan User Interface Dan User Experience Website Reservasi Rima Villa Ciwidey Dengan Metode Design Thinkings. *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains, II*, 40-53. Dipetik April 16, 2025, dari <https://jurnal.itbsemarang.ac.id/index.php/JPTIS/article/view/1845/1748>
- Salsabila, H., Masrur, A., & Sari, K. P. (2023). ANALISIS USER INTERFACE PADA APLIKASI PERPUSTAKAAN DIGITAL iJAKARTA. *JIPKA*, 3, 36-50. Diambil kembali dari <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JIPKA/article/view/72200>
- Salsabila, N., Nurcahyanto, H., & Yuniningsih, T. (2024). EVALUASI KEBIJAKAN PENGELOLAAN SAMPAH DI KOTA TANGERANG SELATAN. *Journal of Public Policy and Management Review*. Dipetik January 3, 2024, dari <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jppmr/article/view/44606/31282>
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setiawan, A., Rahmattullah, M., Ratumbuysang, M. F., Rizky, M., & Mustofa, A. (2021). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran dengan Moodle sebagai Media Pembelajaran: Metode Literatur. *Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 1-9.
- Sholihah, K. K., & Hariyanto, B. (2020). KAJIAN TENTANG PENGELOLAAN SAMPAH DI INDONESIA. *SWARA BHUMI*, 3. Diambil kembali dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/swara-bhumi/article/view/35038>
- Sitorus, N. P., Jaelani, I., & Muhyidin, Y. (2023, Agustus). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI PENJUALAN FURNITURE INTERIOR & BUILD PADA TOKO STEPLINE MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN (GDD). *JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7, 2579. Diambil

kembali dari

<https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/7024/4532>

Sugiyono. (2004). *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta.

Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna dalam Color Grading untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. *Jurnal DKV Adiwarna: Universitas Kristen Petra*.

Tinarbuko, I. T. (2019). *Desain Komunikasi Visual: Berkomunikasi Lewat Tanda Visual*. Yogyakarta: Penerbit Caps.

Tinarbuko, S. (2015). *Dekave (Desain Komunikasi Visual): Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Penerbit Caps.

Tjahyanti, L. P., & Utama, G. R. (2024). PENGARUH DESAIN ANTARMUKA TERHADAP KETERBACAAN DAN AKSESIBILITAS UNTUK PENGGUNA DENGAN DISABILITAS. *Jurnal Komputer dan Teknologi Sains (KOMTEKS)*, 3, 5-9. Dipetik Desember 21, 2024, dari <https://ejournal.unipas.ac.id/index.php/Komteks/article/view/1951/1123>

Utami, A. P., Pane, N. N., & Hasibuan, A. (2023). ANALISIS DAMPAK LIMBAH/SAMPAH RUMAH TANGGA TERHADAP PENCEMARAN LINGKUNGAN HIDUP. *Jurnal Ilmiah Advokasi*, 6, 1107-1112. Diambil kembali dari <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/advokasi/article/view/354>

Virginia, & Wijaya, L. S. (2020). ANALISIS AISAS MODEL TERHADAP “BTS EFFECT” SEBAGAI. *Journal Komunikasi*, 93-100. Dipetik Mei 14, 2025, dari <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom/article/view/7906/pdf>

Widi, S. (2022, Desember 19). *Indonesia Miliki 131.414 Perusahaan Perdagangan pada 2021*. Diambil kembali dari dataindonesia.id: <https://dataindonesia.id/industri-perdagangan/detail/indonesia-miliki-131414-perusahaan-perdagangan-pada-2021>

Widya, L. A., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.

Wiwesa, N. R. (2021, Januari). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3, 17-31. Dipetik April 16, 2025, dari <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://scholarhub.ui.ac.id/cgi/viewcontent.cgi?article=1071&context=jsht>

Yoselinus, R. F., Harnoko, I., & Utomo, N. W. (2022). Perancangan Identitas Visual dan Media Promosi Griya Sarana Label. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 235-246.

