

Daftar Pustaka

- Ambrose, G., & Harris, P. (2006). *The Visual Dictionary of Graphic Design*. AVA Publishing SA. Dipetik Desember 17, 2021, dari https://www.academia.edu/16281048/The_Visual_Dictionary_of_Graphic_Design
- Berrybenka. (2020). Berrybenka. Dipetik Februari 24, 2022, dari <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.berrybenka.android>
- Craig, J., Scala, I. K., & Bevington, W. (2006). *Designing With Type, 5th Edition: The Essential Guide to Typography*. Watson-Guption Publications. Dipetik Februari 20, 2022
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2021). What is Design Thinking and Why Is It So Popular? *Interaction Design Foundation*. Dipetik Februari 22, 2022, dari <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>
- Design, M. (2014). *Material Design*. Diambil kembali dari Material.io: <https://material.io/design/layout/responsive-layout-grid.html#columns-gutters-and-margins>
- Dewojati, R. K. (2015, November). Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *ResearchGate*. Dipetik Desember 17, 2021, dari https://www.researchgate.net/publication/330710753_DESAIN_GRAFIS_SEBAGAI_MEDIA_UNGKAP_PERIKLANAN
- Endarwati, O. (2022). *Ekonomi Pulih, Pertumbuhan E-Commerce Tembus 40 Persen di 2021*. Dipetik Januari 28, 2022, dari <https://www.idxchannel.com/economics/ekonomi-pulih-pertumbuhan-e-commerce-tembus-40-persen-di-2021>
- Garrett, J. J. (2011). *The Element Of User Experience : User-Centered Design For The Web And Beyond* (Vol. Second Edition). Berkeley: New Riders. Dipetik

- Desember 17, 2021, dari https://www.academia.edu/6511543/The_Elements_of_User_Experience_User_Centered_Design_for_the_Web_and_Beyond_Second_Edition
- Kemenparekraf/Baparekraf RI. (2021, Maret 5). Indonesia Menjadi Inisiator Tahun Internasional Ekonomi Kreatif Dunia. *Ragam Ekonomi Kreatif*. Dipetik Januari 2022, 28, dari <https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Indonesia-Menjadi-Inisiator-Tahun-Internasional-Ekonomi-Kreatif-Dunia>
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2009). *Manajemen Pemasaran* (13th ed., Vol. I). (B. Sabran, Penerj.) Erlangga. Dipetik Maret 13, 2022
- Leary, D. E. (1990). *William James on the Self and Personality: Clearing The Ground for Subsequent Theorists, Researchers and Practitioners*. L. Erlbaum Associates.
- N, S. (2015, November 22). Definisi Atau Pengertian Fashion Secara Umum Terlengkap. *Pengertian Apapun*. Dipetik Januari 28, 2022, dari <http://www.pengertianku.net/2015/11/definisi-atau-pengertian-fashion-secara-umum.html>
- Nadia, Z. (2021, Juli 15). Perancangan Desain Kreatif PUPA (Pompa Infusi Untuk Thalasia) Dengan Pendekatan Design Thinking. *JURNAL ADAT*, 3. Dipetik Februari 21, 2022, dari [http://jurnaladat.org/web/public/full_paper/41-50%20Jurnal%20Adat%20-%20PERANCANGAN%20DESAIN%20KREATIF%20PUPA%20\(POMPA%20INFUSI%20UNTUK%20THALASEMIA\)%20DENGAN%20PENDEKATAN%20DESIGN%20THINKING.pdf](http://jurnaladat.org/web/public/full_paper/41-50%20Jurnal%20Adat%20-%20PERANCANGAN%20DESAIN%20KREATIF%20PUPA%20(POMPA%20INFUSI%20UNTUK%20THALASEMIA)%20DENGAN%20PENDEKATAN%20DESIGN%20THINKING.pdf)
- Newton, I. (2010). *Opticks or, a Treatise of the Reflections, Refractions, Inflections, and Colours of Light* (4th ed., Vol. PROP. VI. Prob. II). London: Project Gutenberg License. Diambil kembali dari <http://sirisaacnewton.info/writings/opticks-by-sir-isaac-newton/>

- Nugraha, A. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. (D. Dwiyana, Penyunt.) Bandung: Foundation. Dipetik Februari 18, 2022, dari <https://serupa.id/perpaduan-warna/>
- Prawira, S. D. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni & Desain*. Jakarta: Drijen Dikti. Dipetik Februari 18, 2022
- Prawiro, M. (2019, April 30). Pengertian Aplikasi: Arti, Fungsi, Klasifikasi, dan Contoh Aplikasi. *Maxmanroe*. Dipetik Februari 17, 2022, dari <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-aplikasi.html#:~:text=Menurut%20Hengky%20W.%20Pramana%2C%20pengertian%20aplikasi%20adalah%20suatu,niaga%2C%20periklanan%2C%20game%2C%20dan%20berbagai%20aktivitas%20lainnya.%202>.
- Putra, S. E. (2021, Juli 29). Artikel Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia. *Kompasiana*. Dipetik Januari 28, 2022, dari <https://www.kompasiana.com/shadam34363/6102d32a6e383365be68f042/artikel-perkembangan-teknologi-informasi-di-indonesia#:~:text=Teknologi%20Informasi%20adalah%20suatu%20teknologi%20yang%20digunakan%20untuk,yang%20digunakan%20untuk%20keperluan%20pribadi%2C%2>
- Rustan, S. (2008). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. Palmerah Barat, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. Dipetik Februari 18, 2022
- Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. Elsevier Science. Dipetik Februari 21, 2022
- Sudiana, D. (2001). Tipografi : Sebuah Pengantar Dendi Sudiana. *Mediator*. doi:<https://doi.org/10.29313/mediator.v2i2.740>
- Syarifahbrit. (t.thn.). Ilustrasi Karakter Pada Persona. Diambil kembali dari <https://www.freepik.com/syarifahbrit>

- The World Wide Web Consortium. (2018, Juni 5). *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1*. Dipetik Februari 20, 2022, dari www.w3.org:
<https://www.w3.org/TR/WCAG21/#dfn-user-interface-components>
- Uniqlo. (2022). Uniqlo. Dipetik Februari 24, 2022, dari
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.uniqlo.id.catalogue>
- Walgito, B. (1989). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.

