

Daftar Pustaka

- Patterson, R. (2019). *Graphic Design*. Tullinge: Institute for Infology.
- Nilsson, T. (2006). Legibility of colored print. *International Encyclopedia of Ergonomics - 2 nd Edition*, 1440-1452.
- Garvey, P. M., & Kuhn, B. T. (2011). *Highway Sign Visibility*. McGraw-Hill.
- Sadya, S. (2022, November 7). *Anjing dan Kucing Jadi Peliharaan Favorit Warga Asia*. Dipetik January 31, 2023, dari <https://dataindonesia.id/ragam/detail/anjing-dan-kucing-jadi-peliharaan-favorit-warga-asia>
- Wijaya, C. (2019, January 9). *Benarkah Anjing dan Kucing Liar Membanjiri Jakarta, dan Bagaimana Solusinya*. Dipetik December 1, 2022, dari <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-46793326>
- Lingga, G. (2020, January 22). *Pejaten Shelter, Suaka Hewan Terbuang*. Dipetik December 1, 2022, dari <https://muda.kompas.id/baca/2020/01/22/pejaten-shelter-suaka-hewan-terbuang/>
- Scanes, C. G., & Toukhsati, S. (2017). *Animals and Human Society*. Amsterdam: Academic Press.
- Dery, S. (2021, September 23). *PET PARADISE : Aplikasi Adopsi Hewan Peliharaan Berbasis Android Menggunakan Convolutional Neural Network*. Dipetik December 3, 2022, dari nstitut Teknologi Telkom: <https://repository.ittelkom-pwt.ac.id/6419/>
- Dery, S. (2021). *PET PARADISE : Aplikasi Adopsi Hewan Peliharaan Berbasis Android Menggunakan Convolutional Neural Network*. Purwokerto: Repository Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
- BPS. (2022, September 7). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021*. Dipetik February 4, 2023, dari

<https://www.bps.go.id/publication/2022/09/07/bcc820e694c537ed3ec131b9/statistik-telekomunikasi-indonesia-2021.html>

RI, J. B. (2014). *Perubahan atas Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2009 Tentang Peternakan dan Kesehatan Hewan*. Diambil kembali dari JDIH BPK RI: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38801>

PETA. (t.thn.). *Companion Animal Overpopulation*. Diambil kembali dari PETA: <https://www.peta.org/issues/animal-companion-issues/overpopulation/>

Prisca, H. (2019). Perancangan Program Kampanye Rescue and Adopt Melalui Webtoon Four Little Feet Untuk Membangun Sikap Kepedulian Pada Hewan. *Servite*, 52.

UGM, F. (2021, November 10). *Fakultas Kedokteran Hewan Universitas Gajah Mada*. Diambil kembali dari WAD (World Animal Day) 2021: Overpopulasi Mempengaruhi Keseimbangan Lingkungan dan Kesejahteraan Hewan: <https://fkh.ugm.ac.id/2021/11/wad-world-animal-day-2021-overpopulasi-mempengaruhi-keseimbangan-lingkungan-dan-kesejahteraan-hewan/>

detikNews, T. (2022, September 02). *Detik Jabar*. Diambil kembali dari Tembak Mati Kucing di Sesko TNI, Brigjen NA Dimutasi!: <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6268934/tembak-mati-kucing-di-sesko-tni-brigjen-na-dimutasi#:~:text=Insiden%20penembakan%20kucing%20itu%20dilakukan,tersebut%20adalah%20ingin%20menjaga%20kebersihan.>

Lee, E., & Devlin, J. M. (2022). Knowledge of pet-related zoonotic diseases and pet care in Hong Kong, a heavily crowded urban setting. *Veterinary Medicine and Science*, 130-138.

Dantzler, A. (2016). Canine distemper outbreak modeled in an animal shelter. *Letters in Biomathematics*, 13-28.

- Chakraborty, C., Bhattacharya, M., Nandi, S. S., Mohapatra, R. K., Dhama, K., & Agoramoorthy, G. (2022). Appearance and re-appearance of zoonotic disease during the pandemic period: long-term monitoring and analysis of zoonosis is crucial to confirm the animal origin of SARS-CoV-2 and monkeypox virus. *Taylor & Francis*, 120-124.
- Tedjo, S. (2022, July 11). *Adopsi Hewan Peliharaan = Menyelamatkan Dua Nyawa Sekaligus*. Diambil kembali dari Jawa Pos Radar Solo: <https://radarsolo.jawapos.com/features/11/07/2022/adopsi-hewan-peliharaan-menyelamatkan-dua-nyawa-sekaligus/>
- Barrow, P. L. (2004). Professional, ethical, and legal dilemmas of trap-neuter-release. *Journal of the American Veterinary Medical Association*, 1365-1369.
- Emily. (2017, February 1). *Buying vs. Adopting: What's the Difference?* Diambil kembali dari PETA: <https://www.peta2.com/news/difference-between-adopting-buying-animal/>
- Prisca, H. (2019). Perancangan Program Kampanye Rescue and Adopt Melalui Webtoon Four Little Feet Untuk Membangun Sikap Kepedulian Pada Hewan. *Servite*, 050-072.
- Canin, R. (2018, September 20). *Ingin Adopsi Kucing? Berikut Hal-Hal Yang Perlu Diketahui*. Diambil kembali dari Royal Canin: <https://www.royalcanin.com/id/cats/thinking-of-getting-a-cat/your-guide-to-adopting-a-cat>
- Canin, R. (2023, 01 03). *Temukan Keuntungan Adopsi dari Breeder atau Shelter*. Diambil kembali dari Royal Canin: <https://www.royalcanin.com/id/cats/health-and-wellbeing/ad-temukan-keuntungan-adopsi-dari-breeder-atau-shelter>
- Dery, S. (2021, September 23). *PET PARADISE : Aplikasi Adopsi Hewan Peliharaan Berbasis Android Menggunakan Convolutional Neural*

- Network*. Diambil kembali dari Institut Teknologi Telkom: <https://repository.itelkom-pwt.ac.id/6419/>
- Mulya, J. N., K, A. P., & Sutanto, P. R. (2020). PERANCANGAN WEBSITE ADOPTSI ANJING DAN KUCING. *Publication Petra*, 1.
- Nurfitriyani, S. J. (2019). Aplikasi Mobile Untuk Membantu Binatang Yang Diabaikan. *Open journal system sekolah tinggi teknik-PLN*, 155-164.
- Green, D. (2019). *Animals in Disasters*. Oxford: Butterworth-Heinemann.
- CNBC. (2022, June 18). *7 Pengertian Website Menurut Ahli, Lengkap Jenis & Fungsinya*. Diambil kembali dari CNBC Indonesia: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220618152119-37-348229/7-pengertian-website-menurut-ahli-lengkap-jenis-fungsinya#:~:text=Website%20adalah%20halaman%20informasi%20yang,sehingga%20menarik%20untuk%20di%20kunjungi>.
- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bakti. *Jurnal Computech dan Bisnis*, 61-69.
- Octavia, J. R., Yogasara, T., Theopilus, Y., & Theresia, C. (2022). *Desain Interaksi : Fundamental dan Proses*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- MYERS, B. A. (1995). User Interface Software Tools. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 64-103.
- Android, D. (2022, July 13). *Menu*. Diambil kembali dari Developer: <https://developer.android.com/guide/topics/ui/menus?hl=id#context-menu>
- Design, M. (2022). *Product Icon*. Diambil kembali dari Material Design: <https://m2.material.io/design/iconography/product-icons.html#design-principles>
- Hamlin, I. (2022, November 8). *How to design effective icons, Part 2*. Diambil kembali dari Adobe Design: <https://adobe.design/stories/leading-design/how-to-design-effective-icons-part-2>

- Kusumo, L. M. (2023, January 26). *Aspek Hirarki Visual dalam Perancangan User Interface*. Diambil kembali dari Binus University School of Information System: <https://sis.binus.ac.id/2023/01/26/aspek-hirarki-visual-dalam-perancangan-user-interface/>
- Fleck, R. (2021, December 20). *11 Principles of Design (& How to Use Them)*. Diambil kembali dari Dribbble: <https://dribbble.com/resources/principles-of-design>
- Monica, & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 1084-1096.
- Lee, D. H. (2007). *Effective use of negative space in graphic design*. United States: Rochester Institute of Technology.
- Fitz-Patrick, M. (2022). *The UX Designer's Guide to Typography*. Diambil kembali dari Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/article/the-ux-designer-s-guide-to-typography>
- Babich, N. (2019, October 2). *Typography in UI Design*. Diambil kembali dari XD Ideas: <https://xd.adobe.com/ideas/process/ui-design/typography-in-ui-design/>
- Baturay, M. H., & Birtane, M. (2013). Responsive Web Design: A new type of design for web-based instructional content. *science direct*, 2275-2279.
- Material.io. (2023, 03 23). *Responsive Layout Grid*. Diambil kembali dari Material.Io: <https://m2.material.io/design/layout/responsive-layout-grid.html#grid-customization>
- Nielson, Z. (20, July 2021). *Principles of Design*. Diambil kembali dari XD Ideas: <https://xd.adobe.com/ideas/process/ui-design/5-principles-design/>
- Nurfitriyani, S. J. (2020, July 01). *UX Design Principles*. Diambil kembali dari SCHOOL OF INFORMATION SYSTEMS : <https://sis.binus.ac.id/2020/07/01/ux-design-principles/>

- material.io. (2023, March 25). *Buttons*. Diambil kembali dari material.io:
<https://m3.material.io/components/buttons/guidelines>
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 659-667.
- Lee, A. (2017). *Creating Slack's illustration voice*. Diambil kembali dari Alice Lee:
<https://www.byalicelee.com/slack>
- Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Daerah Istimewa Yogyakarta : PT Kanisius.
- Sasmoko. (2020, November 02). *NEURORESEARCH: BENTUK LAIN DARI METODE CAMPURAN*. Diambil kembali dari BINUS UNIVERSITY RESEARCH: <https://research.binus.ac.id/edutech/2020/11/neuroresearch-bentuk-lain-dari-metode-campuran/#:~:text=Metode%20campuran%20merupakan%20pendekatan%20penelitian,asumsi%20dan%20juga%20penyelidikan%20metode>.
- Kingston, C. (2020, March 17). *Key Principles of Visual Hierarchy in UX Design*. Diambil kembali dari XD Ideas:
<https://xd.adobe.com/ideas/process/information-architecture/visual-hierarchy-principles-examples/>
- Shutterstock. (2019, May 21). *What Are HEX Colors and How They Work in Design*. Diambil kembali dari Shutterstock:
<https://www.shutterstock.com/blog/how-hex-colors-work>
- Vallaure, C. (2021, June 20). *Ultimate Guide to Color in UX/UI Design*. Diambil kembali dari UX Planet: <https://uxplanet.org/ultimate-guide-to-color-in-ux-ui-design-de8eb104b5d3>
- Dwinawan. (2019, December 11). *Free Font yang sering saya gunakan untuk mendesain UI*. Diambil kembali dari Insight:
<https://medium.com/insightdesign/free-font-yang-sering-saya-gunakan-untuk-mendesain-ui-c1ed221299b8>

Auliyaa, T. N. (2020, April 14). *Memahami User Flow pada UX Design*. Diambil kembali dari BINUS University school of Information System: <https://sis.binus.ac.id/2020/04/14/memahami-user-flow-pada-ux-design/>

Nurfitriyani, S. J. (2020, April 14). *Sitemap dan Navigation Map beserta Cara Pembuatan pada Axure 9*. Diambil kembali dari Binus University School of Information System: <https://sis.binus.ac.id/2020/04/14/sitemap-dan-navigation-map-beserta-cara-pembuatan-pada-axure-9/>

