

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Wirawan, S. M. (2020). Strategi Promosi dalam E-commerce untuk Meningkatkan Penjualan di Indonesia.
- Alberta, H., & Wijaya, L. S. (2021). Analisis Strategi Komunikasi Pemasaran Terpadu dalam Meningkatkan Penjualan dan Brand Awareness. *Jurnal Impresi*, 1-14.
- D. Suryadi, M. (2020). Pemilihan Bahan dalam Teknik Cetak Saring untuk Kualitas Cetak yang Optimal.
- 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.
- F. Ardiansyah, S. M. (2022). Analisis Penggunaan Ikon dalam Desain Antarmuka Pengguna pada Website untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna.
- Fachrur Alifuddin, J. (2018). *Bisnis Usaha Sablon Kaos*.
- Fatimah, S. (2017). STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN E-COMMERCE MELALUI WEBSITE KLIKHOTEL.COM. 90.
- Foundation, I. D. (2023). *Usability*. Retrieved from Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/usability#:~:text=Usability%20is%20a%20measure%20of,deliverable%20to%20ensure%20maximum%20usability>.
- Foundation, I. D. (n.d.). *Design Thinking (DT)*. Retrieved from Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

- Frank H., M. (1996). *Color, Environment, and Human Response*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Garrett, J. J. (2002). *The Elements of User Experience*. Berkeley.
- H. Santoso, S. M. (2019). Pengaruh E-commerce terhadap Pertumbuhan Bisnis Kecil dan Menengah di Indonesia.
- Hasugian, P. S. (2018). INFORMASI, PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI.
- Ino Sulistiani, S. M. (2018). *Desain Web*. (D. Ilham, Ed.) Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE. *Jurnal Tantra*, 3.
- Jubilee Enterprise. (2018). *Desain Grafis Komplet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Levanier, J. (2023, Juni). *Visual Identity: Everything You Need to Know About This Essential Aspect of Branding*. Retrieved from 99designs.com: <https://99designs.com/blog/logo-branding/visual-identity/>
- Lidwell, W. H. (2003). *Universal Principles of Design*. Beverly: Rockport.
- Nimpuno, S. A. (2015). PERANCANGAN DESAIN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI SANGGAR ELTIGO CLAY & DRAWING CLASS.
- P, H. (2021). *Kreatif Membuat Desain Web Dengan Adobe Photoshop*. Andi.
- Prihatmoko, S. (2023, Juni 26). *Pentingnya Konsep Identitas Visual*. Retrieved from Desain Grafis S1 STEKOM: <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/PENTINGNYA-KONSEP-IDENTITAS-VISUAL/4e5aa44b756d601224262f38039071afab8bf18a>

- Putra, K. N., Swandi, I. W., & Ari, I. D. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI PENCARI PEKERJA DI PT KALMAN GROUP INDONESIA. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*.
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (1 ed.). (E. Risanto, Ed.) Yogyakarta, Indonesia: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI). Retrieved from [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=yQwVEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=related:Oo1UZ4XA-i8J:scholar.google.com/&ots=za1VSoe3qH&sig=82-fo1H2ZChHSJCzSMSyi2ALnow&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=yQwVEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=related:Oo1UZ4XA-i8J:scholar.google.com/&ots=za1VSoe3qH&sig=82-fo1H2ZChHSJCzSMSyi2ALnow&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- R. Aditya, M. (2021). Analisis Peralatan dan Teknik dalam Proses Cetak Saring untuk Hasil Optimal.
- R. Andriani, S. M. (2021). Analisis Penggunaan Grid System dalam Desain Antarmuka Website untuk Meningkatkan Keterbacaan dan Keteraturan.
- R. Subroto, M. (2021). Peran Konsep dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan.
- Rahmawati, M. A. (2023, September 1). *3 Contoh Metode Penelitian Skripsi dan Penjelasannya*. Retrieved from Detik Jateng: <https://www.detik.com/jateng/berita/d-6907339/3-contoh-metode-penelitian-skripsi-dan-penjelasannya>
- Ramadhan, R. A., & Abidin, M. R. (2023). Perancangan Identitas Visual Sister's Kitchen Surabaya. *Jurnal Barik*, 103-116.
- Refachriati, A., Hidayat, R., Manik, H., Assidiqie, M. F., & Ikhwan, A. (2023). Pengaruh Tampilan UI Dan UX Terhadap Kenyamanan Pengguna. *Jurnal Hasi Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah Eksakta* , 1.

- S. Hidayat, S. M. (2020). Pengaruh Tipografi Terhadap Keterbacaan dan Pengalaman Pengguna pada Desain Web Responsif.
- Said, D. A. (2021). PERANCANGAN DESAIN WEBSITE UNTUK MEDIA PROMOSI GRACEADORABLE.
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- 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.
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna dalam Color Grading untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. *Jurnal DKV Adiwarna: Universitas Kristen Petra*.
- Theo Chostha Ochktavia, R. Y. (2022). Perancangan Website Penjualan Mainan Menggunakan Metode Design Thinking Pada PT. Lestari Giat Jaya. *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika*, 88. Retrieved from <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/simpatik/article/view/1324/1084>
- Tinarbuko, I. T. (2019). *Desain Komunikasi Visual: Berkomunikasi Lewat Tanda Visual*. Yogyakarta: Penerbit Caps.
- Y. Wardhana, M. (2020). Teknik Cetak Saring dalam Seni dan Desain Kontemporer.
- 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.
- Yulianti, S. M. (2019). Efektivitas Teknik Brainstorming dalam Meningkatkan Kreativitas Kelompok.