

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S, L., & Kirana, N. (2018). *Desain komunikasi visual : dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa.
- Bayu, D. J. (2021). *Survei: Masyarakat yang Alami Penurunan Pendapatan Akibat Covid-19 Meningkat*. Retrieved from [databoks.katadata.co.id: https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/23/survei-masyarakat-yang-alami-penurunan-pendapatan-akibat-covid-19-meningkat](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/23/survei-masyarakat-yang-alami-penurunan-pendapatan-akibat-covid-19-meningkat)
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- Dewojati, R. K. (2009). DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA UNGKAP PERIKLANAN. *journal.uny.ac.id*.
- Gazali, M. (2017). Seni Mural Ruang Publik dalam Konteks Konservasi. *journal.unnes.ac.id*.
- Hakim, A. A. (1984). *Nirmana*. Yogyakarta : ANDI.
- Hidayat, R. (2010). *Cara praktis membangun website gratis*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- IDprogrammer. (2019). *Kelebihan Website & Pentingnya Untuk Media Pemasaran*. Retrieved from [idprogrammer.com: https://idprogrammer.com/pentingnya-kelebihan-website-untuk-media-pemasaran](https://idprogrammer.com/pentingnya-kelebihan-website-untuk-media-pemasaran)
- Jayani, D. H. (2021). *UMKM Indonesia Bertambah 1,98% pada 2019*. Retrieved from [databoks.katadata.co.id: https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/08/12/umkm-indonesia-bertambah-198-pada-2019](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/08/12/umkm-indonesia-bertambah-198-pada-2019)
- Jesmond J. Allen, & Chudley, J. J. (2012). *Smashing UX Design: Foundations for Designing Online User Experiences*. United Kingdom: John Wiley & Sons Ltd.
- Kasali, R. (1992). *Manajemen periklanan: Konsep dan aplikasinya di Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Lalamove. (2020). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keputusan Konsumen dalam Membeli Barang*. Retrieved from [lalamove.com: https://www.lalamove.com/id/blog/faktor-yang-mempengaruhi-keputusan-konsumen](https://www.lalamove.com/id/blog/faktor-yang-mempengaruhi-keputusan-konsumen)
- Masri, A. (2010). *Strategi visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Naomi, P. E. (2016). PENGARUH KEPERCAYAAN, KEMUDAHAN, KUALITAS INFORMASI, DAN HARGA TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN KONSUMEN DALAM MEMILIH BERBELANJA SECARA ONLINE (Studi Pada Pengguna Situs Jual Beli Online Kaskus.co.id di Purworejo). *ejournal.umpwr.ac.id*.
- Pranita, D. (2009). *Pengantar Website*. Yogyakarta: MediaKom.
- Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.

Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta : DictiArt Lab & Djagad Art House.

Suyanto, A. H. (2008). *Step by Step Web Design Theory and Practice Edisi II*. Yogyakarta : Andi Publisher.