

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G. (2006). *The Fundamentals of Typography*. London: Bloomsbury Publishing.
- Antara, M., & Vairagya, M. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi. *Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 1–24. [https://simdos.unud.ac.id/uploads/file\\_penelitian\\_1\\_dir/db7cc0c7f6477f8e3a4b9e813a75a1a2.pdf](https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/db7cc0c7f6477f8e3a4b9e813a75a1a2.pdf)
- ANNURI, A. (2016). ALAT BANTU PEMBUAT UKIRAN KAYU (PROSES PEMBUATAN). <http://eprints.polsri.ac.id>.
- Bara Dika Yustitia, B. M. (2019). PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE UNTUK MEMBUAT BRANDING BAGI USAHA KECIL MENENGAH. *e-Proceeding of Art & Design Telkom University Open Library*.
- Cenadi, C. S. (1999). Corporate Identity, Sejarah dan Aplikasinya. *Jurnal DKV Universitas Kristen Petra*.
- Darmaprawira. (2002). *Teori warna dan Kreatifitasnya*. Bandung: Bandung ITB.
- DTC academy. (2021, Diakses tanggal 13-10-2021, April 10). DTC. Retrieved from DTC blog: <https://dtk.co.id/blog/istilah-dalam-desain-ui-ux-yang-wajib-kalian-ketahui>
- Hananto, B. A. (2020). Tinjauan Tipografi dalam Konteks industri 4.0. *Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA) 2020*, 3, 132–139. <https://eprosiding.std-bali.ac.id/index.php/senada/article/view/278>
- IMADUDDIN, A. (2019). Sejarah Dan Perkembangan Android. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Isnanto, R. F., & Putra, A. (2013). Rancang Bangun Aplikasi M-Commerce Berbasis Android Sebagai Media Pemesanan Pada Distro Online. *Unsri*, 1–12.
- Kahar, A., Wardi, Y., & Patrisia, D. (2019). *The Influence of Perceived of Usefulness, Perceived Ease of Use, and Perceived Security on Repurchase Intention at Tokopedia.com*. 64, 429–438. <https://doi.org/10.2991/piceeba2-18.2019.20>
- Marjito, & Tesaria, G. (2016). Aplikasi Penjualan Online Berbasis Android ( Studi Kasus : Toko Hoax Merch ). *Computech & Bisnis*, 10(1), 40–49.
- McDermid, J. (1995). Book review: Software Engineering: a Practitioner's Approach. In *Software Engineering Journal* (Vol. 10, Issue 6). <https://doi.org/10.1049/sej.1995.0031>
- Multazam, M. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design. *Universitas*

*Islam Indonesia*, 1, 8.

- Pramiyati, T., Jayanta, J., & Yulnelly, Y. (2017). Peran Data Primer Pada Pembentukan Skema Konseptual Yang Faktual (Studi Kasus: Skema Konseptual Basisdata Simbumil). *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 679. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1574>
- Scott, G. M. (2008). Definisi Sistem Informasi Manajemen. *Safundi*, 9(3), 367–367.
- Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 24–36. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.3710>
- Tinarbuko, S. (2015). DEKAVE, Desain Komunkiasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8(9), 1–58.
- Wawancara Fudholi, A. (2021, Oktober 5). Manajer UD. Barokah. (A. Dahlan, Interviewer)
- Wawancara Mursidi, P. (2020, Oktober 3). Wawancara tentang seni ukir di desa karduluk. (A. Dahlan, Interviewer)
- Widharta, W. P., & Sugiharto, S. (2013). Penyusunan-Strategi-Dan-Sistem-Penjualan. *Manajemen Pemasaran Petra*, 2(1), 1–15. <https://www.neliti.com/id/publications/134744/penyusunan-strategi-dan-sistem-penjualan-dalam-rangka-meningkatkan-penjualan-tok>
- Wiryanawan, M. B. (2011). User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*, 2(2), 1158. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>