

Daftar Pustaka

- M.Prawiro, 2018, “Pengertian Website: Jenis, Manfaat, dan Unsur-Unsur Website”,<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/internet/pengertian-website.html> , (di akses 10 Desember 19.00).
- Putra, 2022, “ PENGERTIAN WEBSITE: Fungsi, Sejarah, Kegunaan, Jenis Jenis & Contoh Web”, <https://salamadian.com/pengertian-website/>, (di akses 10 Desember 19.05).
- Dewaweb Team, 2022 “Pengertian User Interface, Fungsi dan Karakteristiknya”, <https://dewaweb.com/blog/user-interface/>, (di akses 10 Desember 19.15).
- Alvina Vivian, 2022, “User Experience: Pengertian, Tujuan, dan 7 Aspek yang Penting dalam Membangunnya”, <https://www.ekrut.com/media/user-experience-adalah>, (di akses 10 Desember 19.20).
- Redaksi Jagoan Hosting, 2022,” Apa itu Wireframe? Elemen dan Bedanya dari Mockup”, <https://www.jagoanhosting.com/blog/wireframe-adalah/>, (di akses 10 Desember 20.00).
- Alvina Vivian, 2022, “Figma Adalah: 4 Fitur, Fungsi, Cara Kerjanya, serta Bedanya dengan UI/UX Lainnya”, <https://www.ekrut.com/media/figma-adalah>, (di akses 11 Desember 19.00).
- Hakim Lukmanul (2004). Modul Pemograman Web. Jakarta : Modula
- Dicoding, 2021, “Apa itu Wireframe? Perbedaan Wireframe, Mockup, dan Prototype”, <https://www.dicoding.com/blog/wireframe-adalah/> , (di akses 17 Desember 14.00).
- Yulius, Y. (2016). Peranan Desain Komunikasi Visual Sebagai Pendukung Media Promosi Kesehatan. Jurnal Seni Desain dan Budaya Volume 1 No.2, 42-47.