

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2020). *Popularitas Batik Tanah Liek dalam Industri Kreatif*.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2016). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- APJII. (2023). *Laporan Survei Internet Indonesia 2023*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Assi, G., & Dagnino, F. (2021). *User Experience Design: A Practitioner's Guide to Improving UX for Web and Mobile Applications*. Springer.
- Aulia, S. (2023). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Dunia Digital*. Mandiri Press.
- Auliazmi, R., Rudiyanto, G., & Utomo, R. D. W. (2021). Kajian estetika visual interface dan user experience pada aplikasi Ruangguru. *Jurnal Seni & Reka Rancang*, 4(1), 21–36.
- Azwar, M., Surandari, I., & Djohar, H. (2020). Evaluating the Library Website of the Indonesian Ministry of Education and Culture through the End-User Computing Satisfaction (EUCS) Model. *Jurnal Pustaka Digital*, 5(2), 12–22.
- Brown, J., & Nijssen, E. J. (2019). The role of user experience in creating customer loyalty. *Journal of Service Management*, 30(3), 451–468.
- Djunaedi, R., Defriani, M., & Muttaqien, M. R. (2022). User interface and user experience design of sales application mobile using user centered design on CV. MK Sejahtera. *RISTEC: Research in Information Systems and Technology*, 1(1), 1–7.
- Fentisari, S. (2022). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Fentisari, S.Sn. (2022). *Konsep Visual dalam Seni Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Fitriansyah, A. (2018). Penerapan dimensi EUCS (End User Computing Satisfaction) untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna situs web. *Jurnal KNSI*, 2(1), 15–22.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience* (2nd ed.). New Riders.
- Hurst, A. (2022). *UX/UI Design: A Comprehensive Guide to Creating Effective User Experiences*. Wiley.

Indriani, M., & Adityawarman, M. (2022). *Komunikasi Visual: Teori, Praktik, dan Aplikasi dalam Desain Grafis*. Penerbit Grafika.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2023). *Visual*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbud.

Kartodirdjo, S. (1993). *Kebudayaan Pembangunan dan Pembangunan Kebudayaan*. Gramedia.

Katz, E., & Blumler, J. G. (2022). *Theories of Communication: Theories and Applications in the Digital Age*. Routledge.

Kemenperin. (2021). *Kontribusi Industri Batik terhadap PDB*. Kementerian Perindustrian RI.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2020). *Batik Indonesia: Warisan Budaya Dunia*. Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya.

Kusnadi, H. (2023). Pengenalan dan penerapan desain komunikasi visual dalam media digital. *Jurnal Desain*, 7(2), 85–92.

Kuwala, R. N., & Novrita, S. Z. (2022). Ragam hias motif Batik Tanah Liek Dharmasraya. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 08–15.

Lusianti, D. (2017). Pengukuran kepuasan peserta JKN melalui *importance-performance analysis*. *Jurnal Sains Pemasaran Indonesia*, 16(2), 110–120.

Muhyidin, M., Sulhan, M., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX aplikasi *My CIC* menggunakan *Figma*. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 5(1), 34–41.

Nielsen, J., & Molich, R. (1990). *Heuristic evaluation of user interfaces*. *SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 249–256.

Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things*. Basic Books.

Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things* (Revised and Expanded Edition). Basic Books.

Norman, D. A. (2013). The role of emotion in product design. *Interactions*, 20(2), 14–19.

Prasetyo, S. M., & Ariesta, F. A. (2023). Mengenal *user interface* dan *user experience* dalam dunia desain dan teknologi. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Sains*, 2(10), 2671–2679.

Pratiwi, D. (2021). Minat generasi muda terhadap batik tradisional di era modern. *Jurnal Seni dan Budaya*, 9(1), 30–38.

- Putra, F. (2021). Pendekatan *human centered design* pada perancangan *user experience* aplikasi pemesanan menu cafe. *Jurnal Sistemasi*, 10(4), 812–820.
- Roesdiyanto, S., & Rahman, M. T. (2021). Batik sebagai warisan budaya takbenda Indonesia. *Jurnal Kebudayaan Indonesia*, 12(2), 131–144.
- Rosenberg, M. J. (2001). *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. McGraw-Hill.
- Safitri, D. (2024). Strategi komunikasi visual dalam *UI/UX* untuk membangun kepuasan pengguna. *TUTURAN*, 2(4), 340–350.
- Sholaihah, L. A., & Adrian, R. (2024). *UI/UX design: The art of crafting digital experiences to enhance customer loyalty*. *POSITIF: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 10(1), 49–54.
- Sholaihah, L. A., & Andrian, R. (2022). Peran *UI/UX design* dalam peningkatan pengalaman pengguna pada aplikasi mobile. *Jurnal Informatika*, 7(3), 101–108.
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual & SPSS*. Kencana.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Dinamika Komunika.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabet.
- Suharyani, D., & Nasution, M. H. (2021). *Communication effectiveness in digital media era: A review of challenges and strategies*. *Journal of Communication Studies*, 29(3), 45–60.
- Susanto, D., & Lestari, A. (2022). *Prinsip Desain Komunikasi Visual untuk Antarmuka Pengguna*. Penerbit Digital Press.
- Tjandrasasmita, U. (2009). *Arkeologi Islam Nusantara*. KPG.
- UNESCO. (2009). *Indonesian Batik. Intangible Cultural Heritage of Humanity*. UNESCO.
- Usability.gov. (2017). *User Experience Basics*. U.S. Department of Health & Human Services.
- Wahyuni, R. (2018). Eksistensi Batik Tanah Liek di tengah industri kreatif. *Jurnal Seni Rupa & Desain*, 6(1), 55–66.
- Wirakesuma, I. W. (2022). Regenerasi seni rupa digital masa kini. *Jurnal IM – Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 50–59.

Wiryawan, M. B. (2011). *User experience (UX)* sebagai bagian dari pemikiran desain dalam pendidikan tinggi desain komunikasi visual. *Humaniora – Binus Journal*, 2(1), 32–41.

Zuriati. (2018). Batik Tanah Liek sebagai identitas budaya Minangkabau. *Jurnal Seni dan Budaya*, 5(2), 20–28.