

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, B. (2006). Pemasaran dan Pemasaran Jasa. *Bandung: Alfabeta*.
- Anggraini S, Lia., & Nathalia, Kirana. (2018). Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula. *Bandung: Penerbit Nuansa*.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Author, C. (n.d.). *Analisis tipografi pada logo sprite*. 130–134.
- Cenadi, Christine Suharto. (1999). Elemen-elemen dalam desain komunikasi visual. *Nirmana 1.1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain. Universitas Kristen Petra*
- Fajria, Dyna Junovsis (2023) *Pembuatan Direktori Objek Wisata Museum Provinsi Sumatera Barat*. Diploma thesis, Universitas Negeri Padang. <http://repository.unp.ac.id/id/eprint/43748>
- Fitriani, R. (2022). *Perancangan dan pembangunan user interface dan user experience aplikasi beramal dengan metode design thinking* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Handayani, V. (2021). *Analisis dan perancangan ui/ux aplikasi e-learning berbasis gamifikasi dengan design science research methodology studi kasus: MIN 4 Jakarta* (Bachelor's thesis, Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Kosanke, R. M. (2019). *Pengertian Pariwisata Menurut Para Ahli*. 1987, 1–14.
- Kusrianto, A. (2007). Pengantar desain komunikasi visual.

- M Faisal Akbar, R. (2023). Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode User Centered Design Berbasis Web pada Perhitungan Luasan Kumuh Balai Prasarana Permukiman Wilayah Lampung. Bandar Lampung.
- Museum, D. (2008). Pedoman museum Indonesia.
- Nathalia, K., & Anggraini, L. (2014). Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar panduan untuk pemula. *Bandung: Nuansa Cendekia*.
- Nopriyasman, 2017. "Manusia dan Budaya Dalam Konteks Pengembangan Geopark Ranah Minang", Makalah disampaikan dalam "Seminar Geopark Ranah Minang di Hotel Bumi Minang, Padang, pada tanggal 7 September 2018
- Nurfadilah, Khairunisa Afsari. 2017. Strategi Pengembangan Pariwisata Pantai Pangandaran Skripsi. Bandar Lampung (ID): Universitas Lampung.
- Reynaldi, A. (2019). *Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). *Tinjauan Desain*. Penerbit Institut Teknologi Bandung.
- Sihombing, D. (2001). Tipografi. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Solichuddin, R. B. (2021). Perancangan User Interface Dan User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Situs Web" Kaligrafi". Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.

- Subhiyakto, E. R., Astuti, Y. P., & Umaroh, L. (2021). Perancangan User Interface Aplikasi Pemodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*. 1(1), 145-154.
- Patria, A.S., Kristiana N. (2022). *Tipografi*. Klaten: Penerbit Lakeisha
- Suprpto, A. (2015). *Ada mitos dalam D.K.V (Desain Komunikasi Visual)*. Indonesia: PT Lintas Kreasi Imaji.
- Supriyono, R. (2010). *Desain komunikasi visual teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Suri, D. (2019). Pemanfaatan Media Komunikasi dan Informasi dalam Perwujudan Pembangunan Nasional. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 17(2), 177-187. STKIP PGRI Bandar Lampung. Bandar Lampung.
- Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. S. (2016). pengaruh promosi penjualan dan kualitas layanan terhadap keputusan pembelian pada gofood di Jakarta. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, 2010(marketing mix), 5–24.
- Tinarbuko, Isidorus Tyas Sumbo. *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS, 2015.
- Wahyuningsih, S., & Sos, S. (2015). *Komunikasi visual*. UTM PRESS Jl. Raya Telang, PO Box 2 Kamal, Bangkalan - Madura Telp. (031) 3011146, Fax. (031) 3011506
- Wibowo, I. T. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: *Buku Pintar*. Author, C. (n.d.). *Analisis tipografi pada logo sprite*. 130–134.

Witarsa, V. A. (2015). *Eksplorasi aplikasi alas kaki yang terinspirasi dari kelom geulis* (Doctoral dissertation, Universitas pendidikan indonesia).