

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhari, N. S., Tanjung, I. F., & Akhyar, S. (2023). *PENGEMBANGAN E-MAGAZINE PADA MATERI SISTEM EKSKRESI TERINTEGRASI NILAI KEISLAMAN*. *Binomial*, 6(2), 185–200. <https://doi.org/10.46918/bn.v6i2.1963>
- Bestari, A. G., & Ishartiwi, I. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MOOD BOARD TERHADAP PENGETAHUAN DESAIN BUSANA PADA MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 121. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8006>
- Ernawati, E. (2019). ANALISIS TANDA PADA KARYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *DESKOVI: Art and Design Journal*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.51804/deskovi.v2i1.381>
- Hartiana, T. I. P. (2014). Penggunaan E-Magazine sebagai Bentuk Public Relations 2.0. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 2(1), 61. <https://doi.org/10.24198/jkk.v2i1.6051>
- Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). VISUALISASI DESAIN KARAKTER MAHASISWA JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA PAPAN PERMAINAN KULIAH SENI & DESAIN. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 278. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1552>
- Muhammad Dima Alfarizi, Ina Sholihah Widiati, & Muhammad Setiyawan. (2023) Perancangan Website Profil Kampus Amikom Jurusan D3

- Komputerisasi Akuntansi. *JURNAL PENELITIAN SISTEM INFORMASI (JPSI)*, 1(3), 295–308.  
<https://doi.org/10.54066/jpsi.v1i3.820>
- Evan, John Simanungkalit and Anak Agung Gde Bagus, Udayana and Gede, Bayu Segara Putra (2022) *PENERAPAN FOTOGRAFI JURNALISTIK PADA SURAT KABAR DENPOST*. Working Paper. ISI Denpasar, Denpasar, Bali.
- Jariati, E., & Yenti, E. (2020). Pengembangan *E-Magazine* Berbasis Multipel Representasi untuk Pembelajaran Kimia di SMA pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 138. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.10131>
- Nuraida, N., Susanti, T., & Jailani, M. S. (2022). Desain E-Magazine Pada Mata Pelajaran Biologi Bermuatan High Order Thingking Skill (HOTS) Untuk Siswa SMA/MA. *Jurnal Biotek*, 10(1), 83–101.  
<https://doi.org/10.24252/jb.v10i1.26052>
- Purwati, N., Halimah, H., & Rahardi, A. (2018). Perancangan Website Program Studi Sistem Informasi Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung. *SIMADA (Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data)*, 1(1), 71. <https://doi.org/10.30873/simada.v1i1.1116>
- Putri, C. E., & Hamzah, R. E. (2018). Konvergensi Konten Majalah Populer dalam Industri Digital Media Cetak. *Warta ISKI*, 1(02).  
<https://doi.org/10.25008/wartaiski.v1i02.14>
- Rahmat, S. P. N. (2021). TRANSFORMASI DOKUMEN KOMUNIKASI VISUAL SAMPUL BUKU DIGITAL DALAM METODE PENELITIAN KUALITATIF PERSPEKTIF SOSIAL BUDAYA

- BIDANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 172. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i1.25272>
- Rizali, M., Warhat, Z., & Zebua, E. (2019). PENGARUH ELEMEN-ELEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV) BOX ART GAME TERHADAP STORY LINE BERDASARKAN PERSEPSI GAMERS PADA VIDEO GAME POPULER DI INDONESIA. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(2), 295. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i2.14700>
- Royhan, M. G., & Ngabekti, D. K. (2021). Problematika Desain Komunikasi Visual dan Plagiarisme dalam Dunia Desain Grafis. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 2(1), 86–95. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v2i1.3671>
- Suryadi, S. (2019). PERANAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN DUNIA PENDIDIKAN. *JURNAL INFORMATIKA*, 3(3), 9–19. <https://doi.org/10.36987/informatika.v3i3.219>
- Sutanto, S. M., & Suhartono, N. P. (2022). Perancangan Ilustrasi Sampul Buku Kompilasi Folktales Lintas Budaya “Rove the Lore: The Endless Journey to Unveil the Myths”. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(02), 185–196. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i02.4550>

- Tarihoran, A. C., Izzati, N., & Fera, M. (2022). Validitas Media E-Magazine pada Materi Barisan dan Deret Kelas XI SMA. *Jurnal Kiprah*, 10(1), 1–11. <https://doi.org/10.31629/kiprah.v10i1.4082>
- Tumewan, P. C., Sojow, L., & Kaparang, D. R. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TUTORIAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMK NEGERI 3 TONDANO. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1), 25–38. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i1.996>
- Yudarnadi, F., & Santoso, N. (2018). Pembuatan Majalah Digital Magazine Sebagai Media Promosi Wisata dan Budaya Karesidenan Madiun Dengan Menggunakan Software Pengolah Grafis. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia; Vol 9 No 1 (2015): Volume 9 Nomor 1 (8)*. <https://jurnal.stmikasia.ac.id/index.php/jitika/article/view/107>
- Yulius, Y., & Pratama, E. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(2). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>
- Simangunsong, R. (2023). PERANCANGAN MAJALAH SEBAGAI MEDIA PROMOSI BATIK BUNGO JAMBI. *Iam-Indonesia*, 1(2), 114–119. Retrieved from <https://iam-indonesia.org/index.php/dkv/article/view/16>
- Angga dkk. 2013. “Mind Mapping dalam desain grafis”. Diakses tanggal 14 November 2023. <http://www.desainstudio.com/2010/07/mind-mapping-dalam-desain-grafis.html>
- Arifin Syamsul. 2023 “12 jenis layout untuk desain grafis dan media cetak”. Diakses tanggal 14 November 2023.

<https://www.gamelab.id/news/2319-12-jenis-layout-untuk-desain-grafis-dan-media-cetak-lengkap-dengan-gambar>

Karja, I. W. (2021). Makna Warna. *Prosiding Bali Dwipantara Waskita: Seminar Nasional Republik Seni Nusantara, 1(1)*. Retrieved from <https://e proceeding.isi-dps.ac.id/index.php/bdw/article/view/260>