

DAFTAR PUSTAKA

- Affendi, Yusuf dkk. 1995. *Tenunan Indonesia*. Jakarta: Yayasan harapan Kita.
- Ardhi, Yudha. 2013. *Merancang Media Promosi Unik dan Menarik*. Yogyakarta: Taka Publisher.
- Bina Nusantara. 2015. “Usability Vs User Experience”. (<https://socs.binus.ac.id/2015/09/18/usability-vs-user-experience/>, diakses 5 Maret 2019).
- BOC Indonesia. 2007. “Pengertian Webstie, Web Hosting, dan Domain Name”. (<https://www.boc.web.id/pengertian-website-webhosting-domainname/>, diakses 28 Februari 2019).
- Bonafix, Nunnun. 2011. “Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar”. *Humaniora*. 2(1): 845-854.
- Data BPP ASEPHI. 2014. “Visi Misi”. (<https://asephi.com/visi-misi/>, diakses 27 Februari 2019).
- Garbarino, Ellen and Mark S. Johnson. 1999. “The Different Role of Satisfaction, Trust, and Commitment in Customer Relationships”. *Journal of Marketing*. 63(2): 70-87.
- Graphic Institute. 2014. “Types of Layout in Detail”. (<http://www.graphic-design-institute.com/blogs/types-of-graphic-web-page-layout>, diakses 29 Februari 2019).

- Gunawan, Hendra. 2014. "Survei: Orang Indonesia Paling Puas Belanja Online". (<https://industri.kontan.co.id/news/survei-orang-indonesia-paling-puas-belanja-online>, diakses 30 Maret 2019).
- Hidayat, Rahmat. 2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis: Pengertian Website*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kompas, Gramedia.
- Karinov. 2018. "Media Sosial: Pengertian, Fitur, Dampak serta Pengaruhnya". (<https://karinov.co.id/media-sosial-pengertian-dan-dampak/>, diakses 15 Maret 2019).
- Kristianto, Dwi. 2002. "Layout yang Baik". (http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/layout_design/layout_baik.html, diakses 28 Februari 2019).
- Landa, Robin. 2006. *Designing Brand Experiences*. Thomson Delmar Learning.
- Lastiansah, Sena. 2012. "Pengertian User Interface". (<http://senalastiansah.blogspot.co.id>, diakses 25 Maret 2019).
- Latifah, I. 2012. *Busanan Tenun Nusantara*. Klaten: PT. Intan Sejati.
- Lau, Geok Then and Sook Han Lee. 1999. "Consumers Trust in a Brand and the Link to Brand Loyalty". *Journal of Market Focused Management*.
- Herosoftmedia, 2019. "Perbedaan Antara User Interface (UI) dan User Experience (UX)". (<https://www.herosoftmedia.co.id/perbedaan-antara-ui-dan-ux/>, diakses 22 Februari 2019).
- Mubarok, Ilham. 2018. "Cara Beriklan di Instagram Ads untuk Pemula". (<https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-membuat-instagram-ads/>).

Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Pemerintah Provinsi Jawa Barat. 2018. “Disindag Jabar Gelar Pameran Produk Lokal di Ciwalk”. (<https://jabarprov.go.id/index.php/news/28187/2018/05/08/Disindag-Jabar-Gelar-Pameran-Produk-Lokal-di-Ciwalk#>, diakses 30 Januari 2019).

Poespo, Goet. 2009. *A to Z Istilah Fashion*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.

PT Proweb Indonesia. 2010. “Membuat Website Perusahaan yang Baik”. (https://www.proweb.co.id/articles/ict/membuat_website_perusahaan_yang_baik.html, diakses 25 Maret 2019).

Redaksi APJII. 2018. “Potret Zaman Now Pengguna & Perilaku Internet Indonesia”. (<https://apjii.or.id/downfile/file/BULETINAPJIIEDISI23April2018.pdf>).

Sekretariat BPP ASEPHI. 2014. “Visi Misi ASEPHI”. (<https://asephi.com/visi-misi/>, diakses 29 Januari 2019).

Sugiono, Dendy. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.

SWA Online Magazine. 2017. “Seberapa Penting Peran Website Dalam Peningkatan Sebuah Bisnis? Mari Kenali Manfaatnya”. (<https://swa.co.id/swa/business-update/seberapa-penting-peran-website-dalam-peningkatan-sebuah-bisnis-mari-kenali-manfaatnya>, diakses 2 Februari 2019).

Swastha, Basu dan Irawan. 2005. *Manajemen Pemasaran Modern*. Yogyakarta: Liberty.

- Tatnall, Arthur. 2007. "Encyclopedia Of Portal Technology And Application". Australia: Idea Group Inc (IGI).
- Tjiptono, Fandy. 2002. *Manajemen Jasa*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tofan, Yoga. 7 Agustus 2017. "Pengembangan Produk Lokal", (Online), (<https://www.its.ac.id/id/pengembangan-keberagaman/>, diakses 22 Maret 2019).
- Universitas Telkom. 2016. "Prinsip Desain Layout". (Online), (<https://tambunan.staff.telkomuniversity.ac.id/files/2016/01/3-PRINSIP-DESAIN-LAYOUT-SELEKSI-lagi.pdf>, diakses 29 Januari 2019).
- Wiryan, Mendiola. 2011. "User Experience (UX) Sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual". *Humaniora*. 2(2): 1158-1166.
- Wheeler, Alina. 2013. *Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team*. Canada: John Wiley & Sons, Inc, Hoboken, New Jersey.
- Wonggo, Djafar. 2010. "Tantangan Pendidikan Kejuruan dalam Era Perdagangan Bebas". (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/APTEKINDO/article/view/95/0>, diakses 30 Maret 2019).