



Perancangan UI/UX Pencarian dan Pengelolaan Indekos dan Kontrakan di Padang Panjang

Sukri Yatman Azzen¹, Kendall Malik²

^{1,2}Institut Seni Indonesia Padang Panjang

E-mail: sukriyatazen@gmail.com

Article Info

Article history:

Received January 15, 2026

Revised January 18, 2026

Accepted January 22, 2026

Keywords:

Web Application, Boarding House, Ui/Ux

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has increased the need for effective information media, particularly in supporting boarding house (indekos) searching and management for incoming students in Padang Panjang City. To date, there is no integrated digital platform that facilitates an easy, informative, and reliable boarding house search process, causing users to rely heavily on on-site, manual searches. This issue forms the basis for designing a web application focused on boarding house searching and management that prioritizes user comfort and ease of use. The design process employs the Design Thinking method, which consists of the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. This approach is applied to understand user needs, identify core problems, generate UI/UX-based solution ideas, and evaluate the effectiveness of the design both visually and functionally. The result of this project is a desktop-based web application prototype featuring a modern, minimalist, and user-friendly interface. The design utilizes a bento-style layout and a consistent visual system that conveys a fresh, trustworthy, and friendly impression. This web application is expected to serve as an effective digital information solution that integrates the needs of boarding house seekers and property owners within a single platform.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received January 15, 2026

Revised January 18, 2026

Accepted January 22, 2026

Kata Kunci:

Web Aplikasi, Indekos, UI/UX

ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital mendorong kebutuhan akan media informasi yang efektif, khususnya dalam pencarian dan pengelolaan indekos bagi mahasiswa pendatang di Kota Padang Panjang. Hingga saat ini, belum tersedia platform digital yang terintegrasi untuk memfasilitasi pencarian indekos secara mudah, informatif, dan terpercaya, sehingga pengguna masih bergantung pada pencarian secara langsung di lapangan. Permasalahan tersebut menjadi dasar perancangan web aplikasi pencarian dan pengelolaan indekos yang berfokus pada kenyamanan dan kemudahan pengguna. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Design Thinking*, yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pendekatan ini diterapkan untuk memahami kebutuhan pengguna, merumuskan permasalahan utama, menghasilkan ide solusi berbasis UI/UX, serta menguji efektivitas rancangan secara visual dan fungsional. Hasil dari perancangan ini berupa prototype web aplikasi berbasis desktop dengan tampilan modern, minimalis, dan *user-friendly*, menggunakan layout bento serta sistem visual yang konsisten



dengan kesan *fresh, trustworthy, dan friendly*. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi media informasi digital yang efektif dalam membantu pencari indekos dan pemilik indekos dalam satu platform terintegrasi.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Sukri Yatman Azzen
Institut Seni Indonesia Padang Panjang
Email: sukriyatzen@gmail.com

PENDAHULUAN

Padang Panjang, yang dikenal sebagai salah satu kota pendidikan di Indonesia, terus menunjukkan perkembangan signifikan dalam hal jumlah mahasiswa setiap tahunnya. Kota ini menarik minat para pelajar dari berbagai daerah, yang datang untuk mengejar pendidikan di perguruan tinggi yang ada. Setiap tahun, jumlah mahasiswa baru yang memasuki institusi pendidikan di Padang Panjang terus meningkat, mencerminkan daya tarik kota ini sebagai pusat pendidikan yang berkembang. Kondisi ini tidak hanya memacu laju pertumbuhan ekonomi daerah melalui meningkatnya permintaan terhadap bermacam fasilitas pendukung bagi mahasiswa, tetapi juga menegaskan posisi Padang Panjang sebagai salah satu lokasi pendidikan yang semakin diakui di ranah regional.

Dengan semakin meningkatnya jumlah mahasiswa di Padang Panjang setiap tahun, kebutuhan akan fasilitas penunjang, terutama tempat tinggal seperti indekos atau penginapan, menjadi sangat mendesak. Bagi mahasiswa baru, terutama yang berasal dari luar daerah, keberadaan indekos yang nyaman, aman, dan terjangkau merupakan kebutuhan utama untuk menunjang kegiatan belajar mereka. Sampai sekarang, pencarian indekos masih berjalan dengan metode tradisional, seperti memperoleh info lewat papan pengumuman atau saran dari orang lain. Belum ada aplikasi yang mampu memenuhi kebutuhan pencarian indekos secara digital di area Padang Panjang yang meliputi semua opsi penginapan dan indekos. Di sisi lain, pemilik kos juga dapat dengan mudah mengatur indekos-nya dengan efektif, terutama untuk memantau jumlah penghuni serta mengingatkan pembayaran.

Permasalahan ini dirasakan cukup signifikan, terutama karena beberapa mahasiswa baru mengalami kesulitan dalam menemukan indekos yang sesuai dengan kriteria mereka sebelum memulai perkuliahan. Kehadiran aplikasi pencarian indekos akan menyediakan kemudahan bagi mahasiswa untuk mencari indekos dan bagi pemilik indekos untuk mengelola tempat tinggalnya secara *online*. Dengan adanya fitur pencarian berdasarkan kategori, seperti khusus putra atau putri, rentang harga, serta fasilitas yang disediakan, diharapkan aplikasi ini dapat memberikan solusi praktis, efisien, dan tepat sasaran.

Aplikasi ini juga dirancang agar memiliki antarmuka yang *user-friendly*, sehingga mudah digunakan oleh semua kalangan, terutama pengguna baru yang belum familiar dengan



aplikasi pencarian indekos. Selain itu, desain aplikasi akan dipadukan dengan estetika modern dan profesional, sehingga pengguna merasakan pengalaman yang nyaman dan informatif.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam Penciptaan ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan menggali data melalui teknik observasi, wawancara, survei, dan studi pustaka. Tujuan dari metode ini bermaksud untuk memahami kebutuhan calon pengguna web app pencarian indekos ini, baik dari sisi pencari indekos maupun dari sisi pemilik kos. Serta dalam proses perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking* sebagai penyusunan strategi desain.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mencari indekos secara *online* dan belum ada aplikasi atau platform yang dapat mencakup atau mengumpulkan seluruh penginapan atau indekos di daerah padang panjang, untuk saat ini mahasiswa di Padang Panjang melakukan pencarian indekos secara langsung dengan berkeliling atau mencari di social media seperti *Facebook* yang rentan terhadap penipuan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan ke pemilik indekos yang ada di Padang Panjang. Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan beberapa pemilik indekos di Padang Panjang, diperoleh temuan bahwa kendala utama dalam pengelolaan kos meliputi permasalahan teknis fasilitas, pencatatan data penghuni yang masih dilakukan secara manual dan belum terstruktur, serta keterlambatan pembayaran sewa oleh penghuni. Selain itu, promosi kos umumnya masih bersifat sederhana, seperti memanfaatkan grup media sosial atau mengandalkan visibilitas lokasi melalui Google Maps, sehingga jangkauan calon penghuni masih terbatas. Para pemilik kos menyambut positif gagasan penerapan sistem digital berupa pencatatan otomatis data penghuni, pengingat pembayaran sewa, serta fitur penyaringan calon penghuni berdasarkan kriteria tertentu, seperti jenis kelamin dan peraturan kos. Kehadiran aplikasi berbasis web dinilai berpotensi membantu meningkatkan efisiensi administrasi, memperbaiki sistem pengelolaan, serta mendukung promosi kos secara lebih terorganisir dan efektif.

3. Survei

Survei ini dirancang untuk memahami kebutuhan pengguna terkait perancangan *UI/UX web app* pencarian indekos di Padang Panjang. Responden survei terdiri dari kurang lebih 200 mahasiswa, terutama yang berasal dari luar daerah Padang Panjang. Mayoritas responden menyatakan bahwa mereka berasal dari luar Padang Panjang, yang menunjukkan bahwa kebutuhan akan informasi tempat tinggal seperti indekos sangat tinggi bagi mahasiswa pendatang. Dalam mencari informasi mengenai indekos, sebagian besar responden masih mengandalkan metode konvensional seperti bertanya kepada teman, melihat langsung ke lokasi, atau melalui papan pengumuman fisik yang tersebar di sekitar kampus dan kota. Media sosial juga cukup sering dimanfaatkan, namun penggunaan platform digital khusus seperti aplikasi pencarian indekos masih sangat minim, yang menegaskan pentingnya pengembangan aplikasi pencarian kos yang lebih terintegrasi dan mudah digunakan. Responden sebagian besar menyatakan kesulitan dalam menemukan indekos yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Dalam skala 1 sampai 5, banyak dari mereka menilai tingkat kesulitannya berada pada angka 3



hingga 4, yang berarti cukup menyulitkan. Faktor yang paling sering disebut sebagai hambatan adalah kurangnya informasi lengkap mengenai fasilitas, harga, dan lokasi dari masing-masing indekos, serta tidak adanya media pencarian yang terpusat dan terpercaya. Hal ini mengindikasikan adanya peluang besar untuk menghadirkan solusi digital berupa aplikasi pencarian indekos yang menyediakan informasi lengkap, sistem pencarian berdasarkan filter seperti harga, jenis kelamin, dan fasilitas, serta kemudahan akses baik bagi mahasiswa maupun pemilik kos.

4. Studi Pustaka

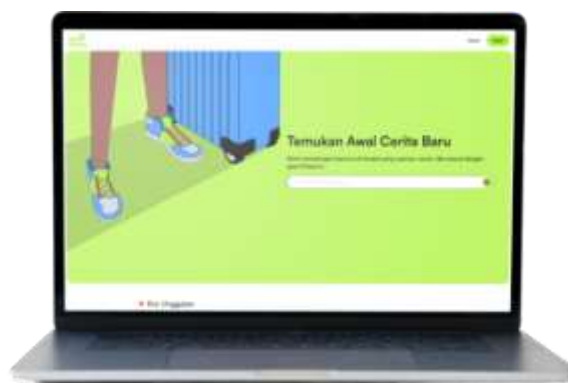
Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan berbagai data penting yang mendukung pemahaman lebih mendalam terhadap perancangan web desain aplikasi pencarian indekos di Padang Panjang. Data diperoleh melalui studi pustaka, termasuk jurnal dan artikel *online* yang relevan dengan topik penelitian. Selain itu, penulis juga menggunakan sumber-sumber pendukung, seperti laporan penelitian terkait aplikasi pencarian tempat tinggal serta referensi dari buku yang membahas desain antarmuka pengguna (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*). Pengumpulan data ini memberikan landasan yang kuat dalam memahami kebutuhan pengguna, permasalahan yang ada, serta langkah-langkah yang dapat diambil untuk menyempurnakan rancangan aplikasi pencarian indekos berbasis web.

5. Design Thinking

Setelah melakukan tahap Empathize melalui pengumpulan data (observasi, wawancara, survey, dan studi pustaka) selanjutnya penulis melanjutkan ke tahap define yaitu perumusan masalah Dimana Kesimpulan yang di dapat Adalah Solusi yang cocok untuk masalah ini Adalah pembuatan sebuah platform online yan g dapat mengakomodasi setiap indekos yang ada di Padang Panjang yang berfungsi sebagai jembatan bagi pemilik dan pencari indekos. Lanjut keproses berikutnya adalah *Ideate*, pada tahap ini penulis melakukan Brainstorm, perumusan konsep seperti strategi verbal dan strategi visual, pemilihan warna, pemilihan nama dan layout yang akan di gunakan nantinya pada web app pencari indekos ini. Lanjut ketahap berikutnya yaitu prototyping, tahap ini merupakan proses memvisualisasikan hasil dari konsep kedalam bentuk desain dilakukan di software figma yang mendekati hasil akhir dari web app pencari indekos ini

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Web App



Gambar 1. Prototype Web App



(Sumber: Sukri Yatman Azzen, 2025)

Prototype Web App Kos Kosong merupakan media utama dalam perancangan *platform* pencarian dan manajemen kos di Padang Panjang. Media ini dirancang untuk menjawab kebutuhan informasi para calon penghuni, khususnya mahasiswa baru dari luar kota yang sulit melakukan pencarian kos secara langsung. Dalam proses perancangannya, *Web App* ini memaksimalkan sejumlah fitur kunci seperti pencarian kos berdasarkan kategori, informasi detail setiap kos, ulasan pengguna, peta lokasi, proses *booking online*, serta fitur komunikasi melalui *chat*. Adapun halaman yang dirancang pada *Web App* ini terdiri dari beberapa *page* utama, yaitu: Halaman *Landing*, Halaman Pencarian, Detail Kos, *Dashboard* Pengguna, Halaman *Chat*, Halaman Penghuni, serta Halaman Profil. Setiap halaman memiliki fungsi dan tujuan masing-masing yang saling terintegrasi untuk mendukung kebutuhan pengguna dalam menemukan dan mengelola kos secara *online*. Media utama ini diwujudkan dalam bentuk *prototype* interaktif yang dikembangkan menggunakan *software* Figma, sehingga mampu menampilkan alur pengalaman pengguna secara menyeluruh dan dapat diuji langsung oleh pengguna pada tahap penelitian.

2) Poster



Gambar 2. Poster

(Sumber: Sukri Yatman Azzen, 2025)

a. Poster 1

Pada poster pertama, ilustrasi kaki pengguna yang sedang menarik koper menjadi visual utama. Ilustrasi ini dipilih untuk menggambarkan konteks perjalanan dan pencarian kos secara langsung. Warna turunan dari Green Yellow mendominasi, menciptakan kesan segar, energik, dan mudah menarik perhatian dari kejauhan. Tipografi besar “GK BAKAL BINGUNG LAGI” menggunakan gaya bahasa yang santai dan dekat dengan mahasiswa, sekaligus menyampaikan nilai utama aplikasi: membantu pengguna menemukan kos tanpa ribet. Komposisi poster sederhana namun efektif, dengan hirarki visual yang jelas ilustrasi sebagai fokus, teks sebagai penguat pesan, dan logo sebagai identitas. Poster ini bekerja baik sebagai attention grabber karena visualnya kuat dan komunikatif.



b. Poster 2

Poster kedua menampilkan pendekatan visual yang lebih informatif dengan memasukkan mockup antarmuka aplikasi. Hal ini mempertegas bahwa KosKosong bukan hanya alat pencarian kos, tetapi juga menyediakan fitur manajemen bagi pemilik kos. Penggunaan background hitam dipadukan dengan aksen hijau memberikan kontras tinggi yang membantu pesan terlihat lebih profesional dan tegas. Teks utama menggunakan perpaduan huruf putih dan hijau untuk menegaskan kata kunci “lebih mudah”. Elemen UI yang ditampilkan memberikan gambaran awal kepada pengguna tentang tampilan aplikasi, sehingga meningkatkan rasa percaya dan teknik visual proof. Poster ini efektif untuk menjelaskan fungsi aplikasi secara lebih rasional dan dapat ditampilkan di media yang membutuhkan penjelasan sedikit lebih detail seperti pameran atau media sosial.

c. Poster 3

Poster ketiga menggunakan komposisi yang lebih dinamis, menampilkan layout bento grid yang berisi berbagai tampilan fitur. Dengan memasukkan elemen visual seperti dashboard, halaman pencarian, dan kartu kos, poster ini menekankan kelengkapan fitur. Dominasi warna hijau sebagai identitas brand tetap dipertahankan, sementara elemen hitam digunakan untuk menegaskan bentuk dan mengontrol ritme visual. Teks “Dalam Satu Aplikasi” menyampaikan pesan efisiensi semua kebutuhan kos dapat dilakukan dalam satu platform. Poster ini bekerja sebagai media penjelasan menyeluruh tentang ekosistem aplikasi, menggabungkan visual produk, brand identity, dan pesan inti secara seimbang.

3) X-Banner



Gambar 3. X-Banner

(Sumber: Sukri Yatman Azzen, 2025)



X-Banner Kos Kosong ini dirancang sebagai media promosi vertikal yang menekankan kesederhanaan pesan dan kekuatan identitas visual. Dengan komposisi layout bertingkat dari atas ke bawah, banner ini menghadirkan alur baca yang runtut dan mudah diikuti, dimulai dari logo, headline, subteks, tombol ajakan bertindak, hingga ilustrasi pendukung di bagian bawah. Penggunaan latar belakang gelap memberikan kontras yang kuat terhadap warna utama brand, yaitu hijau cerah dari palet primary Kos Kosong, sehingga elemen penting seperti tombol dan ilustrasi tampil menonjol dan mudah terlihat dari jarak jauh. Tipografi menggunakan font Satoshi yang bersifat modern dan bersih, mendukung kesan profesional sekaligus ramah bagi pengguna baru. Ilustrasi koper dan kaki yang sedang melangkah berperan sebagai visual storytelling, menggambarkan aktivitas mencari kos secara manual yang kemudian dikontraskan dengan pesan utama aplikasi: mencari kos kini lebih mudah dan tidak perlu keliling. Secara keseluruhan, X-Banner ini efektif dalam menyampaikan manfaat utama aplikasi dengan visual yang konsisten, jelas, dan kuat dari sisi branding sehingga cocok digunakan pada pameran, booth, atau area publik yang menjadi titik interaksi pertama pengguna dengan Kos Kosong.

4) Stiker



Gambar 4. Stiker

(Sumber: Sukri Yatman Azzen, 2025)

Desain stiker dibuat dengan gaya visual yang konsisten dengan identitas merek secara keseluruhan. Penggunaan warna utama terutama hijau cerah dan putih dijaga agar tetap sejalan dengan konsep visual web aplikasi, memberikan kesan modern, berenergi, dan mudah dikenali. Elemen grafis yang digunakan bersifat minimalis namun tegas, seperti bentuk geometris, garis dinamis, atau ikon yang merepresentasikan fungsi dan karakter dari platform. Pendekatan ini memastikan stiker tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi juga sebagai media branding yang efektif.

5) Kaos



Gambar 5. Kaos

(Sumber: Sukri Yatman Azzen, 2025)



Desain kaos Kos Kosong ini memadukan elemen branding dengan gaya visual yang modern dan minimalis, sehingga mampu berfungsi sebagai media promosi sekaligus merchandise yang pantas digunakan sehari-hari. Kaos menggunakan warna dasar gelap, yang memberi kesan profesional, tegas, namun tetap fleksibel untuk berbagai situasi penggunaan. Kontras kuat ini juga menjadi latar yang ideal bagi warna primary hijau cerah, sehingga setiap elemen brand terlihat menonjol dan mudah dikenali. Pada bagian depan, logo Kos Kosong ditempatkan di sisi kiri dada dengan ukuran kecil dan proporsional, menciptakan kesan rapi, elegan, serta tidak berlebihan. Sementara itu, elemen ilustrasi koper dan potongan siluet kaki yang ditempatkan di sisi bawah kaos memberikan sentuhan dinamis yang identik dengan narasi brand: perjalanan, mobilitas, dan kemudahan mencari kos. Peletakkannya yang diagonal dan tidak memenuhi seluruh permukaan menghasilkan visual yang modern, unik, dan tidak mengganggu kenyamanan pemakai. Secara keseluruhan, desain kaos ini berhasil menerjemahkan karakter brand Kos Kosong bersahabat, praktis, dan mudah dikenali ke dalam sebuah media wearable yang estetik dan fungsional. Kaos ini sangat cocok dipakai oleh tim saat pameran, kegiatan kampus, hingga promosi lapangan untuk memperkuat identitas visual aplikasi.

6) *User Manual Book*



Gambar 6.*User Manual Book*
(Sumber: Sukri Yatman Azzen, 2025)

User Manual Book merupakan buku yang berisi tentang proses Perancangan *Web App* pencarian dan pengelolaan Indekos dan Kontrakan di Padang Panjang dan panduan petunjuk penggunaan *web app*. *User manual book* ini dirancang menggunakan ukuran A5, dengan tampilan yang minimalis dan sederhana dengan perpaduan warna hijau, dengan hitam.

KESIMPULAN

Perancangan aplikasi pencarian dan manajemen kos ini bertujuan untuk memberikan solusi atas sulitnya mahasiswa khususnya pendatang baru dalam mencari informasi indikos di Padang Panjang. Minimnya platform terpusat yang menyediakan daftar kos secara lengkap menimbulkan kebutuhan akan media digital yang informatif, mudah digunakan, dan mampu



menampilkan data kos secara jelas, akurat, dan aktual. Melalui perancangan UI/UX ini, dirancang sebuah prototype aplikasi dengan fitur-fitur yang mendukung pengalaman pengguna dalam mencari, membandingkan, dan melakukan booking kos secara online.

Desain antarmuka dikembangkan dengan memprioritaskan tampilan yang modern, minimalis, serta tetap profesional sesuai kebutuhan target pengguna yaitu mahasiswa. Sistem grid 12 kolom digunakan untuk menjaga keteraturan dan konsistensi layout, sementara palet warna bertema fresh & trustworthy diterapkan untuk memperkuat identitas visual aplikasi. Tipografi yang dipilih bertujuan memastikan keterbacaan optimal di berbagai perangkat. Kehadiran fitur penting seperti pencarian kos berdasarkan kategori, peta lokasi, ulasan pengguna, detail fasilitas, hingga proses booking online dirancang untuk memudahkan calon penghuni dalam pengambilan keputusan. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi fondasi awal bagi pengembangan aplikasi nyata yang mampu memberikan kemudahan bagi mahasiswa baru dalam mencari kos sekaligus menjadi media informasi yang representatif bagi pemilik kos di Padang Panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiello, G., & Parry, K. (2020). *Visual Communication: Understanding Images in Media Culture*. London: SAGE Publications.
- Alatas, A. A. ., & Kusumadewi, S. (2025). Desain Ulang Website Lumiere Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Sains, Nalar, Dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 4(2), 173–181.
- Bender-Salazar, R., et al. (2023). *Design thinking as an effective method for problem-setting and needfinding for entrepreneurial teams addressing wicked problems*. *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 12(24).
- Harahap, R. (2019). *Pengaruh lingkungan tempat tinggal terhadap adaptasi dan produktivitas mahasiswa dalam belajar*. *Jurnal Pendidikan dan Sosial*, 6(2), 45-53.
- Hasan, D. A., Nusantara, T., & Wijaya, I. P. (2021). *User Journey Mapping in Interactive System Design: An Empirical Study of User Experience Design Processes*. *Journal of Interaction Design and Technology*, 3(2), 123–136.
- Irawan, B. I., & Mahardhika, G. P. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web CreativePub dengan Metode User Centered Design., AUTOMATA. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/24106>
- Isnaeni Nurfaldini, S., Rizqi Alfarizi, M. F., & Harry Kuncoro, P. D. (2025). Analisis User Experience pada Aplikasi Mobile SIA Universitas Teknologi Yogyakarta dengan Metode User Experience Questionnaire. *Teknomatika: Jurnal Informatika dan Komputer*.
- Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability*. New Riders.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2021). *Universal Principles of Design* (Revised and Updated). Rockport Publishers.
- Limbor, E. G., Putri, T. A., Qadriah, S. A. R., & Beng, J. T. (2024). *Perancangan Dashboard Penjualan Pakaian di Toko Cleo dengan Power BI*. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 13(3), 2061–2069



- Nurdin, A. M., Herdiansyah, H., Suryana, D., & Yulianti, R. (2024). *Pengantar Teknologi Informasi*. Penerbit Andi.
- Oktaroza, M. L., & Setiawan, A. (2025). Efektivitas dan usability user interface dalam aplikasi modern: Tinjauan sistematis melalui studi literatur review. *Jurnal Manajemen Terapan dan Keuangan*, 14(02), 475–486.
- Prihatmoko, S., Sumaryanto, & Susatyo, J. D. (2025). Eksplorasi efek warna terhadap keterlibatan pengguna dalam animasi digital: Studi UX/UI pada platform e-learning. *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer dan Multimedia*, 4(2).
- Rustan, Surianto. (2020). *Layout 2020 Buku 2, Mengenal Layout Cetak, UI/UX, Website & Apps*. JAKARTA: CV Nulisbuku Jendela Dunia
- Sitompul, D. R. (2020). Pentingnya infrastruktur penunjang dalam pengembangan sektor pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pembangunan Regional*, 8(1), 25-34.
- Tondreau, B. (2019). *Typography: Essential Reference*. Beverly, MA: Rockport Publishers.