

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhiyasasti, M. (2020, Agustus 12). *Alasan Mengapa Generasi Muda Ragu Mulai Berwirausaha*. Retrieved from Skata: <https://skata.info/article/detail/740/alasan-mengapa-generasi-muda-ragu-mulai-berwirausaha>
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2016). *Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- BEKRAF. (2015). *Data Statistik Bekraf Indonesia*. Retrieved from BEKRAF: <http://bekraf.go.id>
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Design Thinking Hadis Pembelajaran, Riset & Partisipasi Masyarakat*. Bandung: Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Darmaprawira W.A, S. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaanya*. Bandung: ITB.
- Desintha, S., Ayu, I. K., & Octamediana, H. (2020). Unsur Visual Kemasan Granola Creations. *Jurnal Visualita*, 8.
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung. (2022, Juni 16). *Pengukuhan Komite Penataan dan Pengembangan Ekonomi Kreatif Periode 2022-2025*. Retrieved from Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung: [https://disbudpar.bandung.go.id/c\\_home/news\\_detail/192](https://disbudpar.bandung.go.id/c_home/news_detail/192)
- Faizal, M. (2020). Desain Logo Responsif sebagai Identitas Visual DKV Universitas ‘Aisyiyah Bandung. *Jurnal Visualita*, 9, 143-156.
- Fazriyah, N. N., Soedewi, S., & Resmadi, I. (2022). Perancangan Purwarupa aplikasi tentang penggunaan produk sustainable and clean beauty pada remaja perempuan di kota bandung. *e-Proceeding of Art & Design*, 8, 3393-3407.

- Garrett, J. J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. New Jersey: Pearson Education.
- Gregory, T. (2000). *How to Design Logos, Symbol and Icons*. Ohio: North Light Books.
- Gunarsa, S. D., & Gunarsa, Y. S. (1983). *Psikologi perkembangan anak dan remaja / oleh Singgih D. Gunarsa, Yulia Singgih D. Gunarsa*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Harabi, N. (2009). *Creative Industries: Case Studies from Arab Countries*. University Library of Munich, Germany.
- Hassenzahl, M. (2008). User Experience (UX): Towards an Experiential Perspective on Product Quality. *Proceedings of the 20th Conference on l'Interaction Homme-Machine*.
- Hendratman, H. (2008). *Tips & Trik Graphic Design*. Bandung: Informatika.
- Hurlock, E. B. (1973). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Interaction Design Foundation. (n.d.). *Visual Hierarchy*. Retrieved from Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/visual-hierarchy>
- JDIH BPK RI. (2022, April 28). *Peraturan Walikota Bandung Nomor 40 Tahun 2022*. Retrieved from JDIH BPK RI Database Peraturan: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/212500/perwali-kota-bandung-no-40-tahun-2022>
- Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif RI. (2020). *STATISTIK EKONOMI KREATIF 2020*. Jakarta: Pusat Data dan Sistem Informasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Laundry, C. (2008). *The Creative City A Toolkit for Urban Innovators*. London: Comedia.

- Lebak, A. D. (2022, Agustus 10). *10 Mesin Pencari (Search Engine) Terbaik Di Dunia*. Retrieved from DiskominfoSP Kabupaten Lebak: <https://diskominfoSP.lebakkab.go.id/10-mesin-pencari-search-engine-terbaik-di-dunia/>
- Mappiare, A. (1982). *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.
- McConnell, I., Cao, J., Gremillion, B., & Ellis, M. (2015). *Designing Better UX With UI Patterns*.
- Migotuwio, N. (2020). *Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti*. Yogyakarta: Alinea Media Dipantara.
- Morville, P. (2004, Juni 21). *User Experience Design*. Retrieved from Semantic Studios: [https://semanticstudios.com/user\\_experience\\_design/](https://semanticstudios.com/user_experience_design/)
- Nurfadila. (2015). Alasan Mengemis Pada Remaja Di Kota Pekanbaru.
- Putra, D. P., Alhamdani, M. R., & Gunawan, I. (2013, Maret). Pusat Industri Kreatif di Kota Pontianak. *Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur "Langkau Betang"*, 1, 1-12.
- Ramadhan, F. F., Hidayat, S., & Anindita, D. (2015). Perancangan Buku Pedoman Umum Untuk Mahasiswa Baru Universitas Telkom Tahun Akademik 2015-2016. *e-Proceeding of Art & Design*, 2, 351-358.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penangananlaporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Jurnal Demandia*, 03(02), 75-93.
- Rini, N., Darda, A., Abdulah, B., Febrianti, W., & Julianti, P. D. (2020). Efek Pelatihan Pada Peningkatan Kemampuan Desain Grafis, Sablon, Dan Percetakan. *Jurnal Ekobis: Ekonomi, Bisnis & Manajemen*, 10, 134-143.
- Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Semarang Cipta Prima Nusantara.

- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence : Perkembangan Remaja* (6 ed.). Jakarta: Erlangga.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kiriuhuci. *Jurnal Visualita*, 10, 79-96.
- Subhi, N. N., & Zamri, K. Y. (2015). 10 User Interface Elements for Mobile Learning Application Development. *2015 International Conference on Interactive Mobile Communication Technologies and Learning (IMCL)*, 44-50.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmaningrum, A., & Imron, A. (2017). Memanfaatkan Usia Produktif Dengan Usaha Kreatif Industri Pembuatan Kaos. *Paradigma*, 05, 1-5.
- Tinarbuko, S. (2012). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- UNESCO. (2015). *Bandung*. Retrieved from UNESCO: <https://en.unesco.org/creative-cities/bandung>
- Wibowo, I. T. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar.
- Wijaya, R. G., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Palet Warna Untuk Animasi Pendek 2d “Apresiasimu” Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis. *e-Proceeding of Art & Design*, 8, 3090-3098.