

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, K., Desintha, S., Sn, S., & Sn, M. (2019). *Perancangan Buku Fotografi Mengenai Asal-Usul Nama Kuliner Khas Cirebon Designing of Photography Book Regarding the Origin of the Name of Typical Culinary in Cirebon*. 6(2), 827–834.
- Binus. (2020). *E-Commerce*. 23 April 2020. <https://bbs.binus.ac.id/business-creation/2020/04/e-commerce/#:~:text=Menurut Loudon pengertian E-Commerce,perantara transaksi bisnis yang dilakukan>.
- Binus. (2021). *Empathy Map : Tahap Pertama Memulai Design Thinking*. 12 Maret 2021. <https://sis.binus.ac.id/2021/03/12/empathy-map-tahap-pertama-memulai-design-thinking/>
- H, A. A. R. (2022). *Design thinking?* 10 Juni 2022. <https://medium.com/@aldrich.rheza/design-thinking-c87aebb9a498>
- Hannah, J. (2023). *What Is Typography, and Why Is It Important? A Beginner's Guide*. 11 Mei 2023. <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/beginners-guide-to-typography/>
- Hardum, S. E. (2015). Pemasaran Kerajinan Kulit di Kabupaten Garut Harus Ditingkatkan. *Berita Satu*, 18 Januari 2015. <https://www.beritasatu.com/ekonomi/241676/pemasaran-kerajinan-kulit-di-kabupaten-garut-harus-ditingkatkan#!>
- Julian, E. H., Nugraha, N. D., & Sn, M. (2021). *PERANCANGAN WEBSITE KLASH.GG SEBAGAI AKTIVASI EVENT ESPORT Designing Klash.GG Website As Activation Esport Event*. 8(2), 367–377.
- Kementerian Keuangan. (2022). *Mengenal Design Thinking*. 20 November 2022. <https://bppk.kemenkeu.go.id/balai-diklat-keuangan-pontianak/artikel/mengenal-design-thinking-278789>
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual* (R. Renati Winong (ed.)). Andi Offset.
- Kwik Kian Gie. (2023). *Apa itu User Persona? Bagaimana Cara Buatnya*. 7 Agustus 2023. <https://kwikkiangie.ac.id/home/2023/08/07/apa-itu-user-persona-bagaimana-cara-buatnya/>
- Majapahit. (2021). *Apa itu Website: Pengertian, Sejarah, Jenis, dan Manfaat*. 28 Juli 2021. <https://majapahit.id/blog/2021/07/28/pengertian-website/>
- Masaul Khoiri, A. (2022). Kulit Garut Terbaik no.3 di Dunia, Tapi Kok Gitu-gitu Aja? *Detik Travel*, 16 Agustus 2022. <https://travel.detik.com/travel-news/d-6237711/kulit-garut-terbaik-no-3-di-dunia-tapi-kok-gitu-gitu-aja>
- Muhtar. (2024). Mengenal Digital Marketing dan Jenisnya. *UICI*, 7 Mei 2024, 1. <https://uici.ac.id/mangenal-digital-marketing-dan-jenis-jenisnya/#:~:text=Sedangkan menurut Dave Chaffey dan,layanan yang memberikan nilai tambah>.
- Pasha, A. C. (2020). *Industri adalah Kegiatan Manufaktur, ini Pengertian Menurut Para Ahli dan Jenisnya*. 2 November 2020. <https://www.liputan6.com/bisnis/read/3872902/industri-adalah-kegiatan-manufaktur-ini-pengertian-menurut-para-ahli-dan-jenisnya?page=6>

- Puspitarini, S., Mercu Buana, U., Studi Manajemen, P., & Ekonomi dan Bisnis, F. (2023). Pemanfaatan E-Commerce Untuk Mendorong Generasi Muda Menjadi Wirausaha Baru Pada Siswa Sma Negeri 105 Di Kelapa Dua Wetan, Jakarta Timur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, 3(2), 144–152.
- Salsabilla Saifana Veriyanto, & Muhammad Yasin. (2023). Sektor Industri Pada Pemetakan Peluang Ekonomi Makro Kota Surabaya. *Wawasan : Jurnal Ilmu Manajemen, Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 1(3), 13–23. <https://doi.org/10.58192/wawasan.v1i3.862>
- Setyaningrum, P. (2022). Profil Kabupaten Garut. *Kompas*, 6 oktober 2022. <https://bandung.kompas.com/read/2022/10/06/221629278/profil-kabupaten-garut?page=all>
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kiriuhuci. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Sugiyama, K., & Andree, T. (2010). *The Dentsu Way: Secrets of Cross Switch Marketing from the World's Most Innovative Advertising Agency*. McGraw Hill Professional.
- Wiwesa, N. R. (2021). Jurnal Sosial Humaniora Terapan USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).