

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Hafni Sahir, S. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Ricky W. Putra. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Penerbit Andi.
- Csik, Gassmann, & Frankenberger. (2021). *Business Model Navigator : 55 model bisnis yang akan mengubah bisnis anda* (Edisi digital). PT Elex Media Komputindo.

Sumber Jurnal :

- Laily Bunga Rahayu, E., & Syam, N. (2021). *Digitalisasi Aktivitas Jual Beli di Masyarakat: Perspektif Teori Perubahan Sosial*. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 672–685. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v4i2.1303>.
- Rochmawati, I. (2019). *IWEARUP.COM USER INTERFACE ANALYSIS*. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 7(2), 31-44. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2.1459>.
- Abdul Hafiz Ihza Mahendra, & Asmawi. (2022). *STRATEGI PENGEMBANGAN USAHA INDUSTRI KECIL GANTRA BETTA FISH TULUNGAGUNG DALAM PERSPEKTIF SWOT DAN BMC*. *Juremi: Jurnal Riset Ekonomi*, 1(4), 322–332. <https://doi.org/10.53625/juremi.v1i4.749>.
- Putra, P., Irfa, N. N. P., Sazaki, Y., Hardiyanti, D. Y., & Novianti, H. (2023). *Penerapan Metode Design Thinking Terhadap Perancangan User Interface Marketplace BuildID Untuk User*. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(5). <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i5.3398>.
- Razi, A.A, Mutiaz, I.R, & Setiawan, P. (2018). *PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG*

TERCECER. Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan, 3(02), 219 - 237.
<https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02>

I Gede Marendra, Aryata, I. M. ., & Tua, R. B. M. . (2023). SWOT Analysis and Value Proposition Canvas as a Business Development Strategy for Tirta Sasmita Mineral Water. Indonesian Journal of Interdisciplinary Research in Science and Technology, 1(10), 905–920. <https://doi.org/10.55927/marcopolo.v1i10.7024>

Lumban Toruan, E. P. (2022). LITERATURE REVIEW FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI E-COMMERCE: BISNIS, INTERNET DAN TEKNOLOGI (LITERATURE REVIEW PERILAKU KONSUMEN). Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi, 3(6), 621–628.
<https://doi.org/10.38035/jemsi.v3i6.1101>

Triani, A.R, Adriyanto, A.R, Faedhurrahman, D. (2018). MEDIA PROMOSI BISNIS POTENSI WISATA DAERAH BANDUNG DENGAN APLIKASI VIRTUAL REALITY. Jurnal Bahasa Rupa, 1(2), 139.

Rezanda, B.H, Prabawa, B, Yudiarti, D. (2023). PERANCANGAN STRATEGI DESAIN PT. ASURANSI ARTARINDO. *e-Proceeding of Art & Design*, 10(2), 2911.

Hidayat, A.D, & Hidayat, D. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Sepeda Motor Klasik. *e-Proceeding of Art & Design*, 6(1), 48.

Kusuma, M.D, Satriadi, Takwa, N. PERAN DESAIN MINIMALIS PADA KESUKSESAN PERUSAHAAN STARTUP TERKENAL.

Sumber Internet :

Rafli, A. M. (2022). *Digital Business dari Jenis-jenis dan Keuntungannya*. Diakses 8 Oktober 2023 dari <https://www.jurnal.id/id/blog/digital-business-adalah-sbc/>

- Hapsari, E. (2023). *Gen Z Pemalas dan Seenaknya, Benarkah?*. Diakses 8 Oktober 2023 dari <https://news.republika.co.id/berita/rxsts47318/gen-z-pemalas-dan-seenaknya-benarkah>
- Hedriyanto, A. (2019). *Dear Anak Kos, Ini 7 Bahaya Gunakan Pakaian Berkali-kali Tanpa Dicuci!*. Diakses 5 Juni 2024 dari <https://www.idntimes.com/health/fitness/abraham-herdyanto/bahaya-pakai-baju-dan-celana-yang-tidak-dicuci?page=all>
- Hidayati, K, F. (2021) *Terus Jadi Trend, Ini Pengertian hingga Masa Depan dari Flat Design*. Diakses 19 Juli 2024 dari <https://glints.com/id/lowongan/flat-design-desain/>
- Institut Bisnis Dan Teknologi Indonesia. (2021). *Kelebihan dan Kekurangan Flat Design, Apa Saja?*. Diakses 19 Juli 2024 dari <https://instiki.ac.id/2021/10/28/kenapa-bangun-personal-branding-itu-penting-2/>
- Will, T. *Measuring and Interpreting System Usability Scale (SUS)*. Diakses 23 Juli 2024 dari <https://uiuxtrend.com/measuring-system-usability-scale-sus/>

Sumber Gambar :

- Karl. S. (2020) *The design thinking process - how does it work*. Diakses 8 Oktober 2023. <https://www.maqe.com/insight/the-design-thinking-process-how-does-it-work/>
- Cynthia, V. (2022) *Desirability, feasibility and viability diagram: What does it mean?*. Diakses 3 Juni 2024. <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/desirability-viability-and-feasibility/>
- Ricky W. Putra. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Penerbit Andi. Diakses 3 Juni 2024. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=yQwVEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=desain+komunikasi+visual+adalah&ots=za1UZke0pG&sig=rvttLbbnBgqXNUwTvzYaXVMzPfQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Risky Tri Sandi. (2020). *Value Proposition Canvas*. Diakses 3 Juni 2024.
<https://sis.binus.ac.id/2020/05/26/value-proposition-canvas/>