

DAFTAR PUSTAKA

- Camacho, M. (2016). David Kelley: From Design to Design Thinking at Stanford and IDEO. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 2(1), 88-101. doi:<https://doi.org/10.1016/j.sheji.2016.01.009>
- Cooper, A., Reiman, R., Cronin, D., Noessel, C., Csizmadi, J., & LeMoine, D. (2014). *About Face - The Essentials of Interactions Design* (4th ed.). Indianapolis, Indiana: John Wiley & Sons, Inc.
- Evelyn. (2024). FINANCIAL PLANNING UNTUK ANAK MUDA: PENGABDIAN MASYARAKAT KEPADA SISWA SMA DI SURABAYA. *Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 276-277.
- Fadhilah, A. S. (2018). *Membangun Budaya Inovasi Di Indonesia Melalui Design Thinking*. Diambil kembali dari Academia.Edu: https://www.academia.edu/download/65827722/Athiyatus_Sholihatul_Fadhilah_Tugas_Design_Thinking.pdf
- Galanter, E., & Simon, H. A. (1996). The Sciences of the Artificial. *In The American Journal of Psychology*, 83(1), 139-140. doi:<https://doi.org/10.2307/1420867>
- Hartson, R., & Pyla, P. (2012). *The UX Book: Process and Guidelines For Ensuring A Quality User Experience*.
- Ismail. (2022, Oktober 16). Prinsip-Prinsip Dasar Desain Grafis Ismail . Retrieved from Evetry: <https://www.evetry.com/prinsip-prinsip-dasar-desain-grafis/>
- Jimenez, I., Chiesa, R., & Topa, G. (2018). Financial Planning for Retirement. *Journal of Career Development*, 46(5), 1-17. Diambil kembali dari <https://doi.org/10.1177/0894845318802093>
- Jones, C.S. (2015). *Anything But Neutral: Using Color to Create Emotional Images*. Diambil kembali dari <http://photography.tutplus.com>
- Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Made Gana Hartadi, I. W. (2020). 106WARNA DAN PRINSIP DESAIN USER INTERFACE (UI) DALAM APLIKASI SELULER BUKALOKA. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 5(1), 105-119.
- Mira, U. (2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design. *JCI*, 2(2), 56-62. doi:<https://doi.org/10.54066/jci.v2i2.242>
- Muslim, E., Moch, B. N., Wilgert, Y., Utami, F. F., & Indriyani, D. (2019). User Interface redesign of e-commerce platform mobile application (Kudo) through User Experience evaluation to increase user attraction. *IOP Conference Series : Materials Science and Engineering*, 508(1). doi:10.1088/1757-899X/508/1/012113
- Muttaqin, N., Agustina, H., & Khusnah, H. (2018). Perencanaan Keuangan Pribadi Untuk Remaja. *Community Development Journal*, 2(1), 5-24.
- Nilamsari, N. (2014). MEMAHAMI STUDI DOKUMEN DALAM PENELITIAN KUALITATIF. *XIII No.2*, 177-181.
- Norman, D. J. (2025, April 15). *The Definition Of User Experience (UX)*. Diambil kembali dari <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>
- Nugraha, B. (2024). *Perancangan desain antarmuka studio.in untuk peningkatan penjualan umkm kategori fashion wilayah jakarta di era digital*. Bandung: Universitas Telkom.
- Pranoto, P., Fauzi, R., Kustini, E., Maduningtias, L., & Yuangga, K. (2020). Literasi Keuangan (Financial Literacy) untuk Siswa SMK Sasmita Jaya. *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 119-122. Diambil kembali dari <https://doi.org/10.32672/btm.v2i2.2137>
- Purnomo, D., Sari, D., Bunyamin, A., Gunawan, W., & Susanti, S. (2018). Design thinking approach in agroindustrial-based social enterprise development. *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities*, 26(T), 255-262.

- Ricky, W. P. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rustan, S. (2010). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Rustan, S. (2017). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- Rustan, S. (2019). *Warna: Buku 1*. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji.
- Sanyoto, Sadjiman E. (2010). *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain (Edisi Kedua)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum
- Siti., Junista, S. S., & A, G. (2024). TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER. *JURNAL ILMU SOSIAL EKONOMI DAN POLITIK*, 3(1), 39-47. Diambil kembali dari <https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL>
- Soedewi, S., & Mustikawan, S. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kiri huci. *Google Scholar*, 82.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suparta, I Made. (2010). *Unsur Seni Rupa*. Denpasar: Institut Seni Indonesia (ISI).
- Swasty, W. (2017). *Serba serbi warna: penerapan pada desain*. Remaja Rosdakarya.
- Swasty, W., & Adriyanto, A.R. (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design. *CommIT Journal: Communication and Information Technology*, 17-24.
- Telaumbanua, M. (2019). *5 tahap design thinking menurut standford*. Diambil kembali dari Medium.com: <https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-standford-d-school-e06f871c45c9>

Wibowo, I. T. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pinta.