

DAFTAR PUSAKA

- Amini, A., et al. (2021). Desain UI/UX Website Inventory Barang pada PT Dari Visi Teknologi Menggunakan Metode User-Centered Design. ResearchGate.
- Ahmad Arif. (2010). Melihat Indonesia dari Sepeda. Buku Kompas, 2010.
- Drachen, Babaei, dan Lennart Nacke. (2018). Games User Research. England: Oxford University Press.
- Elita, U. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran Mind Mapping. BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains, 1(2), 177-182.
- Freitag, Sarah. UX research methods (part I): Avoiding user bias with observational user testing, openfieldx. Available at: <https://openfieldx.com/ux-research-methods-user-observation/> (Akses: 2 April 2025).
- Huda, Asrul & Ardi Noper. (2021). Teknik Multimedia dan Animasi. Padang, UNP.
- Institute for Transportation and Development Policy. (2020). Is urban cyclist a myth in Indonesia?. ITDP Indonesia. https://itdp-indonesia.org/wp-content/uploads/2020/06/Is-Urban-Cyclist-a-Myth-in-Indonesia_-.pdf
- Institute for Transportation and Development Policy. (2020). Rekomendasi teknis jalur sepeda terproteksi Sudirman-Thamrin. ITDP Indonesia. <https://itdp-indonesia.org/publication/rekomendasi-teknis-jalur-sepeda-terproteksi-sudirman-thamrin/> (Akses: 31 Desember 2024).
- Januariyansah, S. (2018). Analisis Desain Logo Berdasarkan Teori: Efektif Dan Efisien. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Jannah, F., Hadawiah., Majid, A. (2021). Analisis Peran Media Promosi Pada PT.Mayora dalam Mempromosika Produk Torabika. Respon Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi, (24-31).

Kaisah, T. D., Razi, A. A., & Lukito, W. (2023). Perancangan Prototipe Aplikasi Mobile Sebagai Platform Jasa Titip Luar Negeri. eProceedings of Art & Design, 10(6).

Katrin Vee. (2023). Hobi Menjadi Panggilan Hidup: Motivasi Makna dalam Kegemaran.

Kotler. (2007). Prinsip-prinsip Pemasaran Jilid I. Jakarta: Erlangga.

Kustiawan, W., Susetyo, D., & Sari, D. (2022). Manajemen media online. Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi, 2(2), 14.

Mahdan, I. A., & Elkhasnet. (2022). Efektivitas penerapan jalur sepeda kawasan Kota Bandung. Prosiding FTSP Series, (4).

Medlock, Michael & Wixon, Dennis & McGee, Mick & Welsh, Dan. (2005). The rapid iterative test and evaluation method: Better products in less time. Cost-Justifying Usability. 489-517. 10.1016/B978-012095811-5/50017-1.

Nur, A., Sinaga, A. B., & Effendi, C. (2022). Pengaruh promosi offline dan online terhadap keinginan UMKM untuk bermitra dengan SMESCO Indonesia. Perspektif Komunikasi: Jurnal Ilmu Komunikasi Politik dan Komunikasi Bisnis, 4(2), 155–165.

Osterwalder, Alex dkk. (2021). VALUE PROPOSITION DESIGN (sekuel Business Model Generation). Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2021). Buku ajar: Pemrograman mobile berbasis Android. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro.

Putra, Ricky W. (2021). Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan. Yogyakarta: Andi Offset.

Puspitaningrum, D. N., Perdana, I., & Utama, N. I. (2023). Redesign UI/UX Website Open Library Telkom University Berdasarkan Tipe Kepribadian Influence Dengan Metode Design Thinking. Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi, 4(3), 1874-1886.

Razi, A.A., Mutiaz, I.R. dan Setiawan, P. (2018). ‘Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX APLIKASI Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer’, Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia), 3(02), p. 219. doi:10.25124/demandia.v3i02.1549.

Swasty, W., & Adriyanto, E. (2017). Does Color Matter on Web UI Design? CommIT Journal, 11(1), 17–24.

Soewardikoen, D. W. (2021). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: PT Kanisius.

Tjiptono, Fandy,. Gregorius Chandra. (2012). Pemasaran strategik edisi 2 ANDI, Yogyakarta.

Tidwell, J. (2010). Designing interfaces: Patterns for effective interaction design (2nd ed.). O'Reilly Media.

Yudhanto, Yudho & Susilo, Sahid Aldi. (2024). Panduan Aplikasi Digital UI/UX. Jakarta, PT. Elex Media Komputindo, Kelompok Kompas Gramedia.

Yusa Farchan. Gowes di Era Pandemi: Potret Hyper Reality dan Pop Culture Masyarakat Urban. Available at: <https://timesindonesia.co.id/kopi-times/284310/gowes-di-era-pandemi-potret-hyper-reality-dan-pop-culture-masyarakat-urban> (Akses: 31 Desember 2024).

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal principles of design* (2nd ed.). Rockport Publishers.

Adobe. (2021, February 25). *Adobe color trends 2021*. Adobe Blog. <https://blog.adobe.com/en/publish/2021/02/25/color-trends-2021>

Cherry, K. (2022, August 31). *Color psychology: Does it affect how you feel?* Verywell Mind. <https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824>

YouGov. (2019, August 11). *Blue is the world's favorite color*. YouGov America. <https://today.yougov.com/topics/lifestyle/articles-reports/2015/08/11/blue-worlds-favorite-color>

Hull, A., & O'Holleran, C. (2014). Bicycle infrastructure: Can good design encourage cycling? *Urban, Planning and Transport Research*, 2(1), 369–406. <https://doi.org/10.1080/21650020.2014.955210>

Pucher, J., Dill, J., & Handy, S. (2010). Infrastructure, programs, and policies to increase bicycling: An international review. *Preventive Medicine*, 50(Suppl), S106–S125. <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2009.07.028>

Winters, M., Davidson, G., Kao, D., & Teschke, K. (2011). Motivators and deterrents of bicycling: Comparing influences on decisions to ride. *Transportation*, 38(1), 153–168. <https://doi.org/10.1007/s11116-010-9282-5>

Gentina, E., Palan, K. M., & Mansour, J. (2018). The role of social media and digital technology in adolescent peer influence. *Journal of Consumer Behaviour*, 17(4), 353–365. <https://doi.org/10.1002/cb.1716>