

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. (2008). *Color design workbook: a real world guide to using color in graphic design*. Rockport Publisher.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Bandung. (2024). Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Kabupaten Bandung Tahun 2024. Diakses pada <https://bandungkab.bps.go.id/id/pressrelease/2024/12/02/1726/indeks-pembangunan-manusia-ipm-kabupaten-bandung-tahun-2024.html> (20 Juli 2025).
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., Alinawati, M. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis English Simple Senteces pada Mata Kuliah Basic Writing di STKIP Garut. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 15(1).
- Databooks. (2024). Data 2024: Jumlah Penduduk Kabupaten Bandung 3,77 Juta Jiwa. Diakses pada <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/029db565b23b3ef/data-2024-jumlah-penduduk-kabupaten-bandung-3-77-juta-jiwa> (12 April 2025).
- Databooks. (2024). Statistik Persentase Penduduk Miskin di Kabupaten Bandung 2015-2024. Diakses pada <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/d96190f5a8ac8e3/6-19-penduduk-di-kabupaten-bandung-masuk-kategori-miskin> (20 Juli 2025).
- Elisurya, S., Az-Zahra, H. M., Wardani, N. H. (2019). Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) (Studi pada *E-Commerce Fashion*). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 3(5).
- Fibre2Fashion. (2025). *What's Next for Pre-Worn Fashion? Trends to Watch in 2025 and Beyond*. Diakses pada <https://www.fibre2fashion.com/industry-article/10290/what-s-next-for-pre-worn-fashion-trends-to-watch-in-2025-and-beyond> (21 Juli 2025).
- Goodstats. (2023). Sampah Pakaian Makin Banyak, Saatnya Sudahi Konsumsi Fast Fashion. Diakses pada <https://goodstats.id/article/sampah-pakaian-makin-banyak-saatnya-sudah-konsumsi-fast-fashion-Bx10s> (9 Oktober 2024).
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. Wiley Publishing Inc.
- Harahap, M., Sulardiono, B., Suprpto, D. (2018). Analisis Tingkat Kematangan Gonad Teripang Keling di Perairan Menjangan Kecil, Karimun Jawa. *Journal of Maquares*. 7(3).
- Haryanti, I., dan Falah, A. M. (2023). Fenomena Thrifting sebagai Fashion Lifestyle: Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bandung. *Jurnal Seni Rupa*. 11(2).
- Hidayatullah, A. R., dan Kusuma, W. A. (2021). Penggunaan User Persona untuk Evaluasi Pengalaman Pengguna LMS dan Mengidentifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak. *Jurnal Syntax Admiration: Social and Technic*. 2(9).

- I Gede Adi Sudi Anggara, Yasa, I. W. A. P., Pandawana, I. D. G. A., & Jayanegara, I. N. (2022). FLAT DESIGN SEBAGAI GAYA VISUAL ASSET GAME “ATTACK OF THE KRONA”: MELALUI MEDIA GAME ATTACK OF THE KRONA. *Jurnal Bahasa Rupa*, 5(2), 219–226.
- Isma, N. A., Sumarwan, U., dan Tinaprilla, N. (2019). Influences of Shopping Lifestyle and Reference Groups Towards Purchase Intention of Preloved Fashion. *Indonesian Journal of Business and Entrepreneurship*. 5(3).
- Julianto, D., Firmansyah, A. (2024). Menuju Sustainable Fashion: Rencana Aksi Untuk Mengatasi Dampak Negatif Fast Fashion. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(3).
- Kornelis, Y. (2022). Fenomena Industri Fast Fashion: Kajian Hukum Perspektif Kekayaan Intelektual Indonesia. *Jurnal Komunitas Yustisia*, 5(1).
- Kredivo. (2023). Laporan Perilaku Konsumen Ecommerce Indonesia 2023. Diakses pada <https://kredivocorp.com/wp-content/uploads/2023/06/2023-Indonesia-e-Commerce-Behavior-Report.pdf> (20 Juli 2025).
- Kusuma, A. B., dan Tricahyono, D. (2020). Analisis Costumer Journey Mapping untuk Meningkatkan Customer Experience pada Aplikasi Dompot Digital OVO. *Open Library Telkom University*.
- Lazuardi, M. L., dan Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*. 2(1).
- Permatasari, A. S., Rahmadhan, S., Firdaus, W. J., dan Meidianti, H. L. (2021). Pengaruh Komunikasi Pemasaran Thrift Shop terhadap Tingkat Konsumsi Fashion di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 11(1).
- Putra, F. W. (2017). Meaning of Icons in Apple’s iOS: A Semiotic. *Humanis*, 228-235.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Putri, S. I. (2024). Perancangan Mobile Apps Platform untuk Pemenuhan Kebutuhan Hewan Peliharaan. *Open Library Telkom University*.
- Pratiwi, D. W., Suharno., Wasil, M. (2015). Pengaruh Dimensi Activity, Interest dan Opinion terhadap Keputusan Pembelian pada Butik Muslim Shafira di Samarinda. *eProceeding of Applied Science*. 1(3).
- Ramadhani, R. A., Muwafaq, B. S., Jannah, M. M., Taryana, A. (2022). Rancangan Model Bisnis Produk Berbahan Dasar Bioplastik Menggunakan Business Model Canvas dan Peta Empati. *Journal of Technopreneurship on Economics and Business Review*. 3(2).
- Razi, A., Muntiaz, I., dan Setiawan, P. (2018) Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer. *Demandia*. 1(19).

- Riadi, A., dan Aditia, P. (2017). Buku Ilustrasi Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Bagi Anak Tunarungu. *eProceeding of Art and Design*. 4(3).
- Riselanov, M. E. R., dan Anwar, A. A. (2020). Penyutradaraan Fashion Film dengan Konsep Sustainable Fashion untuk Konsumen Fashion. *eProceeding of Art and Design*. 7(2).
- Sefudin, A. (2022). *Marketing 4.0: Konsep dan Implementasinya*. CV. Media Sains Indonesia.
- Safira, A. P., Resmadi, I., dan Soedewi, S. (2022). Perancangan Desain Aplikasi Ecommerce Thrift Shop untuk Membantu Mengurangi Limbah Pakaian. *Open Library Telkom University*.
- Shinta, F. (2018). Kajian Fast Fashion dalam Percepatan Budaya Konsumerisme. *Jurnal Rupa*, 3(1).
- Siddik, A. (2019). *Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain*. Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Sukarno, B. R., dan Ahsan, M. (2021). Implementasi Strategi Pengembangan Bisnis dengan Business Model Canvas. *Jurnal MANOVA*. 4(2).
- Times Indonesia. (2021). Indonesia Website Awards Catat Kenaikan Jumlah Nominasi Website Sebesar 61,6 Persen. Diakses pada <https://timesindonesia.co.id/tekno/339807/indonesia-website-awards-catat-kenaikan-jumlah-nominasi-website-sebesar-616-persen> (9 Oktober 2024).
- Tinkerlust, (2022). Unlocking Fashion, Sustainability, & Circular Economy. *Tinkerlust Impact Report 2022*.
- Utas.co. (2025). Preloved Adalah: Arti, Perbedaan, Jenis Barang, dan Cara Jualan Profesional. Diakses pada <https://utas.co/blog/apa-itu-preloved/> (20 Juli 2025).
- Tyaswara B, Taufik, Suhadi, dan Danyati. (2017). Pemaknaan Terhadap Fashion Style Remaja di Bandung. *Jurnal Komunikasi*, 8(3).
- Yuhefizar, Mooduto, H. A., Hidayat, R. (2009). *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yoselinus, R. F., Harnoko, I., Utomo, N. W. P. (2022). Perancangan Identitas Visual dan Media Promosi Griya Sarana Label. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*. 7(2).