

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Najib. (2019). *Analisis Pengaruh Faktor Adopsi Scrum Pada Startup Digital* Jurnal Teknomatika, hlm. 2.
- Ammariah, Hani. (2021). “Mempelajari Unsur dan Prinsip Desain Grafis | SMK Kelas 10”, <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>. Diakses pada 1 April, 2022.
- Anwar, Ilham Choirul. (2021). “Mengenal Penelitian Kualitatif : Pengertian dan Metode Analisis”, <https://tirto.id/mengenal-penelitian-kualitatif-pengertian-dan-metode-analisis-f9vh>. Diakses pada 3 Januari, 2022.
- Arief. “Universitas Muhammadiyah Tangerang Personal Website”. (2020). <https://umt.ac.id/?s=kuliah+online>. Diakses pada 3 Oktober, 2021.
- Auliazmi, Rizki., Rudiyanto, Ganal., & Utomo, R. Drajatno Widi. (2021). *Kajian Estetika Visual Interface dan User Experience Pada Aplikasi Ruangguru* Jurnal Seni & Reka Rancang.
- Dewi, Sayu Ketut Sutrisna. (2017). *Konsep dan Pengembangan Kewirausahaan di Indonesia*, Deepublish, Sleman, Indonesia.
- Dinar, Muhammad., Ahmad, Ihsan Said., & Hasan, Muhammad. (2020). *Kewirausahaan*, Media Sains Indonesia, Indonesia.
- Forbes. <https://www.forbes.com/advisor/investing/what-is-a-startup/>. Diakses pada 1 November, 2021.
- Ghiffary, Muhammad Nauval El. (2018). *Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus : Aplikasi Mobile)* Jurnal Sistem Informasi.
- Hakim, Wahyu Lukman. (2010). “Pengertian Prototype”, <http://eprints.uad.ac.id/1719/5/08018038-ziulhaq-prototyping-pengertian.pdf>. Diakses pada 10 November, 2021.
- Hasanudin, Dzikri., & Adityawan, Oki. (2020). *Perkembangan Flat Design Dalam Web Design dan User Interface (UI)* Jurnal Ilmiah Seni Budaya.

- Ismail, Ibnu., (2020). “Startup : Pengertian dan Perkembangannya di Indonesia”, [https://accurate.id/bisnis-ukm/pengeritan-startup/#Berbagai\\_Faktor\\_yang\\_Mempengaruhi\\_Perkembangan\\_Bisnis\\_Startup](https://accurate.id/bisnis-ukm/pengeritan-startup/#Berbagai_Faktor_yang_Mempengaruhi_Perkembangan_Bisnis_Startup). Diakses pada 5 November, 2021.
- KBBI. <https://kbbi.web.id/desain>. Diakses pada 6 November, 2021.
- Kim, Boyoung., Kim, Hyojin., & Jeon, Youngok. (2018). *Critical Success Factors of a Design Startup Business Journal of School of Sciences and Technologies*, hlm 1.
- KOMINFO. [https://kominfo.go.id/content/detail/17233/jotal-startup-di-indonesiaratusan-atau-ribuan/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/17233/jotal-startup-di-indonesiaratusan-atau-ribuan/0/sorotan_media). Diakses pada 3 Oktober, 2021.
- KOMINFO. [https://kominfo.go.id/content/detail/23975/di-wef-2020-menkominfo-pamerkan-pesatnya-perkembangan-startup-indonesia/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/23975/di-wef-2020-menkominfo-pamerkan-pesatnya-perkembangan-startup-indonesia/0/sorotan_media). Diakses pada 5 November, 2021.
- Kramer, Lindsay. (2020). “The Fundamental of Color Psychology”, <https://99designs.com/blog/tips/color-psychology/>. Diakses pada 5 April, 2022.
- Kusumaningtyas, Rindia Fanny., Setiawan, Andry., & Yudistira, Ivan Bhakti. (2018). *Diseminasi Hukum Hak Cipta pada Produk Digital di Kota Semarang Jurnal Pengabdian Hukum Indonesia*.
- Langik. (2020). <https://www.langik.id/2020/03/purwarupa-prototipe.html>. Diakses pada 14 November, 2021.
- Maryati. (2020). *Modul Pembelajaran Mata Kuliah Kewirausahaan*, Syntax Computama, Indonesia.
- Pangelah, Friskila Visi (2021). *Perancangan Ulang User Interface Terhadap Dashboard Aplikasi E-Learning Dengan Metode User Centered Design Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
- Perdani, Maria Dolorosa Kusuma., Widyawan., & Santoso, Paulus Insap. (2018). *Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Pertumbuhan Startup Digital di Yogyakarta*, Jurnal Teknik Elektro.

- Pranayama, Aristarchus., Sutanto, Ryan P., & Windarto, Grace Patricia. (2021). *Perancangan Prototype Website E-Commerce UD Sumber Hasil Pangan* Jurnal Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain.
- Pratiwi, Diaz., (2019). TechinAsia. “Prediksi Perkembangan Industri Startup Indonesia Setelah 2020”, <https://id.techinasia.com/prediksi-startup-indonesia-2020>. Diakses pada 5 November, 2021.
- Prawiro, Muhammad., (2019). Maxmanroe. “Pengertian Desain : Fungsi, Tujuan, Prinsip, dan Jenis Desain”, <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-desain.html>. Diakses pada 6 November, 2021.
- Rahmalia, Nadiyah., (2021). Glints. “User-Centered Design : Prinsip Untuk Pastikan Produk Keren dan Ramah Pengguna”, Glints <https://glints.com/id/lowongan/user-centered-design-adalah/#.Yd08SC0RpKM>. Diakses pada 10 Oktober, 2021.
- Riswanto, H., (2018). *Perancangan Prosedur Pengeluaran Kas Pada Mini Market Syar'e Mart*.
- Ryza, Prayoga., (2016). Dailysocial. [dailysocial.id https://dailysocial.id/post/dua-belas-prinsip-dasar-desain-produk](https://dailysocial.id/post/dua-belas-prinsip-dasar-desain-produk). Diakses pada 6 November, 2021.
- Setiawan, A. F., & Bahri, N. F. Design of Portable Clean Water Storage Facilities for Street Vendors. *Journal of Industrial Product Design Research and Studies*, 1(1), 1-8.
- Silalahi, Rudi Yanto Batara., & Purba, Martuahman Parlindungan. (2021). *Perilaku Konsumen Berbelanja Online Pada Masa Pandemi Covid 19* Jurnal Ilmiah Manajemen, hlm 1.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*, Bandung: Alfabeta, Indonesia.
- Susilo, Edi., Wijaya, F. Danang., & Hartanto, Rudy. (2018). *Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application* Jurnal JNTETI, Vol. 7, No. 2.
- Syarif, Edwin Buyung., & Sumardjo, Jakob. (2021). *Pengantar Studi Seni Rupa*, Deepublish, Sleman, Indonesia.

- Tapaniya, Dalsukh. (2019). “Colors in UI Design – Theory, Psychology & Practice”, <https://medium.com/iconscout/colors-in-ui-design-theory-psychology-practice-f6d6a5e6e04d>. Diakses pada 7 April, 2022.
- Thabroni, Gamal., (2019). Serupa.id. “Pengertian Desain Produk, Tujuan, Fungsi, & Pendapat Ahli”, serupa.id <https://serupa.id/pengertian-desain-produk-tujuan-fungsi-pendapat-ahli/>. Diakses pada 6 November, 2021.
- Thohari, Muhammad Fahrurrozi. (2018). *Aktivitas User Interface / User Experience Designer Dalam Mendesain Produk Digital di Sebo Studio* Jurnal DIII Komunikasi.
- Utari, Prahasti., Fitri, Annisaa., Setyanto, Eko., & Henny, Chatarina. (2020). *Belanja on-line Mahasiswa di Era Pandemi Covid 19 : Modifikasi Perilaku Konsumen* Jurnal Komunikasi Islam, hlm 1.
- W. Deanty Catherine Nada., N. Adila Wafiah., Putri, Arum Serina., Pratiwi, Dinda., & Nuraini, Umi. (2021). *Peran Startup Digitak Pembelajaran Dan Karir Dalam Perkembangan Sumber Daya Manusia Untuk Mendukung Perekonomian Indonesia* Jurnal Akuntansi, Ekonomi, hlm. 2.
- Wawancara dengan: Alvi Syahrina, Dosen Telkom University dan Mentor Kegiatan WRAP Entrepreneurship BTP – Telkom University, Bandung, 2021.
- WRAP Entrepreneurship. [entrepreneurship.telkomuniversity.ac.id](http://entrepreneurship.telkomuniversity.ac.id). Diakses pada 29 Desember, 2021.
- Wulandari, Tine. (2018). “Jenis – Jenis Website”, <https://repository.unikom.ac.id/55575/1/IT-II%20%283%29.pdf>. Diakses pada 10 November, 2021.