

DAFTAR PUSTAKA

- Adminmitracomm. (2020, May 6). Alasan Mengapa Bisnis Anda Membutuhkan Aplikasi Mobile. <https://mitracomm.com/alasan-mengapa-bisnis-anda-membutuhkan-aplikasi-mobile/>
- Ananda Risya Triani, S. M., Yanuar Rahman, S. M., & Lia Yuldinawati, S. M. (2018). Perancangan Ulang Identitas Visual BDC (Business Development Center) dan Implementasinya pada Media Promosi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1-8.
- Angelia Cristine Jiantono. (2023, February 8). Mengenal Beberapa Istilah Penting dalam Desain UI/UX. <https://sis.binus.ac.id/2023/02/08/33313/>
- Ellavie Ichlasa Amalia. (2022, April 15). Laporan Data Perilaku Pengguna Perangkat Mobile di Indonesia. <https://hybrid.co.id/post/data-perilaku-pengguna-perangkat-mobile-di-indonesia>
- 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-itwork/>
- Cynthia, V. (2022) Desirability, feasibility and viability diagram: What does it mean?. Diakses 3 Juni 2024. <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/desirabilityviability-and-feasibility/>
- Rahma, Y. N., Arumsari, R. Y., & Adhika, F. A. (2020). PERANCANGAN APLIKASI UNTUK KORBAN PELECEHAN SEKSUAL DI INDONESIA. *e-Proceeding of Art & Design*, 1039-1051.
- 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=yQwVEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=desain+komunikasi+visual+adalah&ots=za1UZke0pG&sig=rvtLbbnBgqXNUwTvzYaXVMzPfQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Putra, P., Irfana, 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>.
- 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>.
- Rembulan, S. (2023, October 16). *Apa itu Arsitek? Simak Pengertian, Tugas, dan Skill yang Harus Dikuasai*. From Arkademi: <https://arkademi.com/blog/arsitek-adalah/>
- 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>.
- Ricky W. Putra. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Penerbit Andi
- Anonim. “Pengertian Desain Komunikasi Visual, Prinsip dan Unsurnya” www.komunikasipraktis.com. Diakses pada 29 November 2024. *Pengertian Desain Komunikasi Visual (DKV), Prinsip, dan Unsurnya | Blog Komunikasi Jurnalistik Media Humas (komunikasipraktis.com)*