

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, W. (2021). Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). *Publikasi Ilmiah Unwahas*, 1–6.
https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/PROSIDING_SNST_FT/article/viewFile/759/871
- Amarean, S. (2020). *42 Interesting Stats about Customer Loyalty You May Not Know*. HubSpot.
<https://blog.hubspot.com/service/customer-loyalty-statistics>
- Ananda Sabil Hussein. (2018). *Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis* (1st ed.). Universitas Brawijaya Press.
- Arifin, D. M., Kartika Safitri, R., Ramadhansyah, D. S., Rahman, D. A., Amini, R., Salechah, D., Setiani, N., & Zuhri, Z. (2018). Implementasi Prinsip Desain Antarmuka pada Purwarupa Website Edukasi Bencana. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*, 11–2018.
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Gassmann, O., Frankenberger, K., & Csik, M. (2014). What is a business model and why should it be innovated? In *The business model navigator*.
- Guo, F. (2012). *More Than Usability: The Four Elements of User Experience, Part I*.
<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/04/more-than-usability-the-four-elements-of-user-experience-part-i.php>
- Hartson, R., & Pyla, P. S. (2012). The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience. In *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. Elsevier. <https://doi.org/10.1016/C2010-0-66326-7>
- Haulika, N. A., Komara, D. B., & Kurniawan, A. (2023). Inovasi Layanan Baru Dengan Design Thinking Sebagai Upaya Untuk Mempertahankan Loyalitas Pelanggan Bank Tradisional. *Sibatik Journal | Volume*, 2(7), 2107–2118. <https://publish.ojs-indonesia.com/index.php/SIBATIK>
- Ismail. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82–86.
- Isnaini, A., Nur Sarviah, S., & Dwi Ratnasari, E. (2023). ANALISIS PENGARUH INDEKS PEMBANGUNAN MANUSIA, JUMLAH TENAGA KERJA, RASIO KETERGANTUNGAN DAN RASIO JENIS KELAMIN TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI DI JAWA

TENGAH TAHUN 2015-2021. *TRANSEKONOMIKA: AKUNTANSI, BISNIS DAN KEUANGAN*, 3(3), 601–614. <https://doi.org/10.55047/transekonomika.v3i3.432>

Izzuddin, M. G., & Ilahiyyah, I. (2022). Pengaruh User Interface, Brand Image, dan Digital Literacy terhadap Minat Penggunaan Bank Digital. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, Dan Entrepreneurship*, 12(1), 144. <https://doi.org/10.30588/jmp.v12i1.994>

Jobstreet. (2024). *Apa Itu Frontliner? Kenali Tugas, Karir, dan Gajinya*. Jobstreet. <https://www.jobstreet.co.id/id/career-advice/article/apa-itu-frontliner-tugas-karir-gaji>

Kamila, R. (2021). PERANAN FRONTLINER DALAM UPAYA MENINGKATKAN PELAYANAN TERHADAP NASABAH PADA PT. BANK PEMBANGUNAN DAERAH JAWA BARAT DAN BANTEN (PERSERO), Tbk. KANTOR CABANG PEMBANTU INDIHIANG. *PERBANKAN DAN KEUANGAN*, 28(1050), 3–8. <https://frsc.gov.ng/CAFR.pdf>

Kusuma, Y. B., & Kusumasari, I. R. (2022). Analisis Penerapan Pola Freemium Dalam Model Bisnis Aplikasi Steaming Musik Spotify (Studi Kasus Model Bisnis Freemium Pada Aplikasi Spotify). *Jurnal Bisnis Indonesia*, 13(2). <https://doi.org/10.33005/jbi.v13i2.3444>

Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>

Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi* (1st ed.). Badan penerbit ISI.

Meliana, M. (2023). *Meningkatkan Kualitas Desain dengan Icon yang Tepat*. Metamorphosys2. https://metamorphosys.co.id/meningkatkan-kualitas-desain-dengan-icon-yang-tepat/#Mengenal_Icon

Panti, D. I., Trisna, S., Melania, W., & Olivia, D. (2010). *HUBUNGAN ANTARA PSYCHOSOCIALSAFETYCLIMATEDENGANWORKENGAGEMENTPADAKARYAWANFRONTLINERPTBANKXTBKABANGAREAY*. 4, 1–27.

R, K. (2020). *Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif: disertai contoh praktis skripsi, tesis, dan disertasi riset media, publik relations, advertising, komunikasi organisasi, komunikasi pemasaran*. Prenadamedia Group.

Salsabila, D. S., Rosandini, M., & Takao, G. S. (2023). Pengembangan Motif dengan Sistem Ruang Waktu Datar melalui Penggayaan Ilustrasi Flat Design dengan Inspirasi Wayang Kamasan. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 8(2), 120–127. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i2.3266>

Sidik, A. (2019). *Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain* (A.

- Pardede (ed.). Universitas Islam Kalimantan.
- Soewardikoen, & Didit, W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)* (21st ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Bisnis : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D*. Alfabeta.
- Swasty, W. (2021). *Branding*. : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Utoro, B. (1979). *Pola-pola batik dan pewarnaan*. Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- Wicaksono, D. C. (2019). *Perumusan Inovasi Model Bisnis dengan Pendekatan Business Model Navigator pada Sepatuh Bersih Malang*. 1–12. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/170293>
- Wijaya P. (2017). Perancangan Sistem Pengolahan Kuesioner Penggunaan Laboratorium Stikom Bali. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 10, 128–136.
- Winarsih, N. E. (2014). KEPUASAN PELANGGAN TERHADAP LAYANAN FRONTLINE Nova Esti Wiharsih Efendi 1 (Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya Jakarta). *Jurnal Manajemen*, 11, 83–91.