

DAFTAR PUSTAKA

- Angelica, M., Hidayat, D., & Adriyanto, A. R. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX MOBILE APPS SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN MORAL BAGI ANAK-ANAK. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(02), 177-186.
- Christopher, E. V., Rahman, Y., & Prajana, A. M. (2021). Media Informasi Pedoman Gizi Baik Untuk Anak Usia Balita Berbasis Aplikasi Smartphone. *eProceedings of Art & Design*, 8(2).
- Dewi, E. Z., Fransisca, M., Handayani, R. I., & Cahyanti, F. L. D. (2022). *Analysis and Design of UI/UX Mobile Applications for Marketing of UMKM Products Using Design Thinking Method*. Sinkron: jurnal dan penelitian teknik informatika, 7(4), 2329-2339.
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi "Nugas" Menggunakan Metode *Design Thinking* dan *Agile Development*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35-44.
- Jumarni, J. (2021). PENGARUH MARKETPLACE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF GENERASI MUDA (STUDI PADA MAHASISWA EKONOMI SYARIAH FEBI IAIN BONE). *Jurnal Ilmiah Al-Tsarwah*, 4(2), 1-14.
- Nativex (2016). White Paper: App Store Optimization (ASO). URL: http://nativex.com/wpcontent/uploads/2016/02/NativeX_ASO_Whitepaper.pdf. Accessed: 20 July 2016.
- Nguyen, T. (2016). App search optimisation plan and implementation. Case: Primesmith Oy (Jevelo).
- Putra, R. W. (2021). Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan. Penerbit Andi.

- Putri, L. E. (2020). Pengaruh *E-Commerce* Terhadap Perkembangan Usaha Di Indonesia. *JURNAL TAFIDU*, 2(1), 42-52.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan metode design thinking pada model perancangan ui/ux aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 219-237.
- Rizali, M., Warhat, Z., & Zebua, E. (2019). Pengaruh Elemen-Elemen Desain Komunikasi VISUAL (DKV) *Box Art Game* terhadap *Story Line* Berdasarkan Persepsi Gamers pada Video Game Populer di Indonesia. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(2), 295-302.
- Sampoerna. (2022). WEB_PAGE Pengertian Tipografi adalah: Elemen, Fungsi, Tips Penyusunan. Diakses dari sampoernauniversity.ac.id.
- Strzelecki, A. (2020). Application of developers' and users' dependent factors in app store optimization.
- Triani, A. R., Adriyanto, A. R., & Faedhurrahman, D. (2018). Media Promosi Bisnis Potensi Wisata Daerah Bandung Dengan Aplikasi Virtual Reality. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(2), 136-146.
- Wardani, K. R. N. (2023). DESAIN UI UX PAKET TARI KHAS BATAK PADA SANGGAR DALIHAN NATOLU SIGAPITON BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE DESIGN THINKING. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 5(1), 84-99.
- Waziana, W., Saputra, R. H., Sari, N. Y., Kasmi, K., & Aulia, D. (2022). Pemanfaatan *E-Commerce* Shopee Sebagai Upaya Peningkatan Ekonomi Ibu-Ibu PKK Pelaku Bisnis. *NEAR: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 107-112.
- Yuhefizar. (2012). Definisi Aplikasi - Definisimu: Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan CMS Joomla Edisi Revisi.