

DAFTAR PUSTAKA

- Aziza Alfa Fatcha Rifda. (2020). Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona dan User Journey. *Vol. 3, No. 2, 7*.
- Calorie Christ, & Vanden-Eynden David. (n.d.). *Signage and Wayfinding Design*.
- Dam, R. F., & Yu, T. (2020). *Design Thinking: Get Started with Prototyping*.
- Darman, F., Ciptosari, F., Paulus, Y., & Wadhi, H. (2024). *Analisis Customer Journey Pengguna Noabike: Strategi Pemasaran Digital dan Transportasi Berkelanjutan di Labuan Bajo* (Vol. 18, Issue 2).
<https://doi.org/10.9744.pemasaran.18.2.107-114>
- Gunawan, T., & Kom, S. M. T. I. (2024). *BUKU AJAR MULTIMEDIA PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA*. EUREKA MEDIA AKSARA.
- AA Razi, IR Mutiaz, P Setiawan. (2018) “Perancangan Metode Desain Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer”. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, Institut Teknologi Bandung. Bandung.
- Hansen, S. (2020). Investigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3), 283.
<https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- Idris Mootee. (2013). *Design Thinking for Strategic Innovation What They Cant Teach You at Business or Design School*.
- Kevin Lynch. (1960). *The Image of The City*.
- Mäkinen, S., & Seppänen, M. (2007). Assessing business model concepts with taxonomical research criteria: A preliminary study. *Management Research News*, 30(10), 735–748. <https://doi.org/10.1108/01409170710823458>
- Muhajirin, O., & Pd, M. (n.d.). *DESAIN PRODUK, PENGERTIAN DAN RUANG LINGKUPNYA*.
- Andreas Rio Adriyanto (2018). *Perancangan Desain Aplikasi Galeri Nasional Indonesia*, 1586.
- Muhammad, I., & Mirza, M. (n.d.). *Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia*.

- Muhammad Nauval El Ghiffari. (2018). *ANALISIS KOMPONEN DESAIN LAYOUT, WARNA, DAN KONTROL PADA ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI MOBILE BERDASARKAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN*. 15.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *You're holding a handbook for visionaries, game changers, and challengers striving to defy outmoded business models and design tomorrow's enterprises. It's a book for the... written by.*
- Swasty, W., & Utama, J. (2019). *WARNA SEBAGAI IDENTITAS MEREK PADA WEBSITE*.
- Tham, J. C. K., Howard, T., & Verhulsdonck, G. (2024). UX Writing: Designing user centered content. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003274414>
- Wahyu Andhyka Kusuma, K. M. G. F. (2020). PENGGUNAAN USER PERSONA UNTUK EVALUASI DAN MENINGKATKAN EKSPEKTASI PENGGUNA DALAM KEBUTUHAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK. *SINTECH JOURNAL*, 3, 91.