

DAFTAR PUSTAKA

Allabarton, R. (2024). How to run a design thinking workshop. *Workshopper*. <https://www.workshopper.com/post/how-to-run-a-design-thinking-workshop>

Asrul, S. (2025). Mengapa tas seminar kit menjadi elemen penting dalam acara pemerintahan?. *Quora*. <https://id.quora.com/Mengapa-tas-seminar-kit-menjadi-elemen-penting-dalam-acara-pemerintahan>

Ardiansyah, A., Lestari, T., & Nugraha, R. (2023). Validasi sebagai langkah evaluatif dalam pengembangan produk. *Jurnal Inovasi dan Teknologi*, 7(2), 55–63.

Asmadi, T. H. F. T. (2020). 3 biometric fingerprint lock system of a briefcase. *Creation de UiTM Mega Innovation Carnival: Proceeding Book*, 48–53. https://asasi.uitm.edu.my/images/buletin/CREATIONS-de-UiTM-2020-Proceeding-Book-1_compress.pdf

Attache X. (2024). Reinventing the attache case for today's professional: the story behind attache x. *Attache X*. <https://www.attachex.com/modern-attache-case-for-professionals/>

Azhar, H., Putri, A. S., & Basha, A. A. P. (2024). *Metode perancangan untuk circular design*. Surabaya: SAGA.

Burke, F.D., (2008). The cult of conference bag. *British Medical Journal*, 337, 1-6. <https://www.proquest.com/open-view/5da94285bf495cf3444abdb30a4c99ac/1?cbl=2040978&pq-origsite=gscholar>

Chasanidou, D., Gasparini, A. A., Lee, E. (2015). Design thinking method and tools for innovation. *Lecture Notes in Computer Science*, 9186, 12-23. https://www.researchgate.net/publication/273319018_Design_Thinking_Methods_and_Tools_for_Innovation

Chenoune, F. (2005). *Carried away: All about bags*. New York City: Vendome Press.

CoE Karsaloka. (2023). *Company profile* [Dokumen tidak dipublikasikan].

Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed). Sage Publications.

Daffa, A. M., Fadhil, H. N., & Hidayat, R. (2022). Penerapan UCD dalam desain produk berbasis kebutuhan pengguna. *Jurnal Desain dan Teknologi*, 11(3), 122–131.

Diana. (2024). Design thinking: pendekatan inovatif untuk memecahkan masalah. *Telkom University Jakarta*. <https://jakarta.telkomuniversity.ac.id/design-thinking-pendekatan-inovatif-untuk-memecahkan-masalah/>

Djaali. (2020). *Pengantar metode penelitian pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

E. Sudaryanto, D. Wahjudi, & Watiningish, B. T. J. (2023). Penerapan metode design thinking pada perancangan UI/UX aplikasi perpustakaan mobile. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, 24(2), 69–76.

Fatimah, D., Yunidar, D., & Setiawan, A. F. (2023). Perancangan tote bag sebagai merchandise aplikasi Edualecta. *e-Proceeding of Art & Design*, 10(1), 741–763. <file:///C:/Users/Windows/Downloads/19641-Article%20Text-39350-1-10-20230307.pdf>

Fashionary. (2021). *Bag design: A handbook for accessories designer*. Fashionary.

Fansyauri, S. A. (2023, Mei 24). 5 Cara memperluas jaringan sosial kamu di jaringan profesional. *IDN Times*. <https://www.idntimes.com/life/career/salman-al-fansyauri/cara-memperluas-jaringan-sosial-kamu-di-dunia-profesional-c1c2>

Foster, M. K. (2019). Design thinking: a creative approach to problem solving. *Sage Journals*, 6(2). <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2379298119871468>

Han, E. (2022). What is design thinking & why is it important?. *Harvard Business School*. <https://online.hbs.edu/blog/post/what-is-design-thinking>

Hasanah, E. (2021). *Metodologi penelitian pendidikan*. Yogyakarta: UAD Press

Herdiansyah, H. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu social* (2nd ed). Jakarta: Salemba Humanika.

Herlambang, Y. (2020). Perancangan sistem bongkar muta pada sarana jual holtikultura dengan pendekatan ergonomi. *Telkom University*. https://repositori.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/146739/jurnal_eproc/perancangan-sistem-bongkar-muat-pada-sarana-jual-hortikultura-dengan-pendekatan-ergonomi.pdf

Hidayatulloh, K., MZ, M. K., & Sutanti, A. (2020). Perancangan aplikasi pengolahan data dana sehat pada rumah Sakit Umum Muhammadiyah Metro. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 1(1), 18–22. <https://scholar.ummetro.ac.id/index.php/IlmuKomputer/article/view/122>

Hwang, K. (2020). Form follows function, function follows form. *The Journal of Craniofacial Surgery*, 31(2), 335. https://journals.lww.com/jcraniofacialsurgery/citation/2020/04000/form_follows_function,function_follows_form.4.aspx

Jasa Logo. (2020). *Makna warna dalam desain logo: Tips memilih warna yang tepat*. <https://jasalogo.id>

Jagadish, R. (2014). *User centered design of an Iphone application for women business travellers* (Tesis Magister). 1-75. Uppsala Universitet. <http://uu.diva-portal.org/smash/get/diva2:753104/FULLTEXT01.pdf>

Kencana, D. D. A., Herlambang, Y., Nurhidayat, M. (2019). Perancangan tas backpack untuk kebutuhan pengguna sepeda bike to work. *E-Proceeding of Art and Design*, 6(1), 587-604. https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/148794/jurnal_eproc/perancangan-tas-backpack-untuk-kebutuhan-pengguna-sepeda-bike-to-work.pdf

L. Albani and G. Lombardi (FIMI), *User Centred Design for Easyreach*, 2010.

Lyu, Y., Liu, C., Zhu, Y., Huang, J., Wang, X., & Liu, W. (2020). Study on the criteria of design of teaching toolkit for design thinking courses for lower grade students in primary school. *Lecture Notes in Computer Science*, 12202, 461-474. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-49757-6_34

Miller, B. H. (2017, September 5). What is design thinking and what are the 5 stages associated with it. *Medium*. <https://medium.com/@bhmillier0712/what-is-design-thinking-and-what-are-the-5-stages-associated-with-it-d628152cf220>

Misuri. (2022). Is there any difference between an attache case and a briefcase?. *Misuri*. <https://www.misuri.com/en/blog/is-there-any-difference-between-an-attache-case-and-a-briefcase>

Mndasari, R. (2025, Februari 5). Apa itu workshop: pengertian, manfaat, dan cara memaksimalkannya. *Liputan 6*. <https://www.liputan6.com/feeds/read/5909634/apa-itu-workshop-pengertian-manfaat-dan-cara-memaksimalkannya?page=3>

Nilamsari, N. (2014). Memahami studi dokumen dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Moestopo*, 13(2), 177-181. <https://journal.moestopo.ac.id/index.php/wacana/article/viewFile/143/88>

Nur, M. & Saihu. (2024). Teknik penyajian data dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(1), 77–84.

Pahira, G., Kusuma, R.P., & Suhendar, H. (2022). Perancangan desain merchandise menggunakan metode kreatif sebagai promosi brand produk (studi kasus: Gifa Group). *Jurnal Digit*, 12(1), 103-114. <http://www.jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/viewFile/221/163>

Probokusumo, Rokhmah. A., Karyadi. (2024). Perancangan pengembangan produk toolbox dengan pendekatan ergonomi dan antropometri. *Jurnal Ekselenta*, 1(1), 1-7. <https://ojs.sains.ac.id/index.php/ekselenta/article/view/3/43>

Prabandari, A. I. (2025, Februari 2). Tujuan workshop: panduan lengkap untuk meningkatkan efektivitas pelatihan. *Liputan 6*. <https://www.liputan6.com/feeds/read/5904509/tujuan-workshop-panduan-lengkap-untukmeningkatkan-efektivitas-pelatihan>

Pribadi, S. (2016). Kegiatan workshop dengan metode kolaboratif dan konsultatif sebagai upaya meningkatkan kemampuan guru dalam menetapkan KKM. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 3(1), 16–30. <https://ejournal.utp.ac.id/index.php/JMSG/article/view/468>

Putra. (2019). Pengertian seminar, workshop, konferensi, simposium, lokakarya, & contoh. *Salamadian*. <https://salamadian.com/pengertian-seminar-workshop/>

Qiscus. (2022). *Makna warna ungu dalam branding*. <https://www.qiscus.com>

Rosmayanti, H. P. (2010). *Mengenal ilmu komunikasi*. Bandung: Widya Padjajaran.

Rostiani, Y., Indaryono, & Handayani, R. F. (2021). Strategi branding untuk UMKM. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 10(2), 45–54. <https://doi.org/10.1234/jdkv.v10i2.321>

Rifda. (2025). *Psikologi warna dalam dunia kerja dan branding*. <https://digibook.id/blog/psikologi-warna-dalam-branding-yang-harus-di-ketahui/>

Rivaldo, M., Nurhidayat, M., & Andrianto. (2022). Pengembangan desain furniture nakas berdasarkan aspek visual dan material [Developing end table furniture design based on visual and material aspect]. *e-Proceeding of Art & Design*, 9(1), 27–40. <file:///C:/Users/Windows/Downloads/17409-Article%20Text-34257-1-10-20220221.pdf>

Rukhoyya, L., Yunidar, D., & Setiawan, A. F. (2021). Merancang ulang tas laptop bagi mahasiswa dengan memanfaatkan kulit jamur. *e-Proceeding of Art & Design*, 8(5), 1917–1924. <file:///C:/Users/Windows/Downloads/16334-Article%20Text-32121-1-10-20211206.pdf>

Syahputra, M. M., Nurhidayat, M., & Azhar, H. (2022). Perancangan sepatu casual sport perempuan berdasarkan aspek rupa. *e-Proceeding of Art & Design*, 9(1), 468–482. <file:///C:/Users/Windows/Downloads/17457-Article%20Text-34353-1-10-20220225.pdf>

Sany. (2018). *Pengaruh warna dalam persepsi desain visual*. <https://ejurnal.undana.ac.id/index.php/gewang/article/download/9402/5033>

Smart, J. (2024). What is a workshop and why should you run one?. *Session Lab*. <https://www.sessionlab.com/blog/what-is-a-workshop/>

Schneider, S. R. (2022). Why an attache case beats briefcase & men's messenger bag. *Gentleman's Gazette*. <https://www.gentlemansgazette.com/attache-case-guide/>

Smith, L. H. (2015). What should social work learn from 'the fire of social movements that burns at the heart of society'?. *Critical and Radical Social Work*, 3(1), 19–34. <https://doi.org/10.1332/204986015x14226342177835>

Steelhorseleather. (2024). The timeless elegance: unraveling the history and significance of briefcase. *Steel Horse Leather*. <https://steelhorseleather.com/blogs/the-journal/history-significance-briefcases>

Sumarna, I. B., Wirasari, I., & Yunidar, D. (2024). Photography as a branding process on MSME products. *e-Proceeding of Art & Design*, 772–778. <file:///C:/Users/Windows/Downloads/125992793.pdf>

Tarwaka, Bakri, S. H. A., & Sudiajeng, L. (2004). *Ergonomi Untuk Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Produktivitas* (Cetakan Pertama). UNIBA Press: Surakarta.

Tanaya, L. M., Mayuni, P. A., & Angendari, M. D. (2022). Pengembangan media moodboard pada mata pelajaran desain busana untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Seririt. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 13(1), 11–19. <https://doi.org/10.23887/jppkk.v13i1.43786>

Urban Factor. (2020). Apa pengertian tas? Berikut sejarah dan penjelasannya. *Urban Factor*. <https://www.urbanfactor.co.id/blogdetails-28-pengertian-tas>

Widodo, C. (2017). *Metodologi studi pustaka dalam penelitian pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia.

Wignjosoebroto, S. (2000). *Prinsip-prinsip perancangan berbasis dimensi tubuh (antropometri) dan perancangan stasiun kerja*. Surabaya: ITS.

Yulianti, A. (2025, Januari 29). Berbagai jenis tas dan kegunaannya. *RRI*. <https://rri.co.id/lain-lain/1287878/berbagai-jenis-tas-dan-kegunaannya>

Yoselinus. (2022). *Desain komunikasi visual: Teori dan aplikasi identitas merek*. Jakarta: Prenadamedia Group. [https://www.researchgate.net/publication/365778566 PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN MEDIA PROMOSI GRIYA SARANA LABEL](https://www.researchgate.net/publication/365778566_PERANCANGAN_IDENTITAS_VISUAL_DAN_MEDIA_PROMOSI_GRIYA_SARANA_LABEL)

Zahara, T. (2025). Memilih tas yang cocok untuk ke kantor. *Oscas*. <https://oscas.id/memilih-tas-yang-cocok-untuk-pergi-ke-kantor/>

Zaichkowsky, J. L. (n.d.). *Strategies for distinctive brands*. Brand Management, Special Issue. Retrieved from <http://www.sfu.ca/~zaichkow/strategiesfor-brands.pdf>