

DAFTAR PUSTAKA

- Amanah, A. A. (2024). *Perancangan UI/UX aplikasi mobile catering anak berbasis metode Design Thinking dan Lean Canvas* (Skripsi Sarjana). Universitas Telkom, Program Studi Desain Komunikasi Visual.
- BINUS University. (2022). *Pengertian dan tahapan ideation*. BINUS University Malang. Diakses dari <https://binus.ac.id/malang/ebc/pengertian-dan-tahapan-ideation/> pada 6 April 2025.
- BINUS University. (2019). **Siklus Design Thinking oleh Tim Brown** [Gambar]. *BINUS University Bandung*. Diakses dari <http://binus.ac.id/bandung/wp-content/uploads/2019/12/Brown-1.1-1.jpg> pada 11 April 2025
- Course-Net. (2025). *Low-Fidelity Prototype dalam UI/UX Design* [Gambar]. Diakses dari https://coursenet.com/wpcontent/uploads/2025/03/624db137987f5c4a6eba8fbd_low-fidelity-prototype.jpeg.
- Creswell, J. W. (2016). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Djamaris. (2007). *Judgment dan Analisis Matriks Perbandingan Berpasangan pada AHP*
- Doe, J. (2025). *Sketch icon*. The Noun Project. Diakses dari <https://thenounproject.com/> pada 11 April 2025.
- ExpandLatam. (2025). *Design Thinking en marketing digital: impulsa la innovación en tus estrategias*. Diakses dari <https://www.expandlatam.com/blog/marketing/design-thinking-marketing-digital/>
- Google Play. (2025). *Logo DrawAI* [Gambar]. Google Play Store. https://play-lh.googleusercontent.com/Qn85GQHd6s8dFD0fuZ5Ei6bPx-jJrQJ5tVjg9JII0ZPrDe4Nb_BPX65aBUp-icWTkxrv=w240-h480-rw
- GenZArt. (2025). *GenZArt: Ghibli AI Image Gen* [Aplikasi seluler]. Google Play. Diakses pada 11 April 2025, dari <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fourksoft.genzart&hl=id>
- IdeaLabs. (2025). *AI Art Generator – CreArt* [Aplikasi seluler]. Google Play. Diakses dari <https://play.google.com/store/apps/details?id=ai.aiart.aiartgenerator.creart&hl=idf> 11 April 2025
- Izza, R. N. (2021). *Perancangan Prototype Aplikasi Body Positivity untuk Kalangan Remaja (Perempuan) di Kota Bekasi*. Skripsi. Universitas Telkom.
- IEEE. (2025). *Creativity Support in AI Co-creative Tools*. Diakses dari <https://ieeexplore.ieee.org/document/10152832>.
- IEEE. (2023). *Generative Artificial Intelligence: Trends and Prospects*. Diakses dari <https://ieeexplore.ieee.org/document/9903869>.

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal Principles of Design*. Rockport Publishers.

Lupton, E. (2010). *Graphic Design: The New Basics*. Princeton Architectural Press.

MDI Ventures. (2025). *MDI Ventures Logo*. Retrieved from <https://www.mdi.vc>

Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). *Meggs' History of Graphic Design* (6th ed.). John Wiley & Sons.

Misthos, L.-M., Krassanakis, V., Merlemis, N., & Kesidis, A. L. (2023). *Modeling the Visual Landscape: A Review on Approaches, Methods and Techniques*. *Sensors*, 23(19), 8135. <https://doi.org/10.3390/s23198135>.

Pinterest. (2025). *Ilustrasi konsep visual antarmuka pengguna*. Diakses dari <https://pin.it/5PSsLuD15> pada 11 April 2025.

Putra, R. P., Sulistiowati, & Churniawan, A. D. (2023). *Perancangan UI/UX Aplikasi Kepuasan Mahasiswa terhadap Layanan Program Studi pada Universitas Dinamika*. *Jurnal Ilmiah Scroll*, 11(2), 126-130.

Sandelowski, M. (2000). Whatever happened to qualitative description?. *Research in Nursing & Health*, 23(4), 334–340.

Soedewi, S. (2022). *Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan Website UMKM Kiri huci*. *Jurnal Visualita*, 9(1), 31–38. Diakses dari <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/view/5378>

Tribox. (2023). *7 unsur desain grafis*. Diakses dari <https://tribox.co.id/7-unsur-desain-grafis/> 15 April 2025

Vyro.AI. (2025). *Imagine: AI Art Maker* [Aplikasi seluler]. Google Play. Diakses pada 11 April 2025, dari <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vyroai.aiart&hl=id>

Williams, R. (2014). *The Non-Designer's Design Book* (4th ed.). Peachpit Press.

Wong, W. (1993). *Principles of Form and Design*. John Wiley & Sons.