

DAFTAR PUSTAKA

- Ayala, L., & Navarro, C. (2007). The dynamics of housing deprivation. *Journal of Housing Economics*, 16(1), 72–97.
- Azizah, S. N., Meiji, N. H. P., Hadi, N., & Kurniawati, E. (2021). Dinamika dan pola kekuasaan pemilik tempat kerja terhadap mahasiswa pekerja paruh waktu di Kota Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(5), 566–581.
- Badan Pusat Statistik. (2024, July 9). Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 4,91 persen dan Rata-rata upah buruh sebesar 3,27 juta rupiah per bulan.
- Dewi, Wardani, & Asih. (2025). *Prototype UI/UX Pay Clusive Zone* Berbasis Mobile Pada PT Bio Sulthan Nusantara.
- Fadhallah. (2021). Wawancara. IKAPI.
- Fansuri, S., Deshariyanto, D., Intan, A., & Diana, N. (2021). Perbandingan Model Struktur Menggunakan Metode Matriks Dengan Program SAP 2000. In *MITSU" Media Informasi Teknik Sipil UNIJA* (Vol. 9, Issue 2).
- Hanif, I. (2024, March 27). <https://salt.id/id-id/blog/teknologi-website-development-dan-tren-terkini>. <https://salt.id/id-id/blog/teknologi-website-development-dan-tren-terkini>.
- Hariyansah, N. (2021). Segmentasi Pasar Dalam Komunikasi Pemasaran Islam. *Jurnal Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 19.
- Hendrawan. (2023). Teori & Penerapan Warna Yang Harmonis: Jenis, Psikologis, Harmoni, Tips Warna.
- Hendri, Meisak, & Agustini. (2022). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mediatama Sulsindo Jambi.
- Hidayat, Prajana, A., & Razi. Aria Ar. (2023). Website Prototype As a Digital Based Media Promotion at PT Fei Fan International. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5.
- Ilhamsyah. (2021). Pengantar Strategi Kreatif *Advertising Era Digital*. ANDI (IKAPI).

- Iswanto. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi.
- Khairunnisa, Akbar, Usanto, Ningtyas, & Azis. (2023). Multimedia: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan (Efitra, Ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Marcella, Keegan, & Salim. (2020). Perancangan Identitas Visual Desain Kemasan Untuk Brand Minuman Teh Bersoda.
- Meiji, N. H. P. (2019). Pemuda (Pe)kerja Paruh Waktu: Dependensi dan Negosiasi. *Jurnal Studi Pemuda*, 8(1), 15.
- Meuthia, R. Fithri., Ferdawati, & Gustati. (2021). Analisis User Experience Pada Aplikasi E-Kelurahan Menggunakan Model UX Honeycomb. *Jurnal Akuntansi Dan Bisnis*, 14.
- Mudi, P. Y. (2024). Strategi Customer Journey Map Untuk Meningkatkan Customer Experience Pada Produk HMNS Parfume. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 5.
- Nanda, S. (2024, April 24). Kuesioner Penelitian: Cara Membuat, Jenis, dan Contohnya. *BrainAcademy*, <https://www.brainacademy.id/blog/kuesioner-penelitian>.
- Nina Adlini, M., Hanifa Dinda, A., Yulinda, S., Chotimah, O., & Julia Merliyana, S. (2022). Metode Pengumpulan Kualitatif Pustaka.
- Nurkayati. (2023). Peran Komunikasi Partisipatif Opinion Leader dalam Mendukung Percepatan Vaksinasi Covid-19.
- Octavianti, N., Hadiwiyanti, R., & Najaf, A. R. E. (2025). Penerapan User Centered Design untuk Optimisasi User Experience Aplikasi Virtusee. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 7(1), 11–22.
- Pratiwi, P. (2023). Rasonalitas Bekerja Paruh (*Parttime*) Pada Mahasiswa.
- Putri, A. R., Fernanda, A., Permata, M., & Saliato. (2024). Analisis Dampak Bekerja Paruh Waktu Terhadap Prestasi Akademik Pada Mahasiswa K3C Semester VI UIN Sumetarea. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX MOBILE APPS Penanganan

- Laporan kehilangan Dan Temuan barang tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3.
- Roosita, B., Lestari, D. P., & Setyawan, A. (2022). Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik.
- Sri Handayani, Y., & Antono Herry Purnomo Adhi, dan. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengangguran Di Indonesia. *In Jurnal Spirit Edukasia*.
- Sudiana, dkk. (2021). *Play Book Design Thinking*.
- Sutrasno, & Nurlistiani. (2023). Analisis Kualitas Website Terhadap *User Experience* Pada *Website Library Garden* UPT Pusat Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta Berdasarkan Sherdroff Teori Miller.
- Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna Sebagai Identitas Merek Pada *Website*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*.
- Tinarbuko. (2015). *Desain Komunikasi Visual penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS.
- Wedayanti, Wirdiani, & Purnawam. (2019). Evaluasi Aspek *Usability* pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode *Usability Testing*.
- Wiley, & Sons. (2010). *Business Model Generation*. Simultaneously.
- Wisdawati, R. A., Ridwan, E., & Primayesa, E. (2023). Survival Analisis Jenis Pendidikan terhadap Durasi Menganggur di Sumatera Tahun 2020. *Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis*, 1277–1282.
- Yasa, dkk. (2024). *Desain Komunikasi Visual Teori Dan Perkembangan*.
- Yudhonto, & Susilo. (2024). *Panduan Aplikasi Digital UI/UX*.