

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, N., Rachman, A., & Lestari, D. (2015). Keberhasilan Website dalam Dunia Bisnis. *Prenadamedia Group*, 5(1), 20–28.
- Ahmad Mukhlisin. (2021). Analisis SWOT dalam Pengambilan Keputusan Strategis. *Deepublish*, 7(2), 14–21.
- Alif, M., Basatha, R., & Handayani, M. (2022). UX Design untuk Pemula. *Informatika Journal of Digital Design*, 4(2), 112–119.
- Arief Datoem. (2013). Foto-Etnografi dan Representasi Sosial. *CV Visual Nusantara*, 3(2), 98–104.
- Aesthetika, A., & Febriana, D. (2022). Psikologi Warna dalam Komunikasi Visual. *Jurnal Psikologi Visual*, 6(3), 65–72.
- Basatha, R., Handayani, M., & Suryana, R. (2022). Perancangan UI/UX Website. *Jurnal Teknologi Interaktif*, 5(1), 44–55.
- Beeb, L., Menendez, E., & Nitschke, D. (2019). Streetwear and Digital Retailing Trends. *Journal of Global Fashion*, 5(2), 45–59.
- Bratsberg, S. (2019). Empathy Mapping in Design Thinking. *Interaction Design Press*, 3(1), 15–24.
- Butarbutar, T., Darmansah, & Amriza. (2022). Pemanfaatan E-Catalog dalam Strategi Pemasaran Digital. *Jurnal Komunikasi dan Informasi*, 14(1), 30–42.
- Cameron Hashemi-Pour. (2024). Design Interfaces for the Future Web. *UX Journal*, 18(1), 70–81.
- Danial, E., & Warsiah, Y. (2019). Teknik Studi Pustaka dalam Penelitian Sosial. *Jurnal Penelitian Sosial*, 3(2), 89–95.
- Deddy, Yoga. (2019). How Might We: Teknik Brainstorming dalam Desain. *Jurnal Desain Inovatif*, 4(1), 55–63.
- Fajar Arifandi. (2024). High-Fidelity Design dalam UX. *Jurnal Desain Interaktif*, 3(2), 60–68.
- Galitz, W. O. (2018). The Essential Guide to User Interface Design. *Wiley UX Studies*, 12(3), 100–120.

- Gray, W., & Wahyuningrum, I. (2021). Evaluasi Usability: Heuristic vs Thinking Aloud. *Jurnal Sistem dan Interaksi*, 9(1), 66–75.
- Hartono, R. (2013). Teknik Visualisasi Web untuk SEO. *Jurnal Teknologi Visual*, 2(1), 33–40.
- Javacreativity. (2014). HTML dan Struktur Website Modern. *Jurnal Pemrograman Web*, 1(1), 20–27.
- Jonathan, R. (2022). User Persona dalam Proses Desain. *Jurnal Interaksi Pengguna*, 3(4), 50–57.
- Jogiyanto, H. (2005). Sistem Informasi Strategik. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(2), 88–94.
- Kathleen, S., et al. (2021). Wireflow and Prototyping in UX. *Balsamiq Studies*, 6(3), 101–108.
- Kawaguchi, Y. (2008). Street Fashion and Urban Geography. *Tokyo Fashion Review*, 7(2), 90–98.
- Kelley, T., & Brown, D. (2019). Design Thinking for Innovation. *Harvard Business Review*, 11(4), 130–140.
- Kirana, D. (2019). Fenomena Street Fashion di Indonesia. *Jurnal Gaya Hidup Urban*, 3(2), 17–25.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2004). Dasar-dasar Pemasaran (Edisi ke-9). *Jurnal Pemasaran Strategis*, 9(1), 1–10.
- Landa, R. (2011). Graphic Design Solutions. *Cengage Visual Design*, 4(2), 75–83.
- Lazuardi, R., & Sukoco, B. (2019). Penerapan Design Thinking pada Inovasi Produk. *Jurnal Inovasi dan Desain*, 7(1), 20–33.
- Maksum Rangkuti. (2024). Metode Observasi dalam Penelitian Desain. *Jurnal Observasi Kualitatif*, 4(1), 55–62.
- Meilinaeka, R. (2023). Sitemap dan SEO dalam Website E-Commerce. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(2), 34–40.
- Menendez, E. (2019). Male Fashion and Streetwear Culture. *Fashion Sociology Journal*, 9(3), 102–115.

- Muhammad, R. (2021). Information Architecture dalam UX Design. *Jurnal Desain Visual*, 5(1), 45–52.
- Nair, M. (2017). Digital Transformation and Job Creation. *Journal of Information Systems*, 8(1), 12–19.
- Nazir, M. (2018). Metodologi Penelitian. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(2), 78–85.
- Nuray, B. (2011). Web Development Opportunities for Emerging Markets. *Global Journal of IT Management*, 5(3), 78–89.
- Pradipta, S. (2019). Tren Fashion Perkotaan dan Karakteristik Anak Muda. *Jurnal Mode dan Budaya*, 10(1), 50–59.
- Putra Utama, B., et al. (2022). Brand Fashion Lokal dan Tren Konsumen. *Jurnal Tren Konsumen Indonesia*, 2(1), 22–31.
- Putra, Y., Suwarsinah, & Novianti. (2019). Business Model Canvas: Strategi untuk Usaha Kreatif. *Jurnal Bisnis Kreatif*, 4(1), 70–82.
- Qastharin, S. (2016). Struktur Biaya dalam Model Bisnis. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 3(2), 39–45.
- Rahmadi, T. (2013). Pengantar Teknologi Web. *Jurnal Web Informatika*, 2(2), 19–27.
- Ramadhan, R. (2023). Minat Generasi Muda terhadap Fashion di Bandung. *Jurnal Lifestyle Digital*, 5(1), 40–49.
- Rangkuti, F. (2011). Strategi Segmentasi, Targeting, dan Positioning. *Jurnal Strategi Pemasaran*, 2(3), 55–63.
- Sagala, S. (2013). Manajemen Strategik dalam Dunia Pendidikan dan Bisnis. *Jurnal Kepemimpinan dan Manajemen*, 6(2), 44–52.
- Sebok, R., & Vermat, S. (2018). Discovering Computers 2018: Digital Technology. *Cengage Computing Review*, 18(1), 33–41.
- Sidik, M. (2019). Tipografi dan Psikologi Warna dalam Web Design. *Jurnal Desain dan Psikologi*, 4(1), 77–84.
- Soewardikon, D. (2021). Teknik Wawancara dan Analisis Kualitatif. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 98–106.

- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Method). *Jurnal Metodologi Penelitian*, 5(2), 22–35.
- Suhir, R., Darmansah, & Amriza. (2014). Pemanfaatan Website sebagai Media Informasi. *Jurnal Teknologi Informasi*, 10(2), 60–66.
- Tidwell, J. (2010). Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. *O'Reilly UX Design Journal*, 11(3), 105–118.
- Tjiptono, F. (2007). Strategi Pemasaran. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 4(1), 19–26.
- Ulita, M. (2019). Pengaruh Warna terhadap Psikologi Konsumen. *Jurnal Psikologi Visual*, 3(2), 203–210.
- Wahyuningrum, L. (2021). Evaluasi Usability: Heuristic vs Thinking Aloud. *Jurnal Sistem dan Interaksi*, 9(1), 66–75.
- Wang, T. (2021). Millennial and Gen Z in Global Fashion Market. *Global Consumer Trends Report*, 6(3), 45–59.
- Yana Erlyana. (2019). Teknik Fotografi Dasar. *Jurnal Komunikasi Visual*, 2(3), 112–118.
- Yulius, H., et al. (2022). Design Thinking untuk Inovasi Produk Digital. *Jurnal Desain dan Inovasi*, 8(1), 91–104.
- Yunita Trimarsiah. (2017). Pengantar Web dan HTML untuk Pemula. *Jurnal Teknologi Web*, 2(2), 37–44.
- Zharandont, I., & Patrycia, M. (2015). Psikologi Warna dalam Branding Produk. *Jurnal Komunikasi Visual*, 2(1), 78–85.