

Daftar Acuan

- Andrianto, Y., & Sisbiantoro, D. (2022). Upaya Hukum Terhadap Konsumen Perumahan Atas Wanprestasi Yang Dilakukan Oleh Developer (PT. Anugerah Agung Pratama). *Klausula (Jurnal Hukum Tata Negara, Hukum Adminitrasi, Pidana Dan Perdata)*, 1(1), 75-83.
- Anwar, A. F., Darpito, S. H., & Nurrohim, H. (2022). Pengaruh Brand Image, Perceived Quality, Perceived Price terhadap Niat Beli Survei Pada Generasi Muda Calon Konsumen Produk Thrift di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 10(2), 327-336.
- Bhakti, F. K., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KOTA BANDAR LAMPUNG). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2).
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(4), 90-102.
- KURNIAWAN, G. Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Kain Batik pada Reztı's Batik menggunakan Metode Design Thinking.
- Lafeniya, S. D. A., & Suseno, S. (2022). Pengendalian Kualitas Produk Kain Grey Dengan Metode New Seven Tools Pada PT Djohartex. *Jurnal Inovasi dan Kreativitas (JIKA)*, 2(2), 46-56.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208-219.
- Nadhif, A. K., Jati, D. T. W., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah IT CIDA: Diseminasi Teknologi Informasi*, 7(1).
- Permatasari, A. S., Rahmadhan, S., Firdausy, W. J., & Meidianti, H. L. (2021). Pengaruh Komunikasi Pemasaran Thrift Shop terhadap Tingkat Konsumsi Fashion di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(1), 93-107.
- Putri, A. A. M. S., & Patria, A. S. (2022). Perancangan Referensi Gaya Berpakaian Thrifting Melalui Feed Instagram. *BARIK*, 3(2), 125-137.
- Putri, R. E., Yusman, Y., & Pratama, Y. W. (2022). UI/UX Design of Early Childhood Learning Applications Using Figma: Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Figma. *SYSTEMATICS*, 4(3), 525-533.

- Savira, V. S. N., & Yulianti, I. (2022). PENGARUH CITRA MEREK, KUALITAS PRODUK, DAN HARGA TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PADA THRIFT SHOP. *Jurnal Kewirausahaan dan Inovasi*, 1(1).
- Syarifudin, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengajuan dan Pelaporan Pembayaran Tunjangan Kinerja Kementerian Keuangan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 8(2), 149-158.
- Tuloli, M. S., Patalangi, R., & Takdir, R. (2022). Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS. *Jambura Journal of Informatics*, 4(1), 13-26.
- Usman Ependi, U., Febriyanti Panjaitan, Y., & Hutrianto, H. (2022). System usability scale antarmuka Palembang guide sebagai media pendukung asian games XVIII. *System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII*.
- Wardhana, A. C., Fani, T., Adila, N., & Raharjo, K. P. (2020). Perancangan Aplikasi Antrean Online Pemeriksaan Ibu Hamil Menggunakan User Experience Lifecycle. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 4(4), 1016-1023.
- Zahra, A. E., Zaidiah, A., & Isnainiyah, I. N. (2021). Redesign Aplikasi Gravote Dengan Metode Design Thinking. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya (Vol. 2, No. 2, pp. 401-410)*.