

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Kotler, P. & Armstrong, G. (2018). *Principles of Marketing*. 7th Edition. United States of America: Pearson Education Ltd.
- Plattner, H. (2009). *An Introduction to Design Thinking Process Guide*. Stanford University.
<https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H., (2019). *Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction*. John Wiley & Sons.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Osterwalder, Alexander & Pigneur, Yves. (2014). *Business Model Generation*. Jakarta: Elex Media Komputindo

Jurnal

- Agatha, L. (2021). Perancangan Rebranding Jamu Iboe. (Skripsi Sarjana, Universitas Multimedia Nusantara). <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/17034/>
- Aliwinoto, C., Hediyan, M., Malinda, M. (2022). Analisis Business Model Canvas Usaha Mikro Kecil Menengah Toko JIF Bandung, Indonesia. Seminar Nasional Pariwisata dan Kewirausahaan (SNPK), 1, 173-182.
<https://doi.org/10.36441/snpk.vol1.2022.35>
- Callista, C.C. (2021). Perancangan Motion Graphic Mengenai Grooming pada Anjing Peliharaan. (Skripsi Sarjana, Universitas Multimedia Nusantara). <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/17393/>

- Gojali, M., Setiawan, A., Nathania, A. (2019). Aplikasi Pencarian Pet Hotel di Surabaya dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting. *Jurnal Infra*, 7(2).
- Henim, S. R., Sari, R.P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69-78.
<https://doi.org/10.47007/komp.v12i1.1579>
- Malabay. (2016). Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. *Jurnal Ilmu Komputer*, 12(1), 21-26.
<https://doi.org/10.47007/komp.v12i1.1579>
- Maruta, H. (2018). Analisis Break Even Point (BEP) Sebagai Dasar Perencanaan Laba Bagi Manajemen. *JAS (Jurnal Akuntansi Syariah)*, 2(1), 9-28.
<https://ejournal.stiesyariah bengkalis.ac.id/index.php/jas/article/view/129>
- Nugraha, D. (2017). *Pembangunan Aplikasi Mobile Android Untuk Pelayanan Antar Jemput Pet Grooming Pada Zoom Pet Care*. (Skripsi Diploma, Universitas Komputer Indonesia). <https://repository.unikom.ac.id/51887/>
- Pierre. (2020). *Perancangan Identitas Visual KEMENPAREKRAF Indonesia*. (Skripsi Sarjana, Universitas Multimedia Nusantara).
<https://kc.umn.ac.id/id/eprint/14520/>
- Prasetya, Cindy, dan Budi Permadi Iskandar. 2014. Perceptual map of online fashion store. *Journal of Business and Management*, 3(4): 432-439.
- PT. Unicharm Indonesia Tbk. (2021). Launching Produk Perawatan Ekskresi Peliharaan No.1 di Jepang, Deo-Toilet untuk Kucing & Deo-Sheet untuk Anjing demi Kehidupan Pemilik dan Peliharaan yang Bersih dan Sehat. *Siaran Pers*, 1-3.
- Santoso. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2), 156-163.
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech>

- Soedewi, S., Swasty, W., Mustikawan, A., Naufalina, F. E. (2021). Information Architecture Pada Aplikasi E-Commerce (Studi Komparasi Aplikasi Shopee dan Tokopedia. *Jurnal Bahasa Rupa*, 5(1), 22-34.
<https://doi.org/10.31598>
- Sukarno, B. R., & Ahsan, M. (2021). Implementasi Strategi Pengembangan Bisnis Dengan Business Model Canvas. *Jurnal MANOVA*, 4(2), 51-61.
<https://doi.org/10.15642/manova.v4i2.456>
- Sultan, R., & Hasbi, I. (2018). Analisis Bisnis Model Kanvas pada Kadatuan Koffie Bandung. *Almana: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 2(2), 116–123.
- Susanto, I. H., Subroto, I. M. I., Mustafa. (2022). Sistem Rekomendasi Pencarian Tempat Klinik Hewan Peliharaan Menggunakan Metode Haversine Dan Metode Topsis. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, 4(2), 109-118.
- Suyatna, A. (2022). *Analisis Penerapan Segmenting, Targeting, dan Positioning pada Andre Resto and Café Pekanbaru*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Riau). <https://repository.uir.ac.id/14593>
- Vahreza, M. T. (2020). *Perancangan Aplikasi Untuk Adopsi Hewan Peliharaan Berbasis Android*. (Skripsi Sarjana, Universitas Dinamika Bangsa).
<http://repository.unama.ac.id/1451/>
- Werdini, H. P., & Puspaneli. (2023). Pengembangan Media Moodboard Busana Pesta pada Mata Pelajaran Desain Busana oleh Siswa Kelas XI di SMK N 03 Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 14312-14316.
- Winarko, S. P., & Astuti, P. (2018). Analisis Cost-Volume-Profit Sebagai Alat Bantu Perencanaan Laba (Multi Produk) Pada Perusahaan PIA LATIEF KEDIRI. *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, 3(2), 9-21.
<https://doi.org/10.29407/nusamba.v3i2.12143>
- Yusrumaida. (2021). Penerapan Teknik Mind Maps dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 472-477. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>

Website

Adisty, N. (2022, November 5). *Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone di Indonesia*.

<https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA>

Nielsen, J. (2000, Maret 18). *Why You Only Need to Test with 5 Users*.

<https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users>

Prasetyo, A. Y. ((2023, Agustus 3). *Peluang Bisnis Hewan Peliharaan di Indonesia*. kompas.

<https://www.kompas.id/baca/riset/2023/08/03/peluang-bisnis-hewan-peliharaan-di-indonesia>

Ridwan, P. P. (2023, Februari 13). *Ragam Statistik Hewan Peliharaan di Indonesia*. goodstats.

<https://goodstats.id/article/ragam-statistik-hewan-peliharaan-di-indonesia-GbtcU>

TGM Research. (2023). *TGM Pet Care Survey in Indonesia 2023*. Retrieved from TGM Research:

<https://tgmresearch.com/pet-care-survey-results-inindonesia.html>

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA